

RAZZIATORI DI CONFINE



Incursioni al Confine Anglo-Scozzese 1513-1603

Ideatore del Gioco: Ed Beach

Fascicolo delle Regole in Solitario

Elenco dei Contenuti

1.0 Introduzione 1.1 Definizioni Chiave 2.0 Componenti 2.1 Mappa 2.2 Display Dei Mazzi Di Carte 2.3 Tracciato Della Vittoria 2.4 Schede Famiglia 2.5 Gettoni Difesa Permanente 2.6 Gettoni Difesa 2.7 Bestiame 2.8 Carte estive 2.9 Carte Evento 2.10 Carte Guardiano 2.11 Carte Bersaglio 2.12 Indicatori Di Attacco 2.13 Cubi 2.14 Tabelle Gioco in Solitario 2.15 Carte Tratto (Regola Avanzata) 2.16 Componenti Non Utilizzati 3.0 Piazzamento Iniziale 3.1 Modifiche Per Le Partite A 2 O 4 Giocatori 3.2 Selezione Della Famiglia 3.3 Schede Famiglia 3.4 Mappa 3.5 Tazze Per La Scelta Casuale 3.6 Carte 4.0 Sequenza Di Gioco 5.0 Estate 5.1 Popolare il Mazzo degli Scarti 5.2 Draft delle Carte 5.3 Round di Scarto 5.4 Carte Finali 5.5 Abate di Kelso/Custode di Tynedale	6.0 Autunno 6.1 Aggiornamento Economico 6.2 Pesca degli Eventi 6.3 Posizionare le Difese 6.4 Aggiornamento dei Giocatori Avversari 6.5 Posizionare i Gettoni Difesa Avversari 7.0 Inverno 7.1 Notorietà del Giocatore in Solitario 7.2 Creare il Mazzo Bersaglio 7.3 Risolvere Ogni Attacco 7.4 Attacchi del Giocatore in Solitario 7.5 Attacchi dei Giocatori Avversari 7.6 Calcolare i Dadi di Combattimento 7.7 Risolvere i Combattimenti 7.8 Premi di Battaglia 8.0 Primavera 8.1 Ripristino 8.2 Punteggio Vittoria (VP) 8.3 Riduzione dei Dadi dell'Attacco Base 9.0 Punteggio Di Fine Partita 9.1 Punteggi del Bestiame 9.2 Selezione Del Vincitore Esempio Di Gioco Indice Dei Termini Chiave Foglio Dei Punteggi in Solitario
--	---

1.0 Introduzione

NOTA IMPORTANTE: questo regolamento si usa solo quando si gioca in solitario. Se giocate con 2 o più giocatori, rimettete questo libretto nella scatola: non lo userete. Utilizzate invece il "Regolamento Multi-Giocatore".

"Nella storia della Gran Bretagna, il Razziatore di Confine è una figura unica. Non faceva parte di un gruppo minoritario separato nella sua zona; proveniva da ogni classe sociale. Alcuni razziatori vivevano in bande di fuorilegge, ma la maggior parte di loro erano membri ordinari della comunità, ed erano ovunque nelle Marche... Era un uomo che combatteva e che, alla prova dei fatti, maneggiava le sue armi con superba abilità; un soldato guerrigliero di grandi risorse per il quale le arti del furto, della razzia, dell'inseguimento e dell'imboscata erano una seconda natura... Per molte generazioni lui e il suo popolo formarono uno stato senza legge all'interno di due Paesi, o tra di essi, e nonostante tutto ciò che fu fatto per la loro soppressione e i complicati accordi internazionali che furono presi per la loro regolamentazione, essi prosperarono fino a quando l'Inghilterra e la Scozia non si riunirono sotto un unico re."

The Steel Bonnets (Copricapo d'Acciaio): La storia dei Razziatori di Confine Anglo-Scozzesi di George MacDonald Fraser

Razziatori di Confine per più giocatori è un gioco per un massimo di sei giocatori che vi pone nel mezzo delle incursioni e delle battaglie avvenute lungo il confine tra Inghilterra e Scozia durante il XVI secolo (dalla battaglia di Flodden Field del 1513 d.C. all'unificazione di questi regni da parte di Giacomo I nel 1603 d.C.). Ogni giocatore guida una o due delle principali famiglie dei Razziatori nel tentativo di diventare il più famoso Razziatore di Confine del paese.

1.1 Definizioni Chiave

Famiglia

Una Famiglia è uno dei gruppi di parentela più prestigiosi (noto come "Grayne" nella regione di Confine) che hanno combattuto per il controllo dei Confini durante questo periodo storico. Ogni Famiglia ha sede in una regione geografica chiamata Marca.

Giocatore in Solitario

Il Giocatore in Solitario siete voi – l'unico partecipante umano al gioco. Potete scegliere di guidare una qualsiasi delle Famiglie elencate qui sotto ogni volta che giocate.

Famiglia	Nazionalità	Marca
Fenwick	Inglese	Marca di Mezzo Inglese
Dacre	Inglese	Marca Occidentale Inglese
Kerr	Scozzese	Marca di Mezzo Scozzese
Maxwell	Scozzese	Marca Occidentale Scozzese

Giocatori Avversari

Le tre Famiglie che *non* avete scelto di guidare diventano i tre Giocatori Avversari – altre Famiglie di razziatori che tentano di ostacolare i vostri sforzi di ottenere Punti Vittoria (VP) scaricando per vincere la partita.

2.0 Componenti

"Nel tentativo di imporre un certo grado di legge e ordine in quella che era diventata una società anarchica, entrambi i regni avevano concordato di dividere i loro territori di confine in Marche Orientali, Occidentali e Medie, nominando guardiani e custodi per governarli e controllarli. Tra le Marche Occidentali di ciascun regno, tuttavia, si trovava una stretta striscia di territorio nota come Terra Discussibile. Sebbene entrambi i regni si contendessero animatamente la proprietà di questo piccolo pezzo di terra, nessuno dei due era disposto ad assumersi la responsabilità dei crimini degli abitanti".

Le Rocaforti dei Razziatori di Confine: Fortificazioni Del Confine Anglo-Scozzese 1296-1603 di Keith Durham

Il gioco si svolge su una mappa di 22" x 34" dei Confini nel XVI secolo. La mappa è suddivisa nelle sei Marche di confine, distretti amministrativi (stabiliti dal trattato del 1249 d.C. tra Enrico III d'Inghilterra e Alessandro III di Scozia) che fungevano da zona cuscinetto tra i due regni in guerra. Ogni giocatore si assume la responsabilità di costruire la forza e le difese della propria o delle proprie Marche, favorendo la capacità di razziare gli altri giocatori e di proteggere i propri possedimenti. Informazioni dettagliate sugli elementi della mappa e sugli altri componenti del gioco sono fornite in questa sezione del regolamento.

NOTA: Tutti i termini definiti in questa sezione (Marca, Regione Agricola, Città, ecc.) appaiono con la lettera maiuscola in tutto il regolamento, in modo che i giocatori possano sapere a colpo d'occhio quali elementi sono spiegati qui (nel caso in cui debbano fare riferimento a questa sezione in un secondo momento). Un indice completo di questi termini chiave (e delle sezioni in cui sono definiti) è riportato alla fine di questo regolamento.

Elenco dei Componenti

Una partita completa di *Razziatori di Confine* contiene:

- 1 Mappa montata (22"×34")
- 136 Carte del Mazzo Principale
- 60 Carte Mini-Mazzo
- 90 Cubi di Legno
- 60 Meeple [*N.d.T.: pezzo del gioco*] di legno pecore
- 42 Meeple di legno cavallo
- 2 Fogli di Pedine
- 1 Regolamento per più Giocatori
- 1 Manuale di Regole in Solitario (questo manuale)
- 1 Libro con Note Storiche
- 6 Fogli Famiglia (8½"×11")
- 6 Tabelle di Riferimento (8½"×5.5")
- 1 Espositore dei Mazzi di Carte (8½"×11")
- 1 Tracciato dei Punti Vittoria (8½"×11")
- 20 Dadi a Sei Facce

2.1 La Mappa

La mappa del gioco mostra i principali siti della regione di confine anglo-scozzese nel XVI secolo. Su un lato dell'area di gioco principale si trovano sei caselle che servono a tracciare i combattimenti.

2.1.1 Mappa dei Confini Scozzesi

La sezione principale della mappa mostra la regione di confine e contiene sei Marche e la Terra Discutibile. All'interno di ogni Marca sono presenti diverse regioni e caselle, descritte di seguito.



Marche

Le Marche sono definite da linee di confine spesse di colore marrone, con una linea più scura tra l'Inghilterra e la Scozia.

Ogni Marca contiene:

- 1 Tracciato Notorietà
- 4 Regioni Agricole
- 4 siti di Difesa Permanenti
- 1 Cittadina (con una Prigione)
- 1 Sede di Famiglia (con casella Faida)
- 1 Campo di Battaglia

Ogni Marca ha anche la funzione di “Marca Originaria” per una specifica famiglia. Le Marche sono spesso richiamate con un’abbreviazione a tre lettere, ed ogni abbinamento famiglia/marca ha assegnato un colore specifico.

Nome della Marca	Famiglia	Abbreviazione	Colore
Marca Occidentale Inglese	Dacre	EWM	Arancione
Marca di Mezzo Inglese	Fenwick	EMM	Rosso
Marca Occidentale Scozzese	Maxwell	SWM	Blu Chiaro
Marca di Mezzo Scozzese	Kerr	SMM	Blu Scuro

Terra Discutibile



La Terra Discutibile si trova tra le Marche Occidentali inglesi e scozzesi. Questo caso speciale di Marca contiene solo un Tracciato Notorietà e 1 Regione Agricola. Poiché si tratta di un territorio conteso, non governato da nessuno dei due regni, le incursioni qui non sono difese (fino a quando non si gioca la Carta Estate *Scots' Dyke*).

La Terra Discutibile è una Marca solo per il monitoraggio della Notorietà e il punteggio, non per altri scopi. Inoltre, non è mai considerata parte dell'Inghilterra o della Scozia.

Tracciati Notorietà



Ogni Marca (compresa la Terra Discutibile) ha un tracciato per registrare l'attuale livello di notorietà di cui ogni Famiglia gode presso gli abitanti di quella Marca. Lo spazio "3" è evidenziato per indicare il livello iniziale di notorietà di ogni Famiglia nella Marca Originaria. I cubi delle Famiglie in gioco avanzano lungo questi tracciati man mano che guadagnano notorietà durante il gioco. Le Famiglie al primo o al secondo posto su questi tracciati ricevono VP alla fine di ogni turno e dadi extra quando effettuano attacchi in questa Marca.

Regioni Agricole



Le quattro regioni con nome e di forma irregolare che compaiono in ogni Marca sono le Regioni Agricole. Le Regioni Agricole possono contenere Pecore, che aumentano il valore economico della regione ma la rendono anche un bersaglio più ghiotto per le **Incursioni (Raid)** dei giocatori nemici. Ogni Regione Agricola può essere difesa da 1 a 3 siti di Difesa Permanente adiacenti e piazzando un Gettone Difesa nella casella con il bordo verde e il simbolo della pastorella.

Difese Permanenti



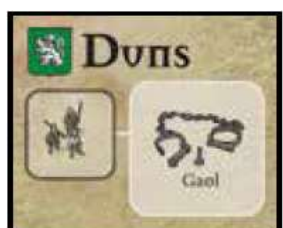
Ogni Marca ha quattro siti per le Difese Permanenti contrassegnati da simboli di torri difensive: uno dei quattro è un castello con frecce che si estendono in ogni direzione cardinale; gli altri tre sono torri più semplici note come Pele [N.d.T: *piccola casatorre o un dongione fortificato, costruiti tra il confine di Inghilterra e Scozia, nella regione nord dell'Inghilterra. Venivano utilizzati come torri d'osservazione o come segnalatore di pericolo per allertare le guarnigioni di un rischio imminente.*]

Le carte estive Difesa Permanente causano l'attivazione di queste difese, che viene mostrata posizionando il segnalino con il nome corrispondente sul simbolo stampato.

GUARNIGIONE DEL CASTELLO: l'attivazione di un castello con una guarnigione difensiva fornisce due dadi di difesa che proteggono dalle incursioni nelle due Regioni Agricole adiacenti.

PELE: l'attivazione di una Pele fornisce un dado di difesa che protegge dalle incursioni nelle due Regioni Agricole adiacenti.

Cittadina



La casella con una Prigione in ogni Marca è la sua Cittadina, la sede municipale dove vengono rinchiusi i razziatori catturati. La cittadina contiene una casella Prigione con il simbolo delle manette, dove vengono conservati i cubi delle altre Famiglie che hanno catturato dei razziatori durante i **Raid** in questa Marca. Una seconda casella con il simbolo della milizia è presente per contenere un gettone Difesa assegnato per

proteggere dagli attacchi di **Evasione**. Due cittadine sulla mappa (Carlisle e Berwick) sono Cittadine Murate, come indicato da una casella grigia in più e dal simbolo del dado intorno alla loro Prigione; i giocatori che controllano una Marca di questo tipo tirano 1 dado di Difesa in più contro le **Evasioni**.

Sede della Famiglia



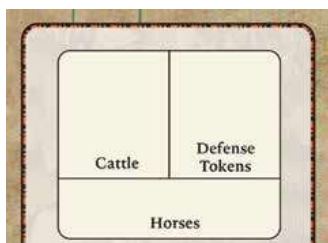
La casella con una casa-torre dal tetto grigio in ogni Marca è la Sede della Famiglia, che rappresenta il castello ancestrale della famiglia responsabile di questa Marca. La Sede della Famiglia contiene una casella "Faída con". Qui vengono conservati i cubi di altre famiglie se il proprietario di questa Marca ha rubato del Bestiame a quelle famiglie. È presente anche una seconda casella con il simbolo della milizia per contenere un gettone Difesa assegnato per proteggersi dagli attacchi di **Faída**.



Campo di Battaglia

L'ultimo elemento presente in ogni Marca è un campo di battaglia rettangolare delle dimensioni di una carta, dove si è svolta un'importante azione militare tra gli eserciti inglese e scozzese durante il periodo dei Razziatori di Confine. Ogni **Battaglia** può verificarsi una volta nel corso del gioco e si attiva quando viene pescata la carta Evento corrispondente (2.9).

2.1.2 Caselle del Bestiame



Vicino al tracciato della Notorietà di ogni Marca vi sono tre caselle utilizzate dai giocatori per conservare i loro Cavalli, il Bestiame e i gettoni Difesa. I giocatori devono sempre esporre il Bestiame posseduto dalla famiglia, così come i Cavalli non assegnati a un attacco in corso, in queste caselle, in modo che gli altri giocatori possano esaminare le capacità della famiglia. Quando non vengono utilizzati durante l'autunno e l'inverno, i gettoni Difesa vengono riposti a faccia in giù nella loro scatola, in modo che gli altri giocatori possano contare quanti ne possiede la famiglia, ma non possano vedere quali sono.

2.1.3 Area Combattimento Invernale



Su un lato della mappa si trova l'Area di Combattimento Invernale, che serve come aiuto al gioco per aiutare i giocatori a superare ogni metà dell'Inverno. Quest'area comprende sei caselle ordinate, delle dimensioni di una carta, una per ogni famiglia da utilizzare per designare la Carta Bersaglio assegnata per ogni attacco. La Sezione 7.0 fornisce tutti i dettagli sull'uso di queste caselle.

2.2 Display dei Mazzi di Carte

Il Display dei Mazzi di Carte di *Razziatori di Confine* contiene le carte (2.8, 2.9, 2.10, 2.11) e i gettoni Guardiano (2.6) che vengono pescati o scartati durante il gioco. Alcuni mazzi di carte di questo display possono essere rivedibili, come descritto di seguito:



MAZZO EVENTO: Mazza a faccia in giù di carte Evento che non sono ancora entrate in gioco (2.9). Questo mazzo non può essere esaminato dai giocatori

(Eccezione: Le prime due carte possono essere sbirciate se reclutate il Guardiano Alexander Hume).

SCARTI EVENTO: Mazza di scarto a faccia in su delle carte Evento dei turni precedenti. Tutte le carte in questo mazzo sono di fatto fuori gioco; questi scarti rimangono accessibili ai giocatori, se desiderano rivedere gli eventi che si sono verificati.

SCARTI BERSAGLIO: Mazza di scarti a faccia in su di carte Bersaglio (2.11) e Guardiano (2.10) usate dai giocatori. Tutte le carte in questo mazzo sono effettivamente fuori gioco; questi scarti rimangono accessibili ai giocatori, se desiderano rivedere i bersagli che sono stati selezionati.

CARTE ESTIVE FUORI GIOCO: Mazza a faccia in su di carte estive (2.8) che sono ora fuori gioco perché sono state giocate (5.2) o perché una carta appena Reclutata (5.1) le ha messe fuori gioco. Le carte in questo mazzo sono state rimosse dal gioco e non è consentito esaminarle (poiché questo rallenta il gioco senza dare ai giocatori alcuna informazione particolarmente rilevante). Si consiglia di mettere la Carta Estate Giorno di Tregua in cima a questo mazzo se viene giocata al turno 1 o 2, poiché il reclutamento di un Guardiano più avanti nel gioco può permettere a questa carta di rientrare in gioco.

CARTE ESTIVE SCARTATE: Mazza di Carte estive a faccia in giù che sono state Scartate (5.4) e che possono rientrare in gioco in un secondo momento come risultato delle cariche Abate di Kelso e Guardiano di Tynedale, come conseguenza della Carta Estate Doppio Gioco, o se selezionate dalla famiglia all'ultimo posto durante la Primavera. Queste carte possono essere riviste solo quando si è innescato uno di questi eventi e si sta per rimettere in gioco una di queste carte.

2.3 Tracciato della Vittoria



Un cartoncino separato contiene il tracciato utilizzato per mostrare il totale attuale dei Punti Vittoria (VP) di ogni famiglia utilizzando uno dei suoi cubi. Le famiglie che hanno totalizzato 100 o più PV devono posizionare un secondo

cubo nella casella "+100" a destra del tracciato per indicare che il loro punteggio è 100 più il totale indicato dal primo cubo. Le famiglie che si classificano in fondo alla classifica dei VP ricevono azioni extra in primavera, alla fine dei turni 1 e 2. L'ordine dei VP viene utilizzato anche per stabilire l'ordine dei turni Invernali nei turni 2 e 3.

2.4 Scheda di Famiglia

Gli attuali possedimenti di ogni famiglia sono riportati sulla loro Scheda di Famiglia. Tutte e sei le Schede di Famiglia sono identiche, differiscono solo per il nome della famiglia, lo stemma e il colore.



CASELLE DEI DADI D'ATTACCO: Nell'angolo in alto a sinistra del foglio si trovano le caselle per calcolare i dadi da lanciare in un prossimo attacco (Sezione 7.0). Riempite ognuna di queste caselle con i segnalini dei simboli dei dadi o con i dadi veri e propri, per rappresentare il numero di lanci di ogni tipo che effettuerete.

CASELLE DEI DADI DI DIFESA: L'angolo in alto a destra del foglio contiene quattro caselle utilizzate per calcolare i dadi da lanciare per difendersi da un attacco (Sezione 7.0).

SEGNALINO DI PECORE SULLA MAPPA: Nella parte superiore di ogni foglio si trova un singolo segnalino di pecore sulla mappa che inizia il gioco a 4 e si sposta avanti e indietro sulle colonne di questo segnalino quando si aggiungono o si perdono pecore dalla mappa. Leggete in basso rispetto al segnalino Pecore per vedere quante Carte Cavalli e carte Tenute potete conservare durante l'autunno, o quanti capi di bestiame guadagnate durante l'Autunno. Se si recluta una delle due Cariche specifiche (Abate di Jedburgh o Priore di Hexham), un nuovo segnalino che riflette la Carica sostituisce il segnalino Pecore sulla Mappa ed è spostato di due colonne a destra.

SHEEP	1-3	4	5	6	7	8	9	10	11+
Horse Limit	4	5	5	6	6	7	7	8	8
Hand Size	2	2	3	3	4	4	5	5	6
Cattle Income	3	3	4	5	6	7	8	9	10

DEFAULT ACTIONS
 Add 1 Horse
 Add 1 Sheep
 Add 1 Card
 Add 1 Notoriety (to Hired March)
 Battle 1 Sheep
 (2 Sheep on Turn 2 and 3)

ATTACK DICE
 Reiver
 Horses

DEFENSE DICE
 Peels
 Defense Tokens
 Castle Garrison
 Battle Dice

Reiver
Allied Grayne #1
Office #2 or Allied Grayne #2
 Not until Turn 2
 May swap to it slot when recruiting new cards
Warden
Office #1
Held Cards
 Check if over limit in Fall

La Scheda della Famiglia Dacre

DISPLAY SINGOLE CARTE: Le caselle Reiver [Razziatore], Warden [Guardiano], Allied Grayne #1 [Grayne Alleato], Office #1 [Carica] e Office #2 o Allied Grayne #2 sono utilizzate per mostrare una singola carta che la famiglia ha reclutato (5.1) durante l'Estate. Le carte in queste caselle sono sempre a faccia in su, in modo che tutti i giocatori possano vedere i bonus che forniscono.

CASELLA CARTE TENUTE: Nell'angolo in basso a destra di ogni Scheda Famiglia si trova un mazzo a faccia in giù di tutte le carte che la famiglia ha Tenute (5.3) ma non ancora utilizzato durante l'Inverno o la Primavera. Le carte in questo riquadro possono essere tenute per più di un turno (ad esempio, una carta tenuta nel turno 1 può essere conservata per essere giocata durante l'inverno o la primavera del turno 3).

2.5 Gettoni Difesa Permanente



È possibile giocare un certo numero di carte estive di Difesa Permanente per consentire alle famiglie di aggiungere gettoni di Difesa al Castello e alle Pele della propria Marca. Ogni giocatore inizia con i suoi quattro Gettoni Difesa Permanente fuori mappa davanti a sé finché la carta appropriata non li fa entrare in gioco.

2.6 Gettoni Difesa



Ogni famiglia inizia la partita con due Gettoni Difesa: un Vice Guardiano e uno Voci; i giocatori possono aggiungerne altri durante il gioco. Le famiglie guadagnano uno specifico Gettone Difesa se reclutano (5.1) un Guardiano e guadagnano Gettoni Difesa scelti a caso se Giocano (5.2) una carta Gettone Difesa. Il colore e il numero di dadi in fondo a un gettone Difesa indicano dove può essere posizionato e quanti dadi Difesa aggiunge. I gettoni con il simbolo del dado verde possono essere piazzati per difendere una Regione Agricola dai Raid; i gettoni con il simbolo del dado grigio possono essere piazzati in una Città o in una Sede Familiare per difendersi rispettivamente dalle **Evasioni** o dalle **Faide**. I gettoni con il testo in quest'area ("Nessun dado di difesa", "Dadi di Attacco Dimezzati") possono essere piazzati in qualsiasi locazione difensiva.

2.7 Bestiame

I tre tipi di Bestiame presenti nel gioco rappresentano la ricchezza di ogni famiglia in termini di potere d'acquisto liquido (Bovini), forza economica complessiva (Pecore) o capacità di proiezione offensiva (Cavalli). Le famiglie guadagnano Bestiame eseguendo l'azione Giocare con una carta Bestiame Estate o invocando alcune Azioni Predefinite. Le famiglie possono guadagnare Bovini e Pecore quando riescono a compiere un **Raid**, o Cavalli quando riescono a compiere una **Evasione**. Ogni famiglia ottiene VP per il Bestiame che possiede alla fine della partita. Tenete a portata di mano di tutti i giocatori una serie di gettoni Bestiame di ogni tipo, in modo che possano aggiungere e rimuovere facilmente Bestiame durante il gioco.

2.7.1 Bestiame



DESCRIZIONE: I Bovini sono usati come moneta di scambio nel gioco e si spendono per reclutare o giocare carte estive o per aumentare l'efficacia di alcuni Grayne Alleati. Ogni Autunno si guadagnano automaticamente Bovini in base al numero di Pecore possedute. I Bovini possono essere aggiunti anche quando si giocano alcune carte estive o come risultato di un **Raid** riuscito. Infine, si guadagna 1 Bovino ogni volta che si tiene in mano una carta durante il draft *[N.d.T.: pescare le carte mediante scelta, abbiamo lasciato il termine in inglese in quanto di uso comune]* delle carte estive. I Bovini sono disponibili in due tagli (1 e 5).

POSIZIONAMENTO: I Bovini sono collocati in bella vista nella casella del bestiame sul bordo della mappa, vicino alla vostra Marca.

VALORE: I bovini sono il tipo di bestiame di minor valore e valgono 1 VP per ogni 2 Bovini alla fine della partita.

2.7.2 Pecore



DESCRIZIONE: Il numero di Pecore presenti in una Regione Agricola indica la ricchezza relativa della famiglia. Possedere più Pecore nelle Regioni Agricole permette di ottenere più Bestiame in Autunno, di tenere più carte in mano e di una mandria di Cavalli più numerosa.

NOTA BENE: I "meeple" degli animali possono variare leggermente nell'aspetto rispetto a quelli mostrati in questo manuale.

POSIZIONAMENTO: Le famiglie iniziano il gioco con 1 Pecora in ogni Regione Agricola, ma possono guadagnare o perdere Pecore in una Regione durante il gioco. Posizionare le Pecore in un gruppo all'interno della Regione Agricola vicino alla casella delle pedine Difesa Agricola. Le pecore in piedi in una Regione Agricola non sono protette e possono essere rubate durante i Raid. Le pecore girate su un fianco sono protette da un Bastione (fattoria di pietra) e non vengono danneggiate quando i Raid colpiscono questa Regione.

VALORE: Le Pecore hanno un valore doppio rispetto al bestiame e valgono 2 VP per ogni 2 pecore alla fine della partita.



NOTA SUI COMPONENTI: Sono stati forniti dei segnalini Pecora aggiuntivi per il caso improbabile in cui siano stati utilizzati tutti i pezzi di legno. Queste Pecore aggiuntive sono a due facce per rappresentare i loro stati non protetti e in Bastione.

2.7.3 Cavalli



DESCRIZIONE: I cavalli rappresentano il numero di cavalieri che la vostra famiglia può mettere in sella per attaccare altre famiglie o combattere Battaglie. Ogni Cavallo presente in un combattimento dà 1 dado di combattimento in più.

POSIZIONE: I cavalli vengono posizionati nella casella Cavalli sul bordo della mappa vicino alla vostra Marca. I cavalli in piedi in questa casella sono disponibili per l'uso offensivo; i cavalli sul loro lato sono già stati spesi in questo turno. I cavalli vengono spostati in una regione bersaglio appena prima di aggiungere dadi a un attacco.

VALORE: I Cavalli sono il tipo di bestiame più prezioso, e valgono 3 VP per ogni due Cavalli alla fine della partita.



NOTA SUI COMPONENTI: Sono stati forniti dei segnalini Cavallo aggiuntivi per il caso improbabile in cui tutti i segnalini di legno siano stati utilizzati. Questi cavalli aggiuntivi sono a due facce per rappresentare i loro stati inutilizzato ed utilizzato.

2.8 Carte estive

Ogni turno inizia con l'Estate, quando le famiglie fanno il draft simultaneamente delle carte per aumentare la potenza delle loro proprietà. Per ogni turno viene utilizzato un unico set di carte estive:



Le carte estive sono di tre tipi diversi: Recluta, Giocare e Tenere le carte. All'interno di ognuno di questi tipi ci sono vari sottotipi, ognuno dei quali è contrassegnato da un simbolo univoco, come mostrato nella tabella seguente:

Tipo	Sottotipo	Simbolo
Reclutare	Razziatore	
Reclutare	Guardiano	
Reclutare	Carica	
Reclutare	Grayne Alleato	
Giocare	Gettone Difesa	
Giocare	Bestiame	
Giocare	Difesa Permanente	
Giocare	Bastione	
Tenere	Notorietà	
Tenere	Attacco	
Tenere	Difesa	
Tenere	Bersaglio	
Tenere	Ballata di Confine	

In alto a destra si trova il simbolo del sottotipo della carta e l'indicazione di quanti Bovini (se ce ne sono) si guadagnano o si spendono giocando la carta. Nell'angolo in basso a sinistra è indicato se la carta è sempre inclusa in una partita a 4 giocatori ("4P"), se è talvolta aggiunta ("P") o se non è inclusa (campo vuoto). Nell'angolo in basso a destra è indicato il numero della carta all'interno del set completo di 126 carte estive. Sotto il titolo della carta si trova il testo descrittivo che spiega l'effetto della carta e le eventuali condizioni di gioco. Infine, la parte inferiore della carta contiene una striscia colorata che mostra come questa carta viene giocata dagli avversari durante una partita in solitario. Fate riferimento a questa striscia solo quando la carta viene assegnata a Giocatori Avversari, mai quando implementate gli effetti alla vostra famiglia.





Dieci Carte estive del gioco per più giocatori (una nel Turno 1, tre nel Turno 2 e sei nel Turno 3) sono sostituite con versioni uniche per il gioco in Solitario (vedere il Capitolo 3 per le istruzioni su come sostituirle). Queste carte hanno tutte una striscia marrone con indicazione CARTA IN SOLITARIO nella parte bassa.



2.9 Carte Evento

Un mazzo di 12 carte Evento viene utilizzato per attivare eventi storici chiave che hanno avuto un impatto sul confine anglo-scozzese durante il XVI secolo. Questi Eventi permettono ai giocatori di capitalizzare le opportunità a breve termine, come guadagnare Notorietà e VP combattendo nelle **battaglie**, ricevere possibilità di ritirare i dadi da combattimento grazie al supporto nazionale per le attività dei razziatori, o guadagnare Notorietà extra per le azioni in voga durante un certo turno di gioco. Durante l'Autunno si pescano tre Eventi a turno (ridotti a due in una partita a 2 o 4 giocatori).



2.10 Carte Guardiano

Ogni famiglia riceve una singola carta Guardiano durante il piazzamento iniziale. Questa carta monouso può essere giocata per riordinare i gettoni Difesa e ottenere un modificatore di tiro di dado di +1 appena prima di un attacco di **Raid**, **Faida** o **Evasione** che ha come bersaglio la vostra Marca.



2.11 Carte Bersaglio

Durante la preparazione del gioco, ogni famiglia riceve sei Carte Bersaglio. Due di queste carte vengono consumate ogni Inverno (e rimosse dal gioco), una per ciascuno dei due turni di combattimento che si svolgono durante quella stagione. Le Carte Bersaglio per ogni famiglia sono di sei tipi diversi, e rappresentano i vari ruoli che un razziatore a tutto tondo si troverebbe a svolgere nel corso della sua vita.

I tipi di carte sono: Razziatore, Inglese/Scozzese, supporto alla propria famiglia e attaccare la Marca Opposta, una Marca Transfrontaliera o la Marca della Stessa Parte.



2.12 Indicatori di Attacco

Ogni famiglia riceve un set di due Indicatori di Attacco a doppia faccia che servono a designare il bersaglio di attacco selezionato dalla famiglia e a mostrare se il combattimento è stato risolto.

2.13 Cubi

Durante l'allestimento viene consegnato a ogni famiglia un set di 15 cubi di legno del colore della famiglia. Questi cubi vengono utilizzati per una serie di scopi di gioco, tra cui: segnare le **Faide** con le altre famiglie, segnare quando questa famiglia ha catturato dei razziatori che sono in Prigione in un'altra Marca, tenere traccia dei livelli di VP e di Notorietà in ogni Marca e segnare l'ordine di turno per l'Inverno.

2.14 Tabelle Gioco in Solitario

Sono incluse tabelle per il gioco in Solitario:

- Foglio per il Draft dei Giocatori Avversari
- Scheda di Aiuto al Gioco in Solitario

Il primo foglio viene usato per registrare le carte acquisite con draft dai vostri avversari. Le seconde tabelle (assieme ai Gettoni Regione Agricola che si usano su di esse) vi aiutano ad aggiungere rapidamente Pecore, Difese Permanenti e Notorietà sulla mappa. Vi sono anche la Sequenza di Gioco in Solitario e le altre Tabelle di Consultazione.

2.15 Gettoni Regione Agricola



Vi sono 32 gettoni che identificano varie Regioni Agricole per effettuare una scelta casuale durante le partite in Solitario. 24 di questi si usano in ogni partita, come dettagliato nel Capitolo 3.

2.16 Componenti non Utilizzati

I seguenti componenti sono utilizzati solo nelle partite con più giocatori e possono essere ignorati quando si imposta una partita in Solitario:

- 6 carte Tratto
- Le Tabelle di Consultazione e Aiuto al Gioco per Più Giocatori

3.0 Piazzamento Iniziale

Seguite questi passaggi per preparare una partita in Solitario di *Razziatori di Confini*.

- **HUME e GREY:** rimuovete le Schede Famiglia, i Cubi, i Gettoni Difesa Permanente, le Carte Obiettivo e le Carte Guardiano per queste due famiglie.
- **SCELTA DELLA FAMIGLIA:** scegliete la famiglia che volete giocare, Dacre, Fenwick, Maxwell o Kerr. Prendete la Scheda Famiglia, i Cubi, i Gettoni Difesa Permanente, 6 Carte Bersaglio e 1 Carta Guardiano per questa famiglia.
- **SCHEDA FAMIGLIA:** posizionate il segnalino "Pecore sulla Mappa" sullo spazio "4" evidenziato.
- **CASELLE BESTIAME:** Piazzate 8 Bovini (un 5, tre 1) nella vostra casella Bovini. Posizionate 3 Cavalli nella casella Cavalli della vostra famiglia. Aggiungete un Gettone Difesa del Vice Guardiano alla vostra casella Gettoni Difesa. I giocatori avversari non hanno bisogno di questi oggetti nella partita in Solitario.
- **AVVERSARI:** Le tre famiglie che non avete scelto nella fase Scegliere la Famiglia sono i vostri avversari. Per ogni Famiglia Avversaria, recuperate le Carte Bersaglio e le Carte Custode e mettetele in due pile separate per ciascuna famiglia (quindi sei pile in totale, metà delle quali con una sola carta). Non sono necessarie le Schede Famiglia per gli avversari.
- **AIUTI PER IL GIOCO IN SOLITARIO:** Mettete i tre cartoncini elencati nella Sezione 2.14 (Foglio Draft dei Giocatori Avversari, Tabelle di Aiuto al Gioco in Solitario e una copia della Sequenza di Gioco in Solitario) accanto alla vostra Scheda di Famiglia. Prendete anche una delle 6 Tabelle di Consultazione (per le partite in solitario usate solo il lato che spiega il combattimento).
- **PECORE:** Piazzate 1 pecora in piedi in ogni Regione Agricola. Piazzate una seconda Pecora in piedi nella Regione Agricola nella Terra Discutibile. Non piazzare alcuna Pecora nelle Regioni Agricole della Marca Orientale Inglese o della Marca Orientale Scozzese.
- **DISPLAY DEI MAZZI DI CARTE:** Piazzare i 7 gettoni Difesa Guardiano disponibili (tutti tranne Alexander Hume) a faccia in su nella loro casella nell'angolo in alto a destra del Display dei Mazzi di Carte.
- **TRACCIATO DELLA NOTORIETÀ:** per tutte e quattro le famiglie in gioco, posizionate 1 cubo nello spazio 3 del display della Notorietà della Marca Originaria di quella famiglia.
- **CUBI FAIDA/EVASIONE:** posizionare 1 Cubo per ognuna delle quattro famiglie in gioco nella casella Faida della Marca direttamente sul confine. Ripetere l'operazione aggiungendo un Cubo nella casella Razziatori in Prigione della Marca direttamente oltre il confine. (*Esempio: un cubo Maxwell viene posto sia nella casella Prigione di Carlisle che nella casella Faida con Dacre di Naworth*).
- **ESTRAZIONE CUBI DI NOTORIETÀ:** collocate 7 cubi di ciascuno dei vostri tre avversari (21 cubi in totale) in una tazza opaca.
- **GETTONI DI DIFESA DELL'AVVERSARIO:** date agli avversari una serie iniziale di Gettoni di Difesa: 5 Vice Deputati, 6 Voci e i 6 Gettoni di Difesa non ancora piazzati che non hanno la designazione "4P". Questi gettoni sono collocati a faccia in su nella casella Gettoni Difesa dei giocatori avversari sulla plancia di gioco.
- **GETTONI DI DIFESA DISPONIBILI:** collocate tutti i Gettoni Difesa rimanenti a faccia in giù in un unico mazzo o coppa per pescarli. Questa è la riserva di gettoni da cui voi o i vostri avversari attingerete quando aggiungerete gettoni Difesa durante il gioco.
- **DIFESA PERMANENTI DELL'AVVERSARIO:** Posizionate i 4 gettoni Difesa Permanente di ciascuno dei vostri tre avversari (12 in totale) in un'altra coppa opaca.
- **REGIONI AGRICOLE AVVERSARIE:** Prendete i 32 segnalini con i nomi delle dei quattro giocatori della partita in solitario e rimuovete gli 8 segnalini per la Marca Originaria della famiglia che avete scelto di giocare. Posizionate gli altri 24 segnalini nella casella Gettoni per Posizionamento Pecore nella Regione Agricola sulla Scheda per il gioco in Solitario.
- **CARTE ESTIVE:** prendete le 10 carte con le versioni uniche per il gioco in Solitario (cioè con la striscia marrone SOLO sul fondo della carta) e inseritele al posto della carta estate multigiocatore dello stesso numero (quindi la carta Solo *Giorno di Tregua* (s36) sostituisce la solita carta 36). Rimuovete le 8 carte da ciascuno dei tre mazzi Estate che sono vuote nell'angolo in basso a sinistra (senza indicatore "4P" o "?"). Mescolate separatamente i tre mazzi rimanenti e posizionatele vicino alla mappa. Ogni mazzo deve contenere 34 carte.

- **MAZZO EVENTI:** Rimuovere le carte *Flodden Field*, *Haddon Rigg* e *Segnali Luminosi sul Confine* dal mazzo Eventi. Mescolare le carte evento rimanenti e posizionarle a faccia in giù nello spazio designato sul Display dei Mazzi di Carte.

4.0 Sequenza di Gioco

"Ingrassate, lucide e in buone condizioni autunnali, le mandrie scendevano dalle colline quando il tempo cominciava a guastarsi e l'anno girava intorno al solstizio. In queste settimane iniziava anche la stagione del Raid. Disperse sui pascoli delle colline (e comunque bisognose di nutrirsi e migliorare le proprie condizioni), le mandrie di bovini e ovini non erano un Bersaglio fattibile per i razzatori in estate. Era molto meglio venire a prenderli dove erano facilmente ammassati nei campi interni e sufficientemente grassi e in forma per affrontare un lungo viaggio una volta presi".

I Reivers: La storia dei Razzatori di Confine di Alistair Moffat

Il gioco si svolge esattamente in tre turni, ognuno dei quali rappresenta circa 30 anni. Le attività dei Razzatori lungo il confine variavano molto in base al periodo dell'anno, quindi ogni turno è organizzato in quattro stagioni, a partire dall'Estate. Alla fine della partita viene aggiunta una fase speciale di punteggio per completare il gioco. Le regole che governano ciascuna stagione sono presentate nelle sezioni 5.0, 6.0, 7.0 e 8.0. Una guida generica alle attività di un singolo turno si presenta come segue:

ESTATE

- **CREARE IL MAZZO DEGLI SCARTI:** Distribuite 7 delle carte estive di questo turno a faccia in giù nel mazzo degli Scarti Carte di Primavera.
- **DRAFT:** Date 3 carte alla volta a faccia in su. Sceglietene una e svolgete l'azione prevista (Reclutare, Giocare, Tenere o Scartare) con la carta selezionata, eventualmente guadagnando o spendendo Bestiame. Le altre due carte sono il draft del vostro avversario: come indicato sulla carta o effettuate un'azione immediata, ponendola nel mazzo appropriato nella Scheda Draft dell'Avversario, oppure ponetela nella casella Carte in Gioco dell'Avversario nella Scheda del gioco in Solitario. Ripetete questi passaggi 7 volte.
- **ROUND DI SCARTO:** in uno dei 7 round nel punto Draft delle Carte, sopra, dovete scegliere di Passare dopo aver visto le carte che sono state distribuite. Tutte e 3 le carte distribuite sono spostate nel mazzo Scarti delle Carte di Primavera.
- **CARTE FINALI:** I vostri avversari giocano le 6 carte finali nel mazzo allo stesso modo delle carte giocate per gli avversari nel punto Draft delle Carte.
- **DRAFT PER CARICA:** Se avete in gioco Carica dell'Abate di Kelso o del Guardiano di Tynedale, fate draft con una carta dal mazzo degli Scarti delle carte di Primavera se questo è il Turno 2 o 3. Se queste carte sono invece in gioco per i vostri avversari, seguite le loro istruzioni per consentire loro di ricevere una carta extra dagli scarti.

AUTUNNO

- **AGGIORNAMENTO ECONOMICO:** verificate le Dimensione della vostra Mano di Carte e dei Cavalli rispetto alla capacità in base alla Pecora sulla vostra Marca. Scartate le carte o i Cavalli in più se superano questi limiti. Poi guadagnate il reddito da Bestiame.
- **PESCARRE GLI EVENTI:** Scegliete 2 eventi casuali per questo turno.
- **PIAZZARE LE DIFESE DEL GIOCATORE IN SOLITARIO:** Assegnate i gettoni Difesa alle caselle della vostra Marca.
- **GLI AVVERSARI USANO LE CARTE CON CUI HANNO FATTO DRAFT:** Gli avversari usano le carte in ciascuno dei sei mazzi nella Scheda Draft dei Giocatori Avversari per potenziare la loro forza di attacco, Notorietà, Pecore o difese.
- **PORRE LE DIFESE AVVERSARIE:** Mescolate tutti i Gettoni Difesa disponibili all'Avversario. Pescateli (senza guardarli) uno alla volta in modo da riempire tutte le caselle Difesa Cittadine e Regioni Agricole nelle tre Marche dei Giocatori Avversari.

INVERNO

- **PIAZZAMENTO DELLA NOTORIETA' DEL GIOCATORE IN SOLITARIO:** Aggiungete la vostra Notorietà alle Marche e giocate qualsiasi carta Notorietà che desiderate usare.
- **SELEZIONARE LA CARTA BERSAGLIO:** Scegliete due Carte Bersaglio che giocherete in questo turno. Aggiungete due Carte Bersaglio scelte a caso da ciascun avversario. Mescolate tutte 8 le Carte Bersaglio.

- **PESCARRE I BERSAGLI/RISOLVERE I COMBATTIMENTI:** Pescate una Carta Bersaglio alla volta da questo mazzo. Se è una delle vostre, scegliete un bersaglio finale, calcolate i dadi, e risolvete l'attacco, se necessario ottenendo VP. Se Carta Bersaglio dell'avversario, usate le priorità in solitario per determinare dove l'attacco dovrebbe avvenire. Se l'attacco è sul Giocatore in Solitario, risolvete quell'attacco come al solito (i VP ottenuti dai Giocatori Avversari sono ignorati; il Bestiame perso dal Giocatore in Solitario torna alla banca).
- **PREMI PER LA BATTAGLIA:** I premi post-battaglia vengono assegnati per qualsiasi battaglia che sia stata combattuta da una sola parte.

PRIMAVERA

- **RIPRISTINO:** Ripristinare tutti i vostri Cavalli. Ripristinare la Regione Agricola dei Terreni Discussibili a 2 Pecore esatte. Scartare gli eventi attuali. Restituire i Gettoni Difesa nella casella vostra famiglia o nel pool dei Gettoni Difesa dei Giocatori Avversari.
- **PUNTEGGIO VP:** Aggiungere VP per Notorietà e Razziatori in Prigione al vostro punteggio. Se è il Turno 3, giocate le carte Primavera. Registrare il totale dei VP a fine turno.
- **RIDUZIONE DEI DADI DI ATTACCO BASE:** Dimezzate (arrotondando per difetto) il numero di dadi nella casella Dadi di Attacco Base.
- **PUNTEGGIO DI FINE PARTITA (SOLO TURNO 3):** Ricevete VP per il bestiame in vostro possesso. Confrontate il vostro punteggio finale con i livelli di vittoria per il gioco in Solitario.

5.0 Estate

L'estate ai confini era un periodo di pace, quando i progetti di costruzione venivano portati a termine e il bestiame poteva pascolare comodamente tra le colline e le valli.

5.1 Costituire il Mazzo degli Scarti

Per iniziare l'Estate, distribuite le prime 7 carte del Mazzo Estate di questo turno nel Mazzo degli Scarti delle Carte estive senza guardarle. Se questo è il 1° turno, il mazzo degli scarti è vuoto. Se si tratta di un turno successivo, si aggiungeranno le carte rimaste nel mazzo degli scarti alla fine del turno precedente. Potete guardare le carte in questo mazzo degli scarti solo quando vi siete impegnati in una giocata per recuperarne una per voi. (*Esempi: Le Cariche Abate di Kelso e Custode di Tynedale permettono di recuperare carte dagli scarti, così come le fasi di risoluzione delle carte estive Rete di Spie e Doppio Gioco*).

5.2 Draft delle Carte

Ora distribuite le successive 3 carte del mazzo Estate a faccia in su. Sceglietene una per Reclutare, Giocare, Tenere o Scartare, opzioni che sono spiegate nelle sottosezioni seguenti. Le due carte che non avete scelto vengono assegnate ai vostri avversari. Guardate la striscia in fondo alla carta per determinare come giocarla per le altre famiglie. Le carte Attacco, Notorietà, Pecora, Bastione, Gettone Difesa e Difesa Permanente vengono posizionate direttamente nella casella corrispondente sul Foglio Draft dei Giocatori avversari; queste carte aiuteranno gli avversari durante l'Autunno. Sette carte hanno una striscia grigio chiaro (come l'Abate di Kelso). Quattro di queste sono carte Bestiame che attivano un'azione immediata; seguite le istruzioni su una carta di questo tipo e poi mettetela immediatamente nel mazzo delle carte estive Fuori Gioco. L'Abate di Kelso, il Guardiano di Tynedale e le Pesanti Nevicate hanno effetti ritardati; mettetele nella casella Carte in Gioco dei Giocatori Avversari sulla scheda di gioco in Solitario per ricordarvi di attivare i loro effetti più avanti nel gioco. Il bestiame non viene monitorato per i Giocatori Avversari; non modificate i totali del Bestiame per nessun giocatore quando le carte vengono assegnate agli avversari. Se l'ordine in cui queste due carte vengono assegnate agli avversari è importante, il Giocatore in Solitario sceglie l'ordine in cui queste carte vengono risolte.

Ripetere questo passaggio per un totale di 7 volte (quindi vengono distribuite 21 carte in totale), tenendo presente che in un turno vengono scartate tutte e tre le carte come descritto al punto 5.3, sotto.

5.2.1 Reclutare

L'azione **Reclutare** può essere utilizzata con le Carte Estive di questi sottotipi: Razziatore, Guardiano, Carica o Grayne Alleato. Dovete avere abbastanza Bovini per permettervi la carta; pagate il costo dei Bovini (se presente) alla banca. Quindi posizionate la carta reclutata a faccia in su nella casella corrispondente della vostra Scheda Famiglia. Se c'era già una carta qui, spostatela nel mazzo delle Carte Estive Fuori Gioco. Se avete reclutato un Guardiano, recuperate il Gettone Guardiano corrispondente dalla parte superiore del display dei mazzi di carte e aggiungetelo alla vostra casella Gettoni Difesa sulla mappa. Se in quella casella c'era già un gettone Guardiano, rimuovetelo dal gioco insieme alla carta corrispondente al Guardiano precedente.

CASI SPECIALI:

- a) Lo slot "Carica #2/Grayne Alleato #2" non diventa disponibile fino al 2° turno; nel raro caso in cui si scelga di reclutare un secondo Carica o Grayne Alleato al 1° turno, il primo deve essere spostato nel mazzo Fuori Gioco.
- b) Si applicano regole speciali se è il turno 2 o successivo e si sta reclutando un Carica o un Grayne Alleato quando lo slot "Carica #2/ Grayne Alleato #2" è già occupato. In questo caso si può spostare qualsiasi Carica o Grayne Alleato precedentemente giocato nel mazzo Fuori Gioco e poi scambiare le carte rimanenti come si desidera (purché non si finisca con più di 2 Cariche, 2 Grigi alleati o 3 carte totali di questi due tipi).

5.2.2 Giocare

L'azione **Giocare** può essere utilizzata con le carte estive di questi sottotipi: Gettoni Difesa, Bestiame, Difesa Permanente e Bastione. Dovete avere abbastanza Bovini per permettervi la carta; pagate il costo dei Bovini (se presente) alla banca. Poi aggiungete la carta al mazzo delle Carte Estive Fuori Gioco e aggiungete il bestiame o le difese alle vostre proprietà come segue:

5.2.2.1 Gettoni Difesa

Pescate il numero specificato di gettoni Difesa dalla tazza che contiene questi gettoni. Posizionateli a faccia in giù nella vostra casella Gettoni Difesa sulla mappa.

5.2.2.2 Bovini

Prendete il numero di capi di Bovini specificato dalla banca e aggiungeteli alla vostra casella Bovini sulla mappa.

5.2.2.3 Pecore

Prendete il numero specificato di Pecore dalla banca e aggiungetele, in piedi, a Regioni Agricole nella vostra Marca, come indicato sulla carta. Non è necessario assegnare le pecore in modo uniforme, purché siano rispettati i vincoli indicati sulla carta.

5.2.2.4 Cavalli

Prendete il numero specificato di Cavalli dalla banca e aggiungeteli, in piedi, alla vostra casella Cavalli sulla mappa.

5.2.2.5 Difese Permanenti

Scegliete i gettoni di Difesa Permanente della Guarnigione del Castello e/o di Pele tra i quattro forniti alla vostra famiglia durante il piazzamento iniziale: il numero di tali gettoni deve corrispondere a quelli specificati dalla carta. Aggiungete ogni segnalino scelto al sito di Difesa Permanente corrispondente nella vostra Marca.

5.2.2.6 Bastione

Selezionate le pecore in piedi nelle Regioni Agricole della vostra Marca, come specificato sulla carta, e giratele sul fianco per indicare che sono protette dai Raid.

5.2.3 Tenere

L'azione **Tenere** può essere utilizzata con le Carte estive di questi sottotipi: Notorietà, Attacco, Difesa, Bersaglio e Ballata dei Confini. Posizionate la carta a faccia in giù, senza rivelarla agli altri giocatori, nella casella Carte Tenute della vostra Scheda Famiglia. Potete posizionare una carta qui anche se supera il vostro attuale Dimensione della Mano, perché i limiti della Dimensione della Mano si applicano solo durante l'Autunno. Queste carte saranno giocate in un prossimo inverno o primavera. Guadagnate +1 Bovini dalla banca.

5.2.4 Scartare

Qualsiasi Carta Estate può essere scartata per effettuare invece un'Azione Predefinita. Le possibili Azioni Predefinite sono elencate nella sezione delle regole che segue. Le carte scartate in questo modo vengono aggiunte agli Scarti delle Carte estive. Queste carte possono rientrare in gioco come risultato delle cariche Abate di Kelso e Custode di Tynedale, come conseguenza della carte estive *Doppio Gioco* o *Rete di Spie*.

5.2.5 Azioni Predefinite

Le Azioni Predefinite sono mosse meno potenti che le famiglie possono decidere di intraprendere se hanno una carenza di un particolare tipo di bestiame o se sono preoccupate per le difese della propria Marca. Le Azioni Predefinite si ricevono quando si scarta una carta durante l'Estate. Ogni volta che si riceve un'Azione Predefinita, effettuate esattamente una delle seguenti mosse:

- Aggiungere 1 cavallo
- Aggiungere 1 pecora
- Aggiungere 3 bovini
- Aggiungere 1 Notorietà alla propria Marca Originaria
- Mettere nel Bastione 1 pecora (2 se questo è il 2° turno o successivo)

L'aggiunta di bestiame (o la messa in Bastione di pecore) avviene come descritto nella Sezione 5.2.2, senza restrizioni sulla Regione Agricola scelta per l'aggiunta o la recinzione delle pecore. Per aggiungere 1 Notorietà, è sufficiente far avanzare di 1 spazio il proprio Cubo sul tracciato della Notorietà nella propria Marca Originaria (ad esempio, dallo spazio "3" allo spazio "4").

SUGGERIMENTO DI GIOCO: verso la fine dell'estate, assicuratevi di avere abbastanza Pecore per sostenere il vostro attuale numero di Cavalli e di carte Tenute (vedi 6.1). In caso contrario, un'Azione Predefinita per aggiungere Pecore può essere una buona giocata.

5.3 Round di Scarto

In uno dei sette turni della fase Draft delle Carte di cui sopra, dovete scegliere di Passare dopo aver visto le carte distribuite. Spostate tutte e 3 le carte distribuite nel mazzo degli Scarti delle Carte Estive. Una volta effettuata questa mossa durante una Fase Estiva, non è più disponibile come mossa fino alla Fase Estiva del turno successivo. Se si seleziona una carta nei primi 6 turni di pesca delle carte, si deve utilizzare il settimo turno per scartarla.

SUGGERIMENTO DI GIOCO: Scartare tutte e 3 le carte è una mossa utile in diverse circostanze, tra cui: quando tutte e 3 le carte sono marginalmente utili per la vostra situazione e sperate di ottenere di meglio; quando le carte sono troppo costose per la vostra situazione; o quando le carte aiuterebbero i vostri avversari più di quanto non aiutino voi.

5.4 Carte Finali

Quando rimangono solo sei carte nel mazzo delle Carte Estive di questo turno, il Draft è finito. Prendete ognuna delle sei carte rimaste e giocatela per i vostri avversari, esattamente come se fosse una delle due carte date ai vostri avversari in uno dei precedenti turni di Draft.

5.5 Abate di Kelso/Custode di Tynedale

Ai Turni 2 e 3, se avete reclutato la Carica Abate di Kelso o Guardiano di Tynedale, terminate l'Estate selezionando una carta dal mazzo degli Scarti delle Carte Estive. Giocate la carta selezionata normalmente in base al suo tipo (Reclutare, Giocare o Tenere), tranne che non aggiungete o sottraete mai Bovini (cioè, questa mossa è fatta "gratis"). La carta selezionata può essere scartata direttamente nel mazzo degli Scarti delle Carte Estive se si preferisce effettuare un'Azione Predefinita.

Se una o entrambe queste Cariche si trovano nelle Carte in Gioco dei Giocatori Avversari, seguite le istruzioni di ciascuna Carica in questo momento per assegnare agli avversari una carta a caso dal mazzo degli Scarti delle Carte Estive, esattamente come se si trattasse di una delle due carte assegnate agli avversari in uno dei precedenti turni di Draft.

6.0 Autunno

L'autunno segna il periodo nei confini in cui i razziatori e le loro famiglie si preparavano alle incursioni invernali.

6.1 Aggiornamento Economico

Iniziate l'Autunno assicurandovi che il vostro segnalino Pecore sulla Mappa sia posizionato correttamente sulla vostra Scheda di Famiglia, in base al numero di Pecore che possedete sulla mappa e al fatto che abbiate o meno una carica (Abate di Jedburgh, Priore di Hexham) che sposta il segnalino di due colonne a destra. Poi effettuate le seguenti tre azioni, a seconda delle necessità, utilizzando i numeri della colonna direttamente sotto il vostro segnalino Pecore sulla Mappa:

- 1. LIMITE DI CAVALLI:** Se avete più Cavalli del vostro attuale Limite di Cavalli, restituite l'eccesso alla banca.
- 2. DIMENSIONE DELLA MANO:** Se avete più carte Tenute rispetto alla vostra attuale Dimensione della Mano, scartate (nel mazzo degli Scarti delle Carte Estive) una carta a vostra scelta per far scendere il numero alla vostra Dimensione della Mano.
- 3. REDDITO DA BESTIAME:** Infine, aggiungete i Bovini (come in 5.2.2.2) pari al Reddito da Bestiame.

PECORE	1-3	4	5	6	7	8	9	10	11+
Limite Cavalli	4	5	5	6	6	7	7	8	8
Dimensione Mano	2	2	3	3	4	4	5	5	6
Reddito Bestiame	4	3	4	5	6	7	8	9	10

6.2 Pesca degli Eventi

Due Eventi vengono ora girati a faccia in su dalla cima del mazzo degli Eventi. Se viene pescata una delle sei Battaglie che si svolgono in una specifica Marca (cioè tutte le Battaglie tranne *Il Risveglio del Nord*), posizionate la carta evento sopra il campo di battaglia sulla mappa. Tutti gli altri eventi che vengono pescati vengono posizionati nell'area Eventi in Corso sul bordo della mappa, vicino alla Marca dell'Est inglese. Questi eventi non-Battaglia modificano la risoluzione degli attacchi effettuati da qualsiasi giocatore per il resto del turno. Gli eventi "*Corteggiamento Violento*" e "*Maria Regina di Scozia*" permettono di rilanciare i dadi da combattimento (vedi 7.7). Se viene pescato uno di questi eventi, posizionate *subito* il numero specificato di dadi di ritiro su questa carta, in modo da poter tenere traccia di quanti ritiri sono stati effettuati. I dadi vengono tolti da questa carta man mano che i ritiri vengono utilizzati dalle famiglie aventi diritto. In un singolo combattimento non possono essere utilizzati più di 3 dadi di ritiro provenienti da uno di questi eventi. (In genere, una successione di famiglie diverse sfrutterà questi ritiri prima di esaurirli tutti).

6.3 Posizionare le Difese

Prendete ora i Gettoni Difesa sulla vostra Scheda Famiglia e assegnateli alle caselle dei Gettoni Difesa nella vostra Marca. Ogni casella può contenere *un solo* gettone. I gettoni possono essere collocati in una casella di Gettoni Difesa della Regione Agricola solo se hanno almeno un dado verde (o sono solo testo, come "Dadi di Attacco Dimezzati") a faccia in su; i gettoni possono essere collocati in una casella di Gettoni Difesa della Cittadina o della Sede della Famiglia solo se hanno almeno un dado grigio (o solo testo) sullo stesso lato. I gettoni con entrambi i dadi verdi e grigi possono essere piazzati ovunque, anche se alcuni gettoni sono più utili per la difesa in un tipo di casella piuttosto che nell'altra. È possibile possedere troppi gettoni per poterli piazzare tutti sulla mappa; in tal caso, quelli in eccesso vengono riportati a faccia in giù nella propria casella Gettoni Difesa.

6.4 Aggiornamento dei Giocatori Avversari

Seguire i passaggi seguenti per preparare le Marche e i giocatori avversari per l'inverno. C'è una fase per ogni mazzo di carte accumulate durante l'Estate sulla Scheda Draft dei Giocatori Avversari. Tutte le carte di un mazzo consultate durante una fase vengono messe fuori gioco una volta completata la fase stessa.

- **ATTACCO:** Contate la forza totale di tutte le carte Attacco +X in questo mazzo (una carta "Attacco +3" ha forza 3). Dividere questo totale per tre (che rappresenta il fatto che avete 3 avversari) e togliete tutte le frazioni. Il risultato fornisce il numero di dadi da aggiungere alla casella dei Dadi Attacco Base, che si trova in cima alla Scheda Draft dei Giocatori Avversari.
- **NOTORIETÀ:** Rimuovete una carta alla volta da questo mazzo. Ogni volta che si rimuove una carta, si pesca un Cubo dalla Tazza di Pesca della Notorietà. Il colore del Cubo indica il giocatore che guadagnerà il numero di punti Notorietà indicato sulla carta. Poi si tirano *due dadi*, uno prima dell'altro, per vedere in quale Marca si guadagna la Notorietà. I risultati dei dadi sono associati alle Marche come segue:
 - 1 Marca Occidentale Scozzese
 - 2 Marca Medio Scozzese
 - 3 Marca Medio Inglese
 - 4 Marca Ovest Inglese
 - 5 Terra Discutibile
 - 6 Marca Originaria del Giocatore in Solitario

La Notorietà sarà aggiunta per questo Giocatore Avversario a una delle Marche indicate da questi tiri di dado. Usate questo schema di priorità per scegliere l'esatta Marca in cui questo giocatore diventa più famoso:

a) Il Primo Dado è in Testa: Se l'aggiunta di Notorietà alla Marca indicata dal *primo tiro di dado* pone l'avversario in vantaggio (o in parità per essere in testa), piazzatelo lì.

b) Il Secondo Dado è in Testa: Se l'aggiunta di Notorietà alla Marca indicata dal *secondo tiro di dado* porta l'avversario in testa (o in parità per essere in testa), piazzatelo lì.

c) Predefinito: Altrimenti aggiungere la Notorietà alla Marca indicata dal *primo dado*.

Se il Giocatore Avversario rappresentato dal Cubo ha già Notorietà in quella Marca, spostate il Cubo esistente lungo il tracciato del valore indicato in fondo alla carta e posizionate il Cubo nella casella dei Cubi Notorietà estratti sulla Scheda per il Gioco in Solitario. Se il giocatore non ha avuto precedentemente Notorietà in quella Marca, ponete il Cubo estratto sul Tracciato della Notorietà al valore indicato in fondo alla carta. Ripetere questo processo completo fino a quando tutte le carte Notorietà +X sono state messe fuori gioco.

- **PECORE:** Contate la forza totale di tutte le carte Pecora +X in questo mazzo. Prendete queste Pecore e, una alla volta, posizionatele in piedi sulla mappa in una Regione Agricola determinata da un'estrazione casuale dalla casella Gettoni Regione Agricola per il Posizionamento delle Pecore sulla Scheda per il Gioco in Solitario. Aggiungete il segnalino estratto alla casella Gettoni Regione Agricola per la messa in Bastione delle Pecore (dove può essere estratto nel passo che segue). Se mai si dovesse verificare una situazione in cui non ci sono gettoni Regione

Agricola in una di queste due caselle e fosse necessario pescarne uno, spostate 12 gettoni Regione Agricola (scelti a caso) dall'altra casella per formare una nuova pila di estrazione.

- **BASTIONI:** Contate la forza totale di tutte le carte Bastioni +X in questo mazzo. Capovolgere questo numero di Pecore una alla volta nelle Regioni Agricole dei giocatori avversari. Determinare dove girare ogni Pecora con un'estrazione casuale dalla casella Gettoni per porre in Bastione le Pecore della Regione Agricola sulla Scheda per il Gioco in Solitario. Aggiungete il segnalino estratto alla casella Gettoni Regione Agricola per il Posizionamento delle Pecore. In base ai **Raid** precedenti, si può pescare una Regione Agricola in cui non ci sono più Pecore non in Bastione. In questo caso spostate ancora il segnalino pescato nella casella Gettoni Regione Agricola per il Posizionamento delle Pecore e poi pescate un altro gettone (in modo che il porre in Bastione avvenga comunque da qualche parte).
- **GETTONI DI DIFESA:** Contate il numero di Gettoni Difesa da aggiungere. Pescatene altrettanti dalla tazza dei Gettoni Difesa Disponibili e aggiungeteli alla pila dei Gettoni Difesa dei giocatori avversari sulla Scheda per il Gioco in Solitario. Se in questa pila ci sono carte con la scritta "Aggiungere Gettone Guardiano", aggiungete il corrispondente Gettone Difesa Guardiano alla pila dei Gettoni Difesa dei Giocatori Avversari.
- **DIFESE PERMANENTI:** Contate la forza di tutte le carte Difese Permanenti +X in questo mazzo. Pescate esattamente questo numero di segnalini dalla tazza delle Difese Permanenti dell'Avversario e posizionate ciascuno di essi sulla mappa nella posizione indicata.

6.5 Posizionare i Gettoni Difesa Avversari

Per completare i preparativi per l'Autunno, girate a faccia in giù tutti i gettoni della pila dei Gettoni Difesa dei Giocatori Avversari e mischiateli. Quindi posizionate un gettone alla volta da questa pila nella casella Gettoni Difesa di ogni Regione Agricola e di ogni Cittadina e Sede Familiare della Marca avversaria (18 caselle in totale). Non girate nessuno di questi gettoni sul lato anteriore quando li piazzate. Ignorate il fatto che alcuni gettoni con i dadi verdi potrebbero essere stati piazzati nelle caselle di Difesa delle Città e altri con i dadi grigi nelle caselle di Difesa Agricola. Nella pila dei Gettoni Difesa dei Giocatori Avversari rimarranno alcuni gettoni che non verranno utilizzati in questo turno.

7.0 Inverno

L'inverno era il periodo in cui si costruiva la reputazione di un Razziatore di Confine. Questi erano i "tempi della cavalcata", in cui c'erano bestiame da rubare, fuorilegge da catturare e reputazione familiare da difendere.

Ne *Razziatori di Confine*, l'Inverno consiste nel piazzamento della Notorietà da parte del Giocatore in Solitario seguito da otto attacchi, due da parte del Giocatore in Solitario e sei da parte dei Giocatori Avversari. Per risolvere ciascun attacco, viene scelto un bersaglio, si calcolano i dadi di attacco e di difesa da tirare e poi risolve l'attacco. I combattimenti possono essere di quattro tipi (**Raid**, **Faida**, **Evasione** o **Battaglia**) e questi attacchi possono far passare di mano il Bestiame, far guadagnare o perdere Notorietà e far guadagnare VP. Per fornire un contesto adeguato al resto delle regole di questa sezione, di seguito è riportato un riassunto dei pro e dei contro dei quattro tipi di combattimento che possono essere avviati. L'uso di questi quattro termini (**Raid**, **Faida**, **Evasione** e **Battaglia**) nelle regole e sulle carte si riferisce sempre esplicitamente a un solo tipo di combattimento (ad esempio, la carta *Maid Lilliard* si applica solo ai combattimenti di **Battaglia** e non può mai essere usata per un **Raid**, una **Faida** o una **Evasione**).

RAID

I raid erano attacchi in cui l'intento era quello di rubare il bestiame e le pecore detenute da un'altra famiglia di razziatori. Spesso iniziati con la copertura delle tenebre per rendere più facile il furto iniziale del bestiame, la sfida più grande era quella di riportare a casa il gregge rubato prima che gli uomini del guardiano su un "Hot Trod" potessero inseguire e arrestare i cavalieri ladri.

Un **Raid** è un attacco a una Regione Agricola che è meglio tentare dove ci sono molte Pecore non protette dai Bastioni e pochi dadi di difesa forniti dalle Difese Permanenti adiacenti. Un attaccante che sceglie un **Raid** ha molte probabilità di ottenere Bovini e Pecore, ma ottiene meno VP rispetto ad altri attacchi e non riceve un aumento di Notorietà. Correte anche il rischio di perdere un Cavallo se un razziatore viene Catturato o Impiccato.

FAIDA

Dopo anni di rivalità, furti e ingiustizie percepite, le emozioni tra due famiglie rivali sul confine spesso sfociano in una faida mortale. Questi attacchi diretti di una famiglia all'altra potevano essere molto letali, come dimostrano le centinaia di Maxwell uccisi dai Johnstone durante la battaglia di Dryfe Sands del 1593.

Una **Faida** è un attacco a una Sede di Famiglia in cui è presente uno dei vostri Cubi Faida. Poiché l'attaccante riceve un dado in più per ogni cubo di questo tipo presente in quella sede, più la relazione è avvelenata e meglio è. Scegliete la **Faida** quando desiderate un notevole numero di VP e non temete di perdere Cavalli. Il vincitore di un combattimento

di **Faida** (di solito l'attaccante) ottiene anche un significativo aumento di Notorietà rispetto al suo avversario all'interno di quella Marca.

EVASIONE

Come suggerisce il nome, le Evasioni erano tentativi di liberare i razziatori precedentemente imprigionati da una prigioniera cittadina. Con amici ben piazzati all'interno e un numero sufficiente di cavalieri che si avvicinavano di notte, anche i prigionieri di città fortificate come Carlisle potevano essere liberati (come accadde nel 1596 durante il famoso salvataggio di Kinmont Willie).

Un'**Evasione** è un attacco a una Cittadina in cui uno o più dei vostri razziatori sono stati catturati. Poiché l'attaccante riceve un dado in più per ogni prigioniero in quella località, più sono i possibili razziatori da liberare meglio è. Un'**Evasione** fa guadagnare meno VP di una **Faida**, ma questo è compensato dalla preziosa aggiunta di uno o più Cavalieri. La Notorietà viene guadagnata come in una **Faida** se uno o più prigionieri fuggono.

BATTAGLIA

Nel corso del XVI secolo la rivalità tra Inghilterra e Scozia si surriscaldava e una parte o l'altra inviava un grande esercito per invadere l'altra terra. Quando si verificavano queste battaglie, i cavalieri di frontiera erano apprezzate truppe ausiliarie che combattevano a fianco dell'esercito nazionale come cavalieri leggeri noti come "prickers".

Una **Battaglia** è un'opportunità fornita da una carta Evento che consente a un razziatore di perseguire la gloria combattendo per la sua terra natale, Inghilterra o Scozia. Le **Battaglie** variano in base alle dimensioni storiche, con quelle più grandi che offrono le maggiori possibilità di mettere a segno colpi per guadagnare VP (ma in quelle battaglie è anche più probabile che l'altra parte riesca a bloccare ogni colpo). Riuscire a guidare la propria nazione può dare un aumento di notorietà potenzialmente enorme, soprattutto nelle **Battaglie** più grandi.

7.1 Notorietà del Giocatore in Solitario

Per la prima fase dell'Inverno, aggiungerete Notorietà alle Marche in base al gioco delle carte Tenute e ai Graynes Alleati e/o Cariche che avete Reclutato nella vostra Scheda Famiglia. Un'allocazione oculata della Notorietà può farvi ottenere Marche in cui tirate dadi d'attacco aggiuntivi e ottenete VP alla fine del turno.

NOTA: Anche se i Tracciati della Notorietà arrivano solo fino al numero 12, non c'è un limite effettivo alla Notorietà che una famiglia può avere in una Marca. Se il segnalino Notorietà di una famiglia supera il numero 12, lasciate uno dei suoi cubi sullo spazio 12 e iniziate a far avanzare un secondo cubo da 0. Seguite le tre fasi seguenti per piazzare la vostra Notorietà.

GIOCARE LE CARTE NOTORIETÀ TENUTE

Ci sono alcune Carte Estive che possono essere Tenute per giocare "quando è il vostro turno di piazzare Notorietà...". Una carta di questo tipo può essere giocata solo durante il primo turno di Inverno. Applicare gli effetti indicati e poi aggiungere la carta al Mazza delle Carte Estive Fuori Gioco.

AGGIORNARE LA NOTORIETÀ DALLE CARICHE

Circa due terzi delle Cariche consentono di aggiungere 2 o più Notorietà alle Marche sul proprio lato del confine. Questi aumenti possono essere distribuiti a piacere tra le scelte legali indicate su questa Carica. Per ogni punto di Notorietà aggiunto, il Cubo sul Tracciato della Notorietà in una Marca legale avanza di 1 spazio.

AGGIORNAMENTO DELLA NOTORIETÀ DA PARTE DEI GRAYNES ALLEATI

Tutti i Graynes Alleati consentono alle famiglie di aggiungere almeno 1 Notorietà a una Marca. La Notorietà da Graynes Alleati viene solitamente applicata alle Marche di Mezzo o Ovest, ma può essere collocata sia in Inghilterra che in Scozia. Questi aumenti possono essere distribuiti a piacimento tra le scelte legali indicate in questo Grayne Alleato. Per ogni punto di Notorietà piazzato, fate avanzare di 1 spazio il vostro Cubo sul Tracciato della Notorietà in una Marca legale.

7.2 Creare il Mazza Bersaglio

Gli attacchi di ogni Famiglia (compreso il Giocatore in Solitario) sono determinati dall'uso delle sei Carte bersaglio di ogni Famiglia. Le caratteristiche di ogni Carta Bersaglio determinano il tipo o i tipi di combattimento che le famiglie possono iniziare e il punto della mappa in cui può avvenire l'attacco.

SUGGERIMENTO DI GIOCO: la selezione dei bersagli è una considerazione importante per ogni turno di combattimento. Dovreste considerare queste domande (e altre ancora) quando decidete quale bersaglio scegliere:

- C'è un evento che rende più efficaci le **Faide** o le **Evasioni**?
- Posso combattere una **Battaglia** per l'Inghilterra o la Scozia prima di qualsiasi altra famiglia proveniente dal mio lato del confine?

- Mi aspetto di tirare molti dadi per questo combattimento (se è così, dovrei giocare una carta che dà +1 su ogni dado d'attacco)?
- Ho una Marca in cui otterrò dadi extra per essere al 1° o al 2° posto nella Notorietà?

Create un mazzo di otto Carte Bersaglio come segue:

- A caso, pescate due Carte Bersaglio non utilizzate da ciascuno dei vostri avversari (non guardatele).
- Ora scegliete due delle vostre Carte Bersaglio che volete usare per gli attacchi di questo inverno.
- Mescolate tutte e otto le carte e tenetele lontane dalla vista, in modo da non poter vedere quale carta del giocatore si trova in cima.

7.3 Risolvere Ciascun Attacco

Le otto carte del Mazza Bersaglio vengono ora rivelate una alla volta. L'eventuale attacco innescato da quella Carta Bersaglio si risolve interamente prima che vengano girate le altre carte. Le Carte Bersaglio sono utilizzate in modo diverso dal Giocatore in Solitario e dai Giocatori Avversari: utilizzate le regole della Sezione 7.4 e della Sezione 7.5 per stabilire un bersaglio finale, a seconda di quale Carta Bersaglio è stata rivelata. Il calcolo dei dadi combattimento e la risoluzione del combattimento sono gli stessi indipendentemente da chi sia l'attaccante, quindi passate alle Sezioni 7.6 e 7.7 per le ultime fasi della risoluzione del combattimento.

7.4 Attacchi del Giocatore in Solitario

Quando viene rivelata una delle proprie Carte Bersaglio, il passo successivo è quello di individuare un bersaglio specifico per l'attacco finale e un tipo di combattimento, in base alle informazioni riportate sulla vostra Carta Bersaglio.

POSIZIONARE L'INDICATORE DI ATTACCO



Prendete l'indicatore di attacco per questo turno di combattimento e spostatelo sulla mappa, con il lato della freccia rivolto verso l'alto. La freccia deve indicare l'obiettivo finale dell'attacco:

Raid Il Bersaglio finale è una Regione Agricola.

Faida Il Bersaglio finale è una Sede di Famiglia.

Evasione Il Bersaglio finale è una Città.

Battaglia Il Bersaglio finale è una Battaglia.

Non si può scegliere un bersaglio finale che è stato selezionato in precedenza nel turno. **Eccezione: Le Battaglie possono essere scelte come bersaglio due volte, purché una famiglia selezionatrice sia inglese e l'altra scozzese.**

L'obiettivo finale deve anche essere idoneo in base alla Carta Bersaglio che è stata pescata dalla cima del mazzo in 7.3, il che significa che deve rispettare queste regole:

- Se la Carta Bersaglio è una delle tre intitolate "Bersaglio XXX Marca", si può scegliere un **Raid** o una **Battaglia** nelle Marche indicate nella sezione "Bersagli" di quella carta che elencano il tipo di attacco desiderato (e non si tratta delle Marche Est inglesi o scozzesi fuori gioco). *(Esempio: Nella carta mostrata a destra si può scegliere un Raid nella Marca Ovest inglese; può essere scelta una battaglia in quella Marca più la Marca di Mezzo scozzese).* Queste carte possono anche essere usate per selezionare una **Faida** o una **Evasione** ovunque sia presente uno dei loro cubi (come indicato in fondo alla carta).
- Se la Carta Bersaglio è la carta "Razziatore", qualsiasi Regione Agricola sulla mappa (incluse le Terre Discutibili, ma non le Marche Orientali) può essere presa di mira per un **Raid** e l'attaccante guadagnerà +1 a tutti i dadi tirati. Non è possibile scegliere altri tipi di attacco con questa carta.
- Se la Carta Bersaglio riporta il nome della Famiglia (come mostrato a destra), si può prendere di mira una **Faida** o una **Evasione** ovunque sia presente uno dei loro cubi e l'attaccante guadagnerà +1 a tutti i dadi tirati. Questa carta può essere utilizzata anche per un **Raid** su qualsiasi Marca, ma il bonus di +1 viene perso.
- Se la Carta Bersaglio elenca "Inglese" o "Scozzese", si può prendere di mira qualsiasi battaglia sulla mappa e l'attaccante guadagnerà +1 a tutti i dadi tirati. Questa carta può essere usata per un **Raid**, una **Faida** o una **Evasione** in una Marca oltre il confine, ma il bonus di +1 viene perso.

Infine, la speciale **Battaglia Risveglio del Nord** può essere scelta come se fosse una Battaglia nella propria Marca Originaria. Il Giocatore in Solitario che usa come bersaglio questa carta può scegliere se rappresentare i Cattolici o i Protestanti (in base al bonus che vuole ricevere in caso di vittoria). Tuttavia, è possibile che i giocatori avversari si siano già impegnati in questa battaglia e si siano schierati dalla parte dei cattolici; in questo caso, il giocatore solitario può scegliere solo la parte dei protestanti.



IMPIEGARE I CAVALLI

Una volta che l'Indicatore di Attacco è in posizione, l'attaccante prende 1 o più Cavalli disponibili dalla casella della sua Marca e li sposta adiacenti all'Indicatore di Attacco per mostrare che anche loro fanno parte della forza d'attacco. Almeno 1 Cavallo deve essere impegnato in ogni attacco e, se questo è il primo turno di Inverno, almeno 1 Cavallo disponibile deve essere lasciato nella casella in modo che possa guidare l'attacco del secondo turno. Se un giocatore entra nell'Inverno con 1 solo Cavallo, può attaccare solo quando viene pescata la sua prima Carta Bersaglio.

I Gettoni Difesa con soli simboli di dadi grigi contribuiscono alla difesa della Regione Agricola con il loro solito numero di dadi nel gioco in Solitario, così come fanno i Gettoni Difesa con tutti i simboli verdi nelle Cittadine o nelle Sedi delle Famiglie. Se il vostro bersaglio non è una **Battaglia**, subito dopo aver rivelato il Gettone Difesa sul sito del bersaglio, tirate un dado. Se il tiro di dado è inferiore al numero di dadi forniti da quel Gettone Difesa, il Guardiano di quella Marca appare per aiutare questo sforzo difensivo. Non spostate nessun Gettone Difesa. Tuttavia, aggiungete un modificatore di tiro di dado (DRM) di +1 (oltre all'eventuale DRM di un gettone Difesa del Guardiano) a ogni dado difensivo tirato, compresi quelli delle difese permanenti. Dopo la comparsa di un Guardiano per una Marca, rimuovete la carta Guardiano di quel giocatore dal gioco per ricordare che questo giocatore ha speso la sua abilità "una volta per partita" di inviare il suo Guardiano in difesa. Non è più necessario tirare per la comparsa del Guardiano in risposta a qualsiasi attacco a questa Marca.

GIOCARE CARTE ATTACCO TENUTE

Potete ora aumentare ulteriormente le vostre possibilità giocando una o più carte estive Tenute appropriate a questo tipo di combattimento. Risolvete la carta secondo le sue istruzioni.

7.5 Attacchi dei Giocatori Avversari

Nel gioco in Solitario, gli attacchi dei Giocatori Avversari si risolvono solo se hanno come bersaglio il giocatore in Solitario o una **Battaglia**. Le sottosezioni che seguono, organizzate per tipo di Carta Bersaglio, contengono istruzioni passo passo su come risolvere ogni attacco (e aiutano a determinare quali Carte Bersaglio possono essere ignorate). Le considerazioni generali presentate per prime si applicano a qualsiasi attacco del Giocatore Avversario, indipendentemente dalla Carta Bersaglio pescata.

CONSIDERAZIONI GENERALI

- **INDICATORI DI ATTACCO:** Posizionare gli Indicatori di Attacco come di consueto per garantire che i bersagli non siano attaccati più spesso di quanto consentito in un singolo turno.
- **DIFESA DEL GIOCATORE IN SOLITARIO:** Se l'attacco ha come bersaglio la Marca del Giocatore in Solitario, scegliete se volete spendere la vostra carta Guardiano (mettendola nel mazzo degli Scarti Bersaglio) per spostare o scambiare un altro Gettone Difesa e/o per ottenere un modificatore di tiro di dado di +1 su tutti i vostri dadi Difesa (non è necessario spostare i Gettoni Difesa per ottenere il modificatore di tiro di dado). Qualsiasi spostamento o scambio di gettoni deve avere come risultato che tutte le pedine finiscono in una posizione finale valida (ad esempio, solo i gettoni con dadi verdi possono trovarsi in una Regione Agricola; i dadi grigi sono necessari per una pedina che occupa uno slot Cittadina o Sede della Famiglia). I gettoni non possono essere spostati o scambiati se erano sulla Scheda Famiglia quando è stato dichiarato l'attacco. Lo spostamento/scambio di un gettone Difesa rientra in uno di questi tre casi:
 - **SPOSTARE:** Possibile se la locazione bersaglio non è difesa da un gettone. Qualsiasi gettone con simboli di dado adeguatamente colorati in un'altra parte della Marca può spostarsi sul bersaglio.
 - **SCAMBIARE:** Un gettone Difesa in un altro punto della Marca viene scambiato con quello sul bersaglio.
 - **SOSTITUIRE:** un gettone Difesa in un'altra parte della Marca sostituisce quello sul bersaglio e il gettone precedente viene spostato di nuovo sulla Scheda Famiglia perché non ha i dadi di colore appropriato per essere scambiato in quest'altro punto.
- **GIOCARE CARTE DIFESA:** Le carte Tenute *Tributo del Guardiano* e *Pesanti Nevicate* possono essere giocate in questo momento.

CARTA BERSAGLIO INGLESE/SCOZZESE

1. BATTAGLIA A CASO: Determinare se c'è una **Battaglia** che questa famiglia può bersagliare. Se sì, questo avversario la attacca con un +1 DRM tirando i Dadi Attacco Base calcolati in Autunno più eventuali Dadi Combattimento dalla Notorietà in questa Marca. (Se è possibile più di una **Battaglia**, determinare quale viene attaccata a caso). I VP non vengono segnati; è sufficiente registrare il numero di colpi per poter assegnare i Premi Post-Combattimento. Se uno dei possibili bersagli è *il Risveglio del Nord*, un giocatore avversario prende sempre di mira il lato cattolico se disponibile, il lato protestante se il lato cattolico è già stato preso di mira.

2. NESSUN ATTACCO: se non è disponibile alcuna battaglia, questa Carta Bersaglio viene ignorata.

CARTA BERSAGLIO FAMIGLIA

- 1. FAIDA O EVASIONE:** Determinare se nella Marca del Giocatore in Solitario è presente un cubo **Faida** o **Evasione** di questa famiglia. In caso affermativo, l'avversario attacca uno di questi (se sono presenti entrambi i cubi **Faida** e **Evasione**, attacca il bersaglio con il maggior numero di Cubi; in caso di parità, determina a caso). L'attacco si risolve con un DRM di +1 e guadagna dadi dal Dado Attacco Base calcolato in Autunno, eventuali dadi combattimento dalla Notorietà in questa Marca e un dado per Cubo **Faida** o **Evasione** di quel giocatore sul bersaglio. (Rimuovere i Cubi Faida dopo che questi dadi sono stati calcolati). L'attacco si risolve come di consueto, ma i VP non vengono segnati per l'avversario.
- 2. NESSUN ATTACCO:** Se non sono disponibili **Faida** o **Evasione** contro il giocatore solitario, ignorare questa carta obiettivo.

CARTA BERSAGLIO RAZZIATORE

Lanciare immediatamente un dado e usarlo per determinare quale dei tre casi seguenti si applica:

Da 1 a 2 NESSUN ATTACCO: Ignorare questa Carta Bersaglio.

Da 3 a 5 RAID: Questo avversario attacca il Giocatore in Solitario con un Raid con un DRM di +1. La Regione Agricola bersaglio è determinata calcolando il seguente valore per ciascuna delle Regioni Agricole del Giocatore in Solitario che non sono ancora state attaccate in questo turno:

[Numero di Pecore non in bastione] - [Numero di dadi che questa regione guadagna dalle Difese Permanenti].

***Esempio:** Una regione agricola ha 3 Pecore, 2 delle quali non in bastione. Una Guarnigione Castello (2 dadi di difesa) e 1 Pele sono adiacenti all'area. Il valore in questo caso è: 2 (per le Pecore non in bastione) meno 3 (per le Difese Permanenti), che equivale a -1. La regione con il valore più alto è attaccata; tirare a caso per verificare il valore.*

La regione con il valore più alto viene attaccata; tirare a caso per determinare la Regione se ci sono più regioni a pari merito con lo stesso valore "più alto". L'attacco guadagna dadi dal Dado Attacco Base calcolato in Autunno, eventuali dadi combattimento dalla Notorietà in questa Marca e un dado per ogni Pecora non in bastione.

Se l'avversario ottiene un colpo contro Pecore, sposta la Pecora rubata nella sua Marca. Le Pecore sono collocate in regioni Agricole scelte dal Giocatore in Solitario all'interno della Marca dell'avversario. Posizionare una Pecora in ogni regione prima di aggiungere una seconda Pecora in qualsiasi regione.

6 RAID IL FUOCO ALLE PORTE: Come per il tiro da "3 a 5" di cui sopra, tranne per il fatto che i valori sono calcolati in base al numero totale di Pecore in ogni regione (in bastione o meno). Prima di calcolare i dadi d'attacco, tirare su tutte le pecore di questa regione che erano in bastione; queste difese sono state perse.

CARTA BERSAGLIO ATTACCARE "X" MARCHE

Esaminare questi possibili attacchi in ordine, risolvendo il primo di seguito che sia possibile:

- 1. BATTAGLIA NELLA MARCA ORIGINARIA:** Se questo avversario può fare una **Battaglia** nella sua Marca Originaria, sceglie di combattere quella **Battaglia** tirando i Dadi Attacco Base calcolati in Autunno ed eventuali Dadi Combattimento dalla Notorietà in questa Marca. I VP non vengono segnati, ma si registra solo il numero di colpi in modo da poter assegnare i Premi Post Combattimento.
- 2. RAID NELLE TERRE DISCUTIBILI:** Se questa Carta Bersaglio elenca una Terra Discussibile come bersaglio valido e quella Regione Agricola non ha ancora subito **Raid** in questo turno, l'avversario attacca la Terra Discussibile. Non tirare i dadi per risolvere questo attacco. Invece, posizionate il loro Indicatore di Attacco qui per mostrare che è stata attaccata e assegnategli immediatamente le due Pecore. Le Pecore vengono piazzate in due diverse Regioni Agricole scelte dal Giocatore in Solitario all'interno della Marca dell'avversario.
- 3. RAID DEL GIOCATORE IN SOLITARIO:** Se questa carta Obiettivo elenca la Marca del Giocatore in Solitario, questa viene bersagliata con un **Raid**. Risolvete questo attacco come specificato nel risultato della Carta Bersaglio Razziatore "da 3 a 5" elencata sopra (tranne che l'attacco non guadagna un DRM +1).
- 4. RISVEGLIO DEL NORD:** Se l'evento *Risveglio del Nord* è in gioco e un lato di quella **Battaglia** non è ancora stato attaccato, questo avversario attacca ora quella **Battaglia** (scegliendo il lato cattolico se entrambi sono disponibili). Questo avversario attacca con i Dadi Attacco Base calcolati in Autunno (solo). I VP non vengono segnati; invece, registrate solo il numero di colpi in modo da poter assegnare i Premi Post-Combattimento.
- 5. NESSUN ATTACCO:** Se nessuno di questi tre attacchi è stato possibile, ignorare questa Carta Bersaglio.

7.6 Calcolo dei Dadi Combattimento

Una volta che il bersaglio del Giocatore in Solitario è stato bloccato o che si sa che una Carta Bersaglio del Giocatore Avversario porterà a un attacco, si raccolgono i dadi di attacco e di difesa necessari per risolvere il combattimento. Utilizzate le caselle nell'angolo in alto a sinistra della vostra Scheda di Famiglia per facilitare la raccolta dei dadi.

Le fonti di dadi di attacco e difesa per un combattimento variano in base al tipo di attacco e al fatto che sia iniziato dal Giocatore in Solitario o da un Giocatore Avversario. Le quattro tabelle che seguono forniscono una descrizione completa del popolamento delle caselle dei dadi di Attacco, prestando particolare attenzione alle voci in ROSSO che descrivono quando si applicano.

Dado ATTACCO	TUTTI gli attacchi
Notorietà	2 dadi se in possesso della 1° Notorietà in questa Marca. 1 dado se al 2° posto o in parità per il 1° (nessuno se in parità per il 2°)
Dado ATTACCO	Attacchi del tipo appropriato (Raid, Faid, Evasione)
Raid a Pecore	1 dado per ogni Pecora senza Bastione nella Regione Agricola bersaglio.
Cubi Faida	1 dado per ogni Cubo dell'attaccante nella casella "Faida con" di questa Sede Familiare. Restituire questi Cubi all'attaccante dopo aver calcolato questi dadi.
Cubi Evasione	1 dado per ogni Cubo dell'attaccante nella casella "Razziatori in Prigione" di questa Cittadina. Lasciare questi Cubi in posizione; potrebbero essere liberati se l'attacco ha successo.
Dado ATTACCO	Attacchi del Giocatore in Solitario
Grayne Alleato	Usare "Dado ATTACCO bonus in" per questa Marca sulla carta Grayne Alleato. (Se questa grayne è quella degli Armstrong o degli Elliot, i bovini possono essere spesi in questo momento per ottenere dadi attacco extra. I Grayne Alleati che aggiungono dadi di combattimento extra per attacchi in "qualsiasi Marca" non possono aggiungere dadi alla battaglia di <i>Risveglio del Nord</i>).
Razziatore	Utilizzare i "dadi ATTACCO bonus" per questo tipo di combattimento sulla carta Razziatore. (Se il Razziatore è Ralph Eure, si possono spendere 3 bovini in questo momento per 1 dado Attacco extra).
Cavalli	1 dado per ogni Cavallo impiegato nell'attacco.
Cariche	2 dadi se il bonus del <i>Capitano di Berwick</i> o del <i>Guardiano di Liddesdale</i> è assegnato a questo attacco. Ogni Carica può essere utilizzata solo una volta per turno.
Carte Attacco Tenute	Vedere il testo dell'effetto della carta per i dettagli.
Dado ATTACCO	Attacchi del Giocatore Avversario
Dadi Base di Attacco	1 dado per ogni dado nella casella Dadi Base di Attacco nella Scheda Draft dei Giocatori Avversari.

NOTA: Tre gettoni Difesa dimezzano il numero di dadi che l'attaccante tirerà. Applicate questo effetto dopo tutti gli altri modificatori al numero di dado ed arrotondate per eccesso a favore dell'attaccante.

Sommate i dadi Difesa da allo stesso modo, usando la tabella sottostante per determinare i dadi da tirare contro questo attacco.

DADI IN DIFESA	Istruzioni per il calcolo di questi dadi
Pele	1 dado per ogni Pele adiacente alla Regione Agricola oggetto di questo Raid .
Guarnigione del Castello	2 dadi per ogni Guarnigione del Castello adiacente alla Regione Agricola bersaglio di questo Raid .
Gettone Difesa	1 dado per ogni icona di dado del colore appropriato sul Gettone Difesa (icone di dado verdi se si tratta di un Raid ; icone di dado grigie se si tratta di una Faida o di una Evasione). Aggiungere 1 dado se si tratta di un'Evasione che avviene in una Cittadina Fortificata (Berwick o Carlisle).
Dadi Battaglia	1 dado per ogni icona di dado presente sulla carta Evento Battaglia

7.7 Risolvere i Combattimenti

Per risolvere i combattimenti, tirate tutti i dadi che sono stati calcolati per l'attaccante ed il difensore in 7.6.

MODIFICATORI DEL TIRO DI DADO +1 DELL'ATTACCANTE: Con alcune Carte Bersaglio, l'attaccante aggiunge +1 al numero indicato su ogni dado tirato. A causa di questi modificatori, possono verificarsi risultati di "7"; trattateli come se fosse stato tirato un "6".

MODIFICATORI DEL TIRO DI DADO DEL DIFENSORE: Il difensore riceve un modificatore di tiro di dado di +1 per ciascuna di queste situazioni:

- Una pedina Difesa del Guardiano sta difendendo questo bersaglio.

- Il difensore ha giocato la sua carta Guardiano in risposta a questo **Raid**, **Faida** o **Evasione** nella sua Marca Originaria. Questo modificatore al tiro di dado si applica a tutti i dadi difensivi lanciati, indipendentemente dal fatto che provengano da un Gettone Difesa o da una Difesa Permanente. Questi due modificatori sono cumulativi, il che significa che se entrambi sono veri, tutti i dadi del difensore sono modificati di +2. In questo caso è possibile ricevere un risultato di "8"; trattatelo come se fosse un "7".



DETERMINARE I RISULTATI, USARE I RITIRI DI DADO: A seconda del tipo di combattimento, ogni tiro viene valutato e i risultati immediati vengono determinati come indicato dalle righe "Tiro di X" qui sotto o consultando la Tabella dei Risultati del Combattimento. Alcuni eventi e Cariche possono permettere ai giocatori di rilanciare i dadi se il risultato è stato un "Mancato". I giocatori devono scegliere un'unica fonte (ad esempio, carta Attacco Tenuta, carta Evento, Carica, il Guardiano Robert Carey) per ogni tiro di dado che stanno prendendo e, una volta scelta, non possono prendere altri tiri di dado da una seconda fonte. Inoltre, ogni Mancato può essere rilanciato una sola volta, anche da un'unica fonte di rilanci. Entrambi i giocatori devono tirare i loro dadi prima di decidere i ritiri. Supponete sempre che i Giocatori Avversari optino di ritirare quando possibile (le carte Evento e Robert Carey sono le uniche fonti possibili per i Giocatori Avversari).

Nota: i Ritiri di Maria Regina di Scozia non possono essere utilizzati durante le incursioni nelle Terre Discutibili. I Ritiri di Maria Regina di Scozia o di Corteggiamento Rude non possono essere utilizzati durante la battaglia Risveglio del Nord.

TIRI DI DIFESA DA RAID E FAIDA: I tiri di difesa modificati di esattamente 6 - o i tiri di 7 o superiori - contro gli attacchi di **Raid** e **Faida** danno luogo a un risultato potente la prima volta che si verificano e a risultati minori in seguito. Per ricompensare adeguatamente il giocatore in difesa, risolvere prima tutti i tiri modificati di 7+, poi i tiri modificati di 6, quindi i tiri modificati di 5.

APPLICAZIONE DEI RISULTATI: Molti di questi risultati assegnano VP all'attaccante o al difensore. Se siete voi a ricevere questi VP, spostate il vostro segnalino VP sul Tracciato VP e registrate l'assegnazione di VP sulla Scheda del Punteggio. Infine, i Premi Post-Combattimento vengono assegnati in base al tipo di combattimento e a quale fazione è stata determinata come vincitrice.

PULIZIA: I Cavalli attaccanti del Giocatore in Solitario vengono rimessi nella casella della Marca del Giocatore in Solitario, ma vengono girati sul loro lato per indicare che non sono disponibili fino a un turno successivo. Girare l'Indicatore di Attacco per il combattimento sul suo lato opposto per mostrare che il combattimento è stato risolto. Tutte le carte Attacco giocate in questo combattimento vengono spostate nel mazzo delle Carte Estive Fuori Gioco. La Carta Bersaglio assegnata a questo combattimento viene spostata nel mazzo degli Scarti Bersaglio ed è fuori dal gioco.

RAID

Dadi di Attacco

Tiro di 1, 2: Mancato

Tiro di 3, 4: COLPO A BOVINI, assegna 1 VP se non viene bloccato.

Lancio di 5, 6: COLPO A PECORA, assegna 2 punti vita se non viene bloccato.

Dadi Difesa

Tiro di 1, 2, 3, 4: Mancato

Tiro di 5: BLOCCO. Un blocco annulla il colpo più comune (tra Bovini e Pecore) fino a quando non si pareggiano. In caso di parità, annulla un colpo ai Bovini. (**Esempio:** L'attaccante ha 3 colpi Pecora e 2 Bovini. Il primo blocco annulla un colpo Pecora e i colpi diventano 2 per ciascuno. Il blocco successivo annulla un colpo Bovini, in modo da avere 2 colpi Pecora e 1 di Bovini).

Tiro di 6: il primo tiro di 6 è una CATTURA. I 6 successivi sono BLOCCHI (come se fosse stato tirato un 5). Se si verifica una CATTURA, l'attaccante perde 1 Cavallo; aggiungere un Cubo dell'attaccante nella casella Razziatori in Prigione nella Cittadina del difensore.

Lancio di 7: il primo lancio di un 7 è IMPICCATO. I 7 successivi sono Catture (come se fosse stato tirato un 6). Se si verifica un risultato IMPICCATO, l'attaccante perde 1 Cavallo e il difensore guadagna 6 VP.

Note:

- Ignorate i Cavalli persi in attacchi da parte dei Giocatori Avversari.
- I risultati di Cattura e Impiccato non sono anche blocchi. Non hanno alcun effetto sul numero di successi ottenuti dal giocatore attaccante.
- Quando attacca, il Giocatore in Solitario non può mai perdere più Cavalli di quelli inviati inizialmente per il Raid. Non c'è limite al numero di Cubi che possono essere aggiunti alla casella dei Razziatori in Prigione.

Premi post-Combattimento

BOVINI: Quando attacca, il Giocatore in Solitario ottiene un Bovino per ogni colpo di Bovini non bloccato, dalla banca. Quando i Giocatori Avversari ottengono colpi non bloccati a Bovini, rimuovete i Bovini dalla Scheda di Famiglia del Giocatore in Solitario sino a quando non ne rimane alcuno.

Nota: I Bovini non sono mai ricevuti come premio post-combattimento dalle incursioni nelle Terre Discutibili; tuttavia, i VP vengono segnati dai colpi ai Bovini qui come di consueto.

PECORE: L'attaccante guadagna una Pecora per ogni Pecora non bloccata colpita dalla regione bersaglio. Le Pecore protette dai Bastioni non possono essere rubate in questo modo. Se rimangono altri colpi Pecora dopo che le Pecore non in Bastione sono state tutte prese, quei colpi fanno ancora guadagnare VP, ma non si perdono altre Pecore. Le Pecore rubate dal Giocatore in Solitario in un **Raid** vengono rimosse dalla Regione Agricola bersaglio e distribuite a piacimento da parte del Giocatore in Solitario in una o più Regioni Agricole della propria Marca. Le Pecore rubate da un Giocatore Avversario sono trattate in modo simile sebbene sia il Giocatore in Solitario che sceglie in quali Regioni Agricole sono poste entro la Marca dell'attaccante.

CUBI FAIDA: Se l'attaccante ha guadagnato almeno 1 VP nell'attacco, il difensore ha guadagnato una nuova **Faida** con la famiglia attaccante. Aggiungete un Cubo del difensore alla casella Faida nella Marca della famiglia attaccante.

FAIDA

Dadi di Attacco

Tiro di 1, 2, 3, 4: Mancato

Tiro di 5, 6: COLPO, assegna 3 VP se non viene bloccato.

Dadi Difesa

Tiro di 1, 2, 3, 4: Mancato

Tiro di 5: BLOCCO. Un blocco annulla uno dei colpi dell'attaccante.

Tiro di 6: il primo tiro di 6 è un COLPO, assegna 3 VP e l'attaccante perde 1 Cavallo. I 6 successivi sono BLOCCHI (come se fosse stato tirato un 5).

Tiro di 7: è un COLPO, assegna 3 punti vita e l'attaccante perde 1 Cavallo.

Note:

1. Ignorate i Cavalli persi in attacchi da parte dei Giocatori Avversari.
2. Quando attacca, il Giocatore in Solitario non può mai perdere più Cavalli di quelli inviati inizialmente per questa Faida.

Premi post-Combattimento

La fazione che ha ottenuto più successi guadagna 2 Notorietà in questa Marca (o 4 Notorietà se è in gioco l'evento *Settimana Malata*). La fazione perdente scende di 1 Notorietà (ma non al di sotto di 0) nella Marca. Se entrambi gli schieramenti hanno totalizzato lo stesso numero di successi, la Notorietà non cambia.

EVASIONE

Dadi di Attacco

Tiro di 1, 2, 3, 4: Mancato

Tiro di 5, 6: COLPO, assegna 2 VP se non viene bloccato. Per ogni colpo, l'attaccante rimuove 1 cubo nella casella dei Razziatori in Prigione del difensore. L'attaccante guadagna anche 1 Cavallo dalla banca che viene posizionato in piedi nella sua casella Cavalli per ogni colpo, *ma mai più del doppio dei Cavalli rispetto ai cubi che l'attaccante aveva in questa Prigione all'inizio del combattimento*. Se si verificano più colpi rispetto al numero di cubi all'inizio del combattimento, questi colpi fanno comunque guadagnare 2 VP ciascuno.

Dadi Difesa

Tiro di 1, 2, 3, 4: Mancato

Tiro di 5, 6: blocco. Un blocco annulla uno dei colpi dell'attaccante.

Tiro di 7: IMPICCATO. L'attaccante perde 1 Cavallo e il difensore guadagna 6 VP. Se l'attaccante aveva ancora almeno un cubo nella casella dei Razziatori in Prigione del difensore dopo l'applicazione dei colpi, rimuovete ora 1 cubo.

Note:

1. Ignorate i Cavalli persi in attacchi da parte dei Giocatori Avversari.
2. I risultati di IMPICCATO non sono anche BLOCCHI. Non hanno alcun effetto sul numero di successi ottenuti dall'attaccante.
3. Quando attacca, il Giocatore in Solitario non può mai perdere più Cavalli di quelli inviati inizialmente in questa Evasione.

Premi post-Combattimento

Se l'attaccante ha liberato almeno un Cubo dalla Prigione guadagna 2 Notorietà in questa Marca (o 4 Notorietà se è in gioco l'evento *Ballata di Kinmont Willie*) e il difensore scende di 1 Notorietà (ma non sotto lo 0) nella Marca.

BATTAGLIA

Dadi di Attacco

Tiro di 1, 2, 3, 4: Mancato

Tiro di 5, 6: COLPO, se non bloccato assegna il numero di VP specificato sulla carta Evento per questa **Battaglia**.

Dadi Difesa

Tiro di 1, 2, 3, 4: Mancato

Tiro di 5, 6: **BLOCCO**. Un blocco annulla uno dei colpi dell'attaccante.

Premi post-combattimento

PRIMO ATTACCO: I premi post-combattimento non vengono assegnati quando si risolve il primo attacco su una carta **Battaglia**. Si aggiungono invece dei Cubi accanto all'Indicatore di Attacco dell'attaccante per ricordare il numero di colpi non bloccati messi a segno (quindi 3 Cubi se sono stati messi a segno 3 colpi non bloccati). Lasciare questi Cubi al loro posto fino a quando non si verifica un secondo attacco (anche se in un turno successivo di combattimento) o fino a quando non si sa che si tratta di una battaglia contesa da una sola parte (vedi 7.8).

SECONDO ATTACCO: Una volta risolto il secondo attacco su questa carta Battaglia, i giocatori sapranno se è stato il primo o il secondo attaccante a mettere a segno il maggior numero di colpi non bloccati. Quella famiglia guadagna Notorietà in questa Marca pari al valore indicato sulla carta Evento. Se entrambe le parti hanno totalizzato lo stesso numero di colpi non bloccati, ogni famiglia guadagna la metà della Notorietà indicata sulla carta. La carta Evento di questa Battaglia può essere scartata ed entrambi gli Indicatori di Attacco tornano alle rispettive famiglie. Se nessuna famiglia effettua un secondo attacco in questa **Battaglia**, la prima famiglia diventa vincitrice alla fine dell'Inverno (vedi 7.8).

RISVEGLIO DEL NORD: I premi post-combattimento per questa Battaglia sono un'eccezione alla regola di cui sopra; questi premi non vengono assegnati affatto se le due fazioni pareggiano nel numero di colpi non bloccati. Si noti inoltre che questa **Battaglia** ha premi post-combattimento unici che garantiscono Cavalli spesi al vincitore protestante o Notorietà nella Marca di vostra scelta al vincitore cattolico. Assegnate questi benefici come al solito se il Giocatore in Solitario vince questa battaglia. Comunque, se i Giocatori Avversari vincono come Protestante, invece di ricevere 3 Cavalli, aggiungete immediatamente 1 ai loro Dadi di Attacco Base. E se i Giocatori Avversari vincono come Cattolico, assegnate la loro 3 Notorietà usando la procedura per aggiungere Notorietà che si trova nella Sezione 6.4.

7.8 Premi per le Battaglie

Alcune **Battaglie** potrebbero non essere state disputate da entrambi i possibili schieramenti. L'assegnazione dei premi post-battaglia per queste **Battaglie** avviene qui, alla fine dell'Inverno.

BATTAGLIE COMPLETAMENTE NON CONTESTATE

Se ci sono **Battaglie** che non sono state contese da nessuna delle due parti, è sufficiente scartare quell'evento spostandolo nel mazzo degli scarti degli eventi.

CONTESA DA UNA SOLA FAZIONE

Se una **Battaglia** è stata contesa da un solo schieramento, questo schieramento viene dichiarato vincitore in questo momento, anche se non ha messo a segno alcun colpo non bloccato. A questa famiglia vengono assegnati i premi Post-Combattimento indicati nella Sezione 7.7. Tutti questi premi possono essere concessi contemporaneamente, tranne nel caso in cui la parte cattolica abbia vinto l'*Risveglio del Nord*. In tal caso, il beneficio (+3 Notorietà in una Marca qualsiasi) viene concesso per ultimo.

8.0 Primavera

L'inizio della primavera consentiva al bestiame di disperdersi sulle colline, ponendo fine al Raid e consentendo ai confini di iniziare il processo di rinnovamento.

Nel gioco, trascorrete la Primavera a ripristinare per il turno successivo e a riepilogare il turno precedente aggiornando il vostro punteggio. A differenza del gioco a più giocatori, non vi sono Azioni Bonus nel Gioco in Solitario.

8.1 Ripristino

Durante il ripristino di fine turno, eseguite le seguenti azioni:

- **INDICATORI DI ATTACCO:** Tutti questi indicatori ancora presenti sulla mappa vengono restituiti al loro proprietario.
- **CAVALLI:** Tutti i Cavalli atterrati vengono riportati in posizione eretta nella casella Cavalli del loro proprietario.
- **TERRENI DISCUTIBILI:** la Regione Agricola nella Terra Discutibile viene impostata esattamente a 2 Pecore.
- **SCARTARE GLI EVENTI:** Gli eventi in corso vengono scartati nel mazzo degli Scarti degli Eventi.
- **GETTONI DIFESA:** Riponete i vostri Gettoni Difesa nella vostra Scheda di Famiglia e spostate tutti gli altri Gettoni di Difesa fuori mappa nelle pile dei Gettoni Difesa dei Giocatori Avversari sulla Scheda del Gioco in Solitario.

Potete saltare tutte le attività di ripristino sopra elencate durante il Turno 3 di Primavera, poiché non c'è un turno successivo per il quale prepararsi.

8.2 Punteggio VP

"Le ballate della frontiera sono famose in tutto il mondo. Sono poesia della terra. Il fatto che siano sopravvissute in tale quantità è dovuto in gran parte all'industria e all'entusiasmo di Sir Walter Scott, che le ha salvate dall'oblio... Per coloro che sono in grado di sopportare le ballate - e non tutti lo sono - esse forniscono un'impressione ossessionante dello spirito della frontiera, prigioniero e inquieto in un mondo ostile, che a volte si libera in un'immaginazione esaltante, ma che ritorna sempre alla rassegnata tristezza del Nord".

Steel Bonnets: La storia dei Razziatori del Confini Anglo-Scozzese di George MacDonald Fraser.

Sebbene il VP derivante dai successi in combattimento maturi durante l'Inverno, la contabilità finale avviene in primavera. Eseguite queste attività di punteggio in questo periodo:

- **RAZZIATORI IN PRIGIONE:** Aggiungere 2 VP al vostro punteggio per ogni Cubo nella Prigione della vostra cittadina.
- **OTTENERE VP PER NOTORIETÀ:** I VP vengono assegnati a seconda della posizione della vostra Notorietà in ciascuna delle sette Marche (compresa la Terra Discutibile) raffrontata con le altre famiglie. Il numero di VP assegnati dipende dal fatto se siate al primo o al secondo posto e varia in base al turno in corso:

PUNTEGGIO VP PER NOTORIETÀ PER MARCA		
Turno	1° Posto	2° Posto
1	3	1
2	6	2
3	9	3

Se siete a pari merito per il 1° posto in una Marca, scalate e ricevete il VP del 2° posto. Se siete a pari merito per il 2° posto in una Marca, non ricevete alcun VP.

- **CARTE PRIMAVERA:** se questo è il turno 3, potete ora giocare una o più delle cinque carte Primavera *Ballata di Confini* per guadagnare ulteriori VP.
- **REGISTRARE IL TOTALE DEI VP A FINE TURNO:** Il punteggio del turno è ora completo. Assicuratevi che tutti i VP siano registrati e totalizzati per il turno sul Foglio dei punteggi dei *Razziatori di Confini*.

8.3 Riduzione dei Dadi di Attacco Base

Se questa è la Primavera dei Turni 1 e 2, dimezzate il numero di dadi nella casella Dadi di Attacco Base (arrotondate per difetto in modo che rimangano meno dadi).

Esempio: Vi erano 5 Dadi di Attacco Base all'inizio della Primavera. Sono ora ridotti a solo 2 dadi.

9.0 Punteggio di Fine Partita

Alla fine del 3° turno, ricevete ulteriori VP in base al Bestiame accumulato. Questi VP vengono aggiunti poco prima di arrivare al vostro punteggio finale.

9.1 Punteggi del Bestiame

Aggiungete VP per il Bestiame che possedete come segue:

- **CAVALLI:** ottenete 3 PV per ogni 2 Cavalli in vostro possesso (un Cavallo dispari viene ignorato).

- **PECORE:** ottenete 2 VP per ogni 2 Pecore in vostro possesso (una Pecora dispari viene ignorata).
- **BOVINI:** ottenete 1 VP per ogni 2 Bovini in vostro possesso (un Bovino dispari viene ignorato).

9.2 Verifica del vostro Livello di Vittoria

Consultate il vostro punteggio finale nella tabella sottostante per determinare quanto famoso siete diventato nella vostra partita in solitario. I risultati di 160 VP o superiori sono considerati vittorie.

PUNTEGGIO	VITTORIA?	LIVELLO DI VITTORIA
99 o meno	Sconfitta	Geordie ¹ mal affogato
100 – 119	Sconfitta	Clem Croser indolente
120 – 139	Sconfitta	Will Nixon senza dita
140 – 159	Sconfitta	Scrope il Giovane ²
160 – 169	Vittoria	Archie Fyre
170 – 179	Vittoria	Bold Buccleuth
180 – 189	Vittoria	Jock of the Peratree ³
190 – 199	Vittoria	Sir Robert Carey
200 e più	Vittoria	Kinmont Willie

¹ Abitante del Tyneside

² Thomas Scrope, figlio di Henry, fu il 10° Baron Scrope of Bolton, direttore della Marca Occidentale e governatore di Carlisle nel 1596 quando Qalter Scott organizzò il suo raid su Carlisle per salvare Kinmont Willie Armstrong.

³ “Jock del Pero”

Esempio di Gioco

Thomas si è classificato al terzo posto in una recente sessione di *Razziatori di Confino* a sei giocatori, di poco dietro al vincitore. Prima che il gruppo si riunisca di nuovo, vuole provare una partita in solitario per migliorare il suo gioco. Sceglie ancora una volta di controllare la famiglia Dacre.

Piazzamento Iniziale

GIOCATORE IN SOLITARIO: Seguendo le istruzioni per il piazzamento in 3.0, Thomas completa il piazzamento iniziale della Scheda della Famiglia Dacre e per la Marca Occidentale Inglese. Fa attenzione a prendere solo una pedina Difesa del Vice Guardiano (e nessuna pedina Difesa Dicerie), poiché questa è un'ovvia differenza rispetto al piazzamento iniziale per la partita a più giocatori.

AVVERSARI: Prepara quindi i sei mazzi di carte Obiettivo e di carte Guardiano relative ai tre Giocatori Avversari.

MAPPA: Vengono poi posizionati gli oggetti che escono sulla mappa: una Pecora in ognuna delle sedici Regioni Agricole (più due nelle Terre Discutibili) e tre Cubi di ogni giocatore (per rappresentare una Fada, un Razziatore catturato e la loro Notorietà iniziale).

TAZZE E TAZZE DI PESCA: I segnalini utilizzati per la randomizzazione dei giocatori avversari vengono preparati successivamente. Per prima cosa, due contenitori opachi separati vengono riempiti con:

- Cubi Notorietà (7 per ogni avversario)
- Gettoni Difesa Permanente (4 per ogni avversario)

Quindi, i gettoni elencati di seguito vengono collocati nelle apposite caselle della Scheda del Gioco in Solitario:

- Gettoni Difesa dell'Avversario (tutti e 6 le Dicerie, 5 Vice Guardiano, 6 altri senza il segno "4P")
- Gettoni Regione Agricola (8 per ogni avversario)

Infine, si crea una pila per i Gettoni Difesa Disponibili che possono essere reclutati attraverso il gioco delle carte estive, a partire dai 12 Gettoni Difesa rimanenti (che hanno tutti un segno "4P").

CARTE ESTIVE: L'ultima fase consiste nel configurare i Mazzi Estate per ciascuno dei tre turni:

1. Le dieci carte sostituite per il gioco in solitario vengono messe fuori gioco e vengono aggiunte le corrispondenti carte in Solitario.
2. Le otto carte che non hanno né un "4P" né un "?" nell'angolo in basso a sinistra vengono rimosse da ogni mazzo.
3. Ogni mazzo (34 carte in ciascuno) viene mescolato.

CARTE EVENTO: I 3 eventi non applicabili vengono rimossi dal mazzo Evento; le 9 carte rimanenti vengono mescolate.

Il gioco è pronto per iniziare. Thomas distribuisce le prime 7 carte estive nel Mazzo degli Scarti delle Carte Estive. Non lo sa ancora, ma le carte messe lì sono le seguenti:

- #5, Henry Percy
- #8, Prime Difese
- #11, Vescovo di Carlisle
- #13, Custode di Liddesdale
- #25, Shiels
- #31, Fuochi di Segnalazione
- #37, Duca di Albany

Estate – Primo Draft

Ora Thomas può rivelare le prime carte che può prendere in considerazione per il draft:

- #1, Johnnie Armstrong
- #14, Guardiano di Tynedale
- #35, Chiesa Difendibile

Ora la mossa più ovvia è quella di scegliere *Johnnie Armstrong*, con il suo alto punteggio di 2 Raid, per potenziare il vostro gioco di incursione nei primi turni. Tuttavia, la giocata più sfumata è quella di pescare *Custode di Tynedale*. Anche se l'abilità di questa carta non si innesca fino alla fine delle Estati dei turni 2 e 3, permette a Thomas di scegliere il suo Round di Scarto strategicamente in quei turni, spostando una carta costosa nel Mazzo degli Scarti e poi recuperandola con il Custode senza alcun costo in Bestiame. Thomas sceglie la #14, *Custode di Tynedale*, la posiziona sulla sua Scheda di Famiglia nella casella Carica #1 e paga i 4 Bovini alla banca. *Johnnie Armstrong* viene posizionato a faccia in su nella casella Attacco del Foglio di Draft del Giocatore Avversario; *Chiesa Difendibile* viene posizionato allo stesso modo nella casella dei Bastioni.

Estate – Secondo Draft

Le carte per il prossimo turno di draft sono:

- #18, Scott
- 27, Highland Scozzesi
- #30, Fuochi di Segnalazione

Decisioni più difficili. La carta *Scott* può essere molto forte se accoppiata con *Bold Buccleuth*, ma questo razziatore non esce prima del Turno 3. È anche importante prendere un Grayne Alleato durante il 1° turno, perché il giocatore Solitario ha il vantaggio di piazzare sempre la Notorietà per ultima. Ma Thomas è preoccupato di spendere 7 dei suoi 8 Bestiame per i primi due draft - e spera in un Grayne della Marca Occidentale - quindi pesca la #30, *Fuochi di Segnalazione* e piazza la sua guarnigione al Castello di Bew. Il suo bestiame scende di 1 a 3 e *Fuochi di Segnalazione* va nel Mazzo delle Carte Estive Fuori Gioco. *Scott* e *Highland Scozzesi* sono posizionati sul Foglio di Draft dei Giocatori Avversari, che ha questo aspetto:



Estate – Terzo Draft

Le carte per il prossimo turno di draft sono:

- #16, Capitano di Berwick
- #24, Bestiame di Chillingham
- #42, Notte Nebbiosa

Finalmente una scelta facile! Thomas non può prendere il Capitano: ha già preso con draft un ufficio. E ha bisogno di *Bestiame* per il draft senza restrizioni più avanti nel turno. Quindi prende la #24, *Bestiame di Chillingham*. Il totale del suo Bestiame sale a 9 e la carta viene messa nel mazzo Fuori Gioco. Le altre due carte, entrambe Attacco +2, si uniscono a *Johnnie Armstrong* nella casella Attacco.

Estate – Quarto Draft

Thomas gira poi queste tre carte per il quarto draft:

- #6, Conte di Angus
- #12, Prevosto di Dumfries
- #28, Cheviot [pecore] di Confinio

Il prevosto è fuori ("Deve essere scozzese per giocarlo"), quindi quella carta viene messa immediatamente sul Foglio di Draft dei Giocatori Avversari. Scegliere tra le altre due è più difficile. 3 nuove Pecore potrebbero essere una manna dal punto di vista economico, ma Thomas decide che non ha ancora le difese per proteggerle. Quindi pesca #6, *Conte di Angus* e lo piazza nello spazio Custode della sua Scheda di Famiglia, pagando il richiesto 1 Bovino alla banca. *Cheviot di Confinio* si unisce alla *Highland Scozzesi* sul Foglio di Draft dei Giocatori Avversari. Almeno questo dovrebbe permettere di avere qualche Pecora in più nelle Marche avversarie, in modo da avere migliori bersagli per i Raid.

Estate – Quinto Draft

E ora per il quinto draft:

- #9, Prime Difese
- #29, Fuochi di Segnalazione
- #38, Devil's Beeftub

Per la prima volta, Thomas è tentato di gettare questo set di tre carte nel mazzo degli Scarti delle Carte Estive. Ha già pescato due carte Difesa, quindi le prime due non sono di grande interesse. La *Devil's Beeftub*, tuttavia, è allettante. Nei grandi Raid che si possono ottenere al turno 3, può aggiungere 10 o più VP. Decide quindi di prenderla, aumentando il suo Bestiame a 9. Thomas prende anche nota di conservare la sua Carta Bersaglio Razziatore (con il suo modificatore di tiro di dado di +1) per il turno finale, da giocare nello stesso momento. La *Devil's Beeftub* viene messa a faccia in su sulla sua Scheda di Famiglia (non c'è bisogno di tenere le carte nascoste nel gioco in solitario). Altri due turni di draft: vuole un Razziatore o un Grayne da uno di questi!



E le altre due carte riempiono gli slot vuoti (Gettoni Difesa e Difese Permanenti) per i suoi avversari.

Estate – Sesto Draft

Nel draft successivo compare un Grayne:

- #17, Forster
- #39, Guida Locale
- #41, Cameriera Lilliard

... ma non i Grayne della Marca Occidentale (Carleton e Johnstone) che sperava di vedere. È un rischio, ma decide di scartare questo set di carte. Le probabilità che nelle tre carte finali compaiano una Grayne della Marca Occidentale o un Razziatore sembrano elevate. Queste tre carte vanno tutte nel mazzo degli Scarti delle Carte Estive (dove potrebbe recuperarne una in seguito con *Custode di Tynedale*) - nessuna carta va ai giocatori avversari in questo sesto turno.

Estate – Draft Finale

E le carte del round finale sono:

- #19, Johnstone
- 20, Carleton
- #23, Bestiame di Galloway

Un successo! La pazienza di Thomas è stata ripagata. Sceglie Johnstone (pensando che il piazzamento di Notorietà extra di quella famiglia valga un po' di più della capacità di Carleton di aggiungere un dado combattimento nelle Terre Discutibili). Paga 3 Bovini, terminando l'Estate con 6. Carleton viene aggiunto al Scheda di Draft dei Giocatori Avversari. Legge la parte bassa di *Bestiame di Galloway* e vede "Gli avversari aggiungono immediatamente una carta a caso dallo scarto". Pesca la carta #17, Forster, e la aggiunge al mazzo Attacco. *Bestiame di Galloway* viene quindi messa fuori gioco, essendo stato innescato il suo effetto.

Estate - Carte Finali

Per regola, le ultime sei carte del Mazzo Estate del 1° turno vengono assegnate ai Giocatori Avversari. Due di esse innescano effetti immediati:

- #15, *Abate di Kelso* ha un effetto permanente e viene messa sulla Scheda di Gioco in Solitario nella casella Carte in Gioco dei Giocatori Avversari.
- #36, *Giorno di Tregua* assegna immediatamente Notorietà agli avversari di Thomas. Egli pesca un Cubo blu chiaro e uno blu scuro da quella tazza, assegna altre 2 Notorietà a Maxwell e Kerr nelle loro Marche Originarie, e poi mette i Cubi pescati nella casella Cubi Pescati dei Giocatori Avversari sulla Scheda di Gioco in Solitario. *Giorno di Tregua* viene aggiunta al mazzo delle carte Fuori Gioco.

Le altre 4 vengono aggiunte alla Scheda di Draft, che alla fine si presenta così (con le carte ordinate in ordine numerico):



Autunno

AGGIORNAMENTO ECONOMICO: Thomas guadagna 3 Bovini per un totale di 9.

PESCA DEGLI EVENTI: Gli eventi di questo turno sono:

- #4, *Ancrum Moor* (piazzato in SMM).
- #7, *Corteggiamento Rude* (piazzato nell'Area Eventi Correnti con 4 dadi).

POSIZIONARE LE DIFESE DEL GIOCATORE IN SOLITARIO: Thomas assegna il *Conte di Angus* alla Valle dell'Eden e il suo Vice Custode alla Valle di Caldew, le sue due regioni agricole che hanno maggiori probabilità di essere attaccate poiché non hanno difese permanenti.

GLI AVVERSARI UTILIZZANO LE CARTE DEL DRAFT: Esaminando la Scheda di Draft del Giocatore Avversario da sinistra a destra:

- **ATTACCO:** Il totale è +13. Dividendo per 3 si ottiene 4. Quattro dadi vengono posizionati nella casella dei Dadi di Attacco Base; queste carte Attacco vengono messe fuori gioco.
- **NOTORIETÀ:** tre carte +2 vengono risolte come segue:
 - *Cubo Fenwick*: I risultati sono 3, 5. Il secondo dado si posiziona nelle Terre Discutibili - 2 Notorietà Fenwick.
 - *Cubo Kerr*: I risultati sono 3, 4. Nessuno dei due dadi è in vantaggio, quindi 2 Notorietà Kerr a EMM.
 - *Cubo Fenwick*: I lanci sono 1, 5. Nessuno dei due dadi prende il comando, quindi 2 Notorietà Fenwick a SWM.
- **PECORE:** Quattro aggiunte per ogni estrazione dai Gettoni Regione Agricola per la casella Piazzamento delle Pecore (tutte le regioni estratte si spostano direttamente nella scatola del Bastione). Le regioni estratte sono: SMM (Tweeddale), SWM (Eskdale, Annandale x2).

- **BASTIONE:** Le quattro pecore piazzate nel passaggio precedente vengono posizionate di lato. I quattro Gettoni Regione Agricola scivolano a sinistra nella loro casella originaria.
- **GETTONI DI DIFESA:** Un'estrazione casuale assegna il Gettone Difesa *A Cavallo del Confine* ai Giocatori Avversari. Questo gettone viene aggiunto al loro pool gettoni sulla Scheda del Gioco in Solitario.
- **DIFESE PERMANENTI:** Vengono estratte due Pele dalla tazza: Belsay (EMM) e Lunelly Tower (SWM). Entrambe vengono posizionate sulla mappa nella posizione corretta. I 18 Gettoni Difesa vengono estratti dalla Scheda del Gioco in Solitario e posizionati a caso per coprire le caselle di SWM, SMM e EMM.

Inverno - Notorietà del Giocatore in Solitario

Thomas ha le due Notorietà del Grayne Johnstone da piazzare. Decide di assegnarne 1 alle Terre Discutibili per conquistare il secondo posto e di usare l'altra per aumentare la sua Marca Originaria a 4.

Inverno - Assemblare il Mazzo dei Bersagli

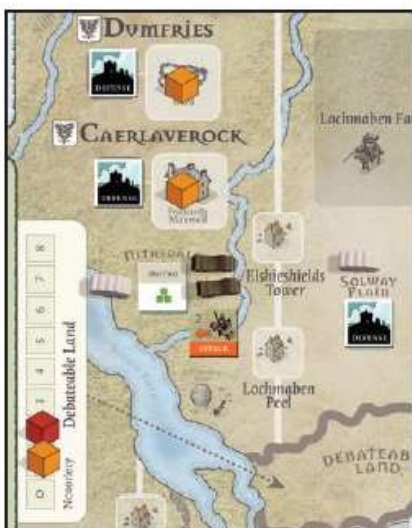
Due carte vengono scelte a caso tra le sei carte Bersaglio possedute da ciascun Giocatore Avversario. Thomas le mette in un mazzo senza guardarle. Ora è il momento di decidere quali due carte Bersaglio vuole usare. Ha già deciso di conservare la sua carta Razziatore per usarla in seguito con *Devil's Beeftub*. Vorrebbe razziare le Terre Discutibili prima dei suoi avversari, dato che li ottiene due dadi extra (uno per la Notorietà, uno per Johnstone), e in più questo è il turno del Corteggiamento Rude. Aggiunge quindi la sua carta Bersaglio Marca Opposta, dato che può usare i ritiri di dado del *Corteggiamento Rude* e il dado Johnstone nella SWM.

Inverno - Attacco 1

Thomas mescola le otto carte Bersaglio senza guardarle e pesca la prima: *Razziatore di Kerr +1*. Il dado tirato è un 4, quindi ecco il primo Raid in arrivo sulla sua EWM. Come aveva previsto al momento di impostare le difese, il Raid sarà su una Regione Agricola senza Difese Permanenti e, guarda caso, un altro tiro determina che l'obiettivo è Eden Valley, proprio dove il Conte di Angus sta aspettando! Thomas posiziona l'Indicatore di Attacco 1 di Kerr nella Eden Valley. I Kerr attaccano con i 4 dadi base dell'avversario più 1 per la Pecora non in Bastione. Tutti e cinque hanno un DRM di +1. I tiri sono 1, 1, 2, 6, 6 = 1 colpo al bestiame e 2 alle pecore. I tre tiri per il Conte di Angus (anch'esso con un DRM di +1) sono: 1, 4, 5. Un blocco (contro un colpo di pecora) e una cattura! I Bovini di Thomas scendono ad 8 e la Pecora nella ad Eden Valley viene riportata nella SMM. Thomas la colloca a Liddesdale. Un Cubo blu scuro viene aggiunto alla Prigione di Carlisle, un Cubo Faida arancione viene aggiunto a Cessford e la carta Bersaglio viene messa nel Mazzo degli Scarti. Un risultato di cattura contro uno degli attacchi di Thomas avrebbe causato la perdita di un Cavallo; poiché si tratta di un attacco da parte dei giocatori avversari, questo aspetto del risultato viene ignorato.

Inverno - Attacco 2

Viene pescata un'altra carta Obiettivo Kerr: *Bersaglio Marca Opposta*. Dato che i Kerr hanno una Battaglia da combattere nella loro Marca Originaria, è quello che succede qui. Tirano 6 dadi, il dado d'attacco base di 4 più 2 per la loro Notorietà, ottenendo 3 successi. Tuttavia gli inglesi combattono bene anche in questo caso, ottenendo blocchi con entrambi i loro tiri. Il secondo Indicatore d'Attacco Kerr è posizionato accanto alla carta Battaglia di *Ancrum Moor*, insieme a 1 Cubo blu scuro per segnare il colpo che non è stato bloccato. Anche questa carta Bersaglio Kerr viene scartata.



Inverno - Attacco 3

Bene, viene pescata una carta Obiettivo Dacre: *Bersaglio Marca Opposta*. È il momento per Thomas di fare un'incursione, e manderà 2 dei suoi 3 Cavallo in questa occasione. Sceglie Nithsdale come bersaglio e rivela il gettone Difesa in quella Regione della Fattoria: oh no, è *Hot Trod* per 3 dadi Difesa! Fortunatamente Thomas tira un 5, così il Guardiano di Maxwell non sembra aggiungere un +1 DRM.

Thomas lancia 4 dadi (2 Cavalli, 1 Johnstone, 1 Pecora) che risultano 1, 2, 5 e 6 per due colpi di Pecora. Può prendere 2 ritiri da *Corteggiamento Rude* (3, 4) per altri due colpi ai Bovini. I tre dadi di difesa sono fortunatamente 1, 2 e 4: ha evitato l'inseguimento di Hot Trod! Thomas ottiene 6 VP, cattura la Pecora a Nithsdale (che usa per sostituire quella persa nella eden Valley), guadagna 2 Bovini (portandoli a 10) e spende i suoi Cavalli. Un Cubo Faida azzurro viene piazzato a Naworth e la carta Bersaglio viene messa fuori gioco.

Inverno - Attacco 4

Viene scelta una carta *Obiettivo Fenwick*: Bersaglio Marcia Opposta. Non c'è nessuna Battaglia nell'EMM, l'evento Risveglio del Nord non è in gioco e questa carta non permette di bersagliare il Giocatore Solitario o le Terre Discutibili. Questa carta viene spostata fuori gioco senza che venga innescato alcun combattimento.

Inverno - Attacco 5

Ora viene pescata una carta *Bersaglio Maxwell*: Bersaglio Marca dello Stesso Lato che ha come bersaglio valido le Terre Discutibili. I Maxwell batteranno Thomas in questo turno. Rubano automaticamente le 2 Pecore e Thomas sceglie di piazzarle a Nithsdale e Annandale (per evitare Lunelly Tower).

Inverno - Attacco 6

Con una carta di troppo, viene fuori il Bersaglio di *Dacre Stesso Lato*. Con le Terre Discutibili fuori dal gioco per il turno, Thomas può scegliere un raid sull'EMM o un Faida o una Evasione come attacco. Decide per una Evasione a Dumfries per vedere se può aggiungere un nuovo Cavallo. Il Gettone Difesa si rivela essere il Vice Guardiano (e con un lancio di 3, il vero Guardiano non si presenta). Thomas tira 3 dadi (Cavallo, cubo in Prigione, Johnstone Grayne Alleato), ottenendo 1 colpo (non ha diritto ai ritiri per il *Corteggiamento Rude*, poiché si tratta di un'evasione dalla prigione). Il dado della difesa manca. I VP di Thomas salgono di 2 a 8, guadagna un Cavallo (per un totale di 4), il suo Cubo viene rimosso da Dumfries, e guadagna 2 Notorietà in SWM mentre la famiglia Maxwell ne perde 1.

Inverno - Attacco 7

Fenwick *Marca dello Stesso Lato* - tutti avevano la stessa idea di andare a caccia delle Terre Discutibili in questo turno. Con questa opzione fuori discussione, i Fenwick faranno un raid su Thomas e l'obiettivo è la Caldew Valley. Ricevono 5 dadi, proprio come nell'attacco precedente alla Eden Valley, e tirano 2 colpi alle Pecore e 1 Bovino. Il Vice Guardiano non riesce a fermarli, così Thomas perde 1 Bovino (a 9) e la Pecora viene portata a Redesdale. Thomas guadagna un cubo Faida arancione a Fenwick; ora ha 1 Faida con ciascuno dei suoi avversari!

Inverno - Attacco 8

La pace non è ancora arrivata nella Marca Occidentale Inglese; l'ultima carta Bersaglio è il Maxwell +1 Faida o Evasione. I due cubi Faida di Naworth vengono presi di mira perché superano l'unico cubo Evasione. Thomas non ha nessun Gettone di Difesa presente, quindi i Maxwell possono tirare 6 dadi senza alcun segnalino. Ottengono 2 successi, i loro Cubi Faida vengono rimossi e guadagnano 2 Notorietà nella SWM, mentre Thomas ne perde 1. Intelligente il fatto che ne abbia aggiunto uno prima; gli permette di conservare un vantaggio di 3 a 2!

Il Turno Si Conclude

Iniziano le azioni per concludere il turno:

- Il premio per la battaglia di Ancrum Moor viene assegnato ai Kerr, che salgono a 9 Notorietà nella SMM.
- Entrambi gli eventi vengono scartati (due dadi di ritiro sono rimasti inutilizzati da Corteggiamento Rude).
- I Cavalli di Thomas vengono resettati, gli Indicatori di Attacco rimossi, 2 nuove Pecore vengono aggiunte alle Terre Discutibili, i Gettoni Difesa di Thomas vengono rimessi nella sua casella e tutti gli altri Gettoni Difesa vengono posizionati sulla Scheda del Gioco in Solitario.
- Thomas riceve 4 VP per i due Cubi nella sua Prigione e 4 VP per la Notorietà (primo in EWM, secondo in DL - nessun VP per il secondo posto in SWM). Conclude il turno con 16 VP.

Un totale modesto per il primo turno, ma con carte come Custode di Tynedale e Devil's Beeftub tenute di riserva, Thomas ha grandi piani per i turni 2 e 3.

Indice dei Termini Chiave

Area degli Eventi in Corso - Tre caselle nell'angolo sud-est della mappa per contenere gli Eventi attivi in questo turno che non si verificano in un Campo di Battaglia. (6.2)

Area di Combattimento Invernale - Area sul bordo ovest della mappa utilizzata per visualizzare l'Ordine di Turno e le carte Bersaglio selezionate. (2.1.2, 7.2)

Attacco - L'inizio di un combattimento da parte di un Giocatore, sia esso un Raid, un Faida, un'Evasione o una Battaglia. (7)

Attacco, Indicatore di - Un segnalino a due facce posizionato sulla mappa accanto al bersaglio di un attacco. (2.12, 7.4)

Autunno - La seconda fase di ogni turno in cui i giocatori svolgono compiti amministrativi e si preparano per i combattimenti invernali. (6)

Azione Bonus - Azione extra concessa alle Famiglie con il totale di VP più basso durante la Primavera dei primi due turni. (8.3)

Azione Predefinita - Una mossa di draft meno potente effettuata per rafforzare il Bestiame, le difese o la Notorietà. (5.5)

Bastione - Un pezzo di gioco rappresentate una Pecora che è stato girato su un fianco per indicare che è protetto dalle incursioni. Storicamente un "bastione" è una fattoria fortificata; in questo gioco è usato anche come "mettere in bastione" per descrivere l'atto di proteggere una Pecora. (5.2.6)

Battaglia - Uno dei quattro tipi di combattimento; si verifica in un Campo di Battaglia quando è stato pescato l'evento appropriato. (7)

Bestiame - Il termine aggregato per Bovini, Cavalli e Pecore. (2.1.2, 2.7)

Blocco - Risultato di un combattimento difensivo che annulla un colpo dell'attaccante. (7.6)

Bovini - Il tipo di Bestiame di minor valore; funge da valuta del gioco. (2.7.3, 5.2.2)

Campo di battaglia - Luogo della mappa in cui si svolge un evento di battaglia. (2.1.1)

Carta Bersaglio - Una delle sei carte date a ogni Famiglia all'inizio della partita; una viene spesa ogni volta che viene eseguito un attacco. (2.11, 7.4)

Carta Custode - Una carta data a ogni Famiglia che può essere usata una volta nel corso della partita per riposizionare le proprie difese dopo che è stato dichiarato un attacco (7.4).

Carta Estiva (o Estate) - Una carta di uno dei tre Mazzi Estate che può essere scelta con draft per migliorare le abilità di una Famiglia: ne esistono tre tipi e tredici sottotipi. (2.8)

Carta Evento - Una carta del Mazzo Evento che presenta un'opportunità storica di un inverno per i giocatori. (2.9)

Carta Tratto - Abilità aggiuntiva cui si fa draft per una Famiglia se si gioca con la Regola Avanzata dei Trattati. (10.1)

Carte Estive Fuori Gioco - Un mazzo di Carte Estive che sono state consumate e sono fuori dal gioco. (2.2)

Casella delle Carte Tenute - Un'area di una Scheda Famiglia riservata a contenere la mano di carte di una Famiglia da utilizzare in seguito nel gioco. (2.4)

Casella delle Faide Con - Contiene i Cubi Giocatore che rappresentano le Famiglie che nutrono rancore nei confronti della Famiglia che controlla questo Marca. (2.1.1)

Cattura - Risultato del combattimento difensivo che causa la perdita di uno dei Cavalli dell'attaccante e la messa in Prigione di uno dei Cubi del giocatore attaccante. (7.6)

Cavalli - Il tipo di Bestiame più prezioso, che rappresenta la vostra potenza d'attacco. (2.7.3, 5.2.4)

Cittadina - Località della mappa che contiene la Prigione per una Marca e una casella di Gettoni Difesa della milizia. (2.1.1)

Cittadina Fortificata - Berwick e Carlisle; città speciali in cui le Evasioni sono più difficili da eseguire. (2.1.1)

Colpo - Risultato del combattimento che indica il progresso verso la vittoria di una Battaglia, di una Faida o di un'Evasione. (7.6)

Colpo a Bovino - Risultato di un combattimento offensivo che può far spostare i Bovini tra le Famiglie. (7.6)

Colpo a Pecora - Risultato di un combattimento offensivo che può far spostare le Pecore tra le Famiglie. (7.6)

Cubo Giocatore - Cubo di legno di uno dei colori della Famiglia usato per segnare l'Ordine di Turno, le Faide, i prigionieri in Prigione, i VP e la Notorietà. (2.13)

Difesa Permanente - Una Guarnigione di Castello o una Pele; ognuna protegge due Regioni Agricole adiacenti. (2.1.1, 5.2.5)

Dimensione della Mano - Statistica economica di ogni Famiglia basata sul numero di Pecore che possiede; limita il numero di carte che può Tenere in Autunno. (6.1)

Display dei Mazzi di Carte - Cartoncino che contiene vari mazzi di carte e i mazzi di scarto. (2.2)

EEM - Marca Est Inglese. (2.1.1)

EMM - Marca di Mezzo Inglese. (2.1.1)

Evasione - Uno dei quattro tipi di combattimento; si verifica in una Prigione dove uno dei Cubi Giocatore segna una precedente Cattura. (7)

EWM - Marca Occidentale Inglese. (2.1.1)

Faida - Uno dei quattro tipi di combattimento; si verifica in una Sede della Famiglia dove uno dei Cubi Giocatore indica un Faida esistente. (7)

Famiglia - Il gruppo di parentela che controlla una singola Marca. (1.1)

Gettone Difesa - Un segnalino ricevuto durante il piazzamento iniziale o l'Estate che viene posizionato a faccia in giù durante l'Autunno per difendersi dai prossimi Attacchi. (5.2.1)

Giocare - Una delle quattro azioni di draft Estivo; comporta l'aggiunta di bestiame o di difese alla vostra Marca. (5.2)

Giocatore - Partecipante umano al gioco. (1.1)

Guarnigione del Castello - Difesa Permanente che fornisce 2 dadi di difesa contro i Raid. (2.1.1)

Impiccato - Risultato di un combattimento difensivo che fa perdere uno dei Cavalli dell'attaccante e assegna immediatamente VP al difensore. (7.6)

Inverno - La terza fase di ogni turno, in cui si iniziano gli attacchi per ottenere VP e guadagnare bestiame. (7)

Limite di Cavalli - Statistica economica di ogni Famiglia basata sul numero di Pecore che possiede; limita il numero di Cavalli che può avere in Autunno. (6.1)

Marca - Uno dei sei distretti amministrativi, ciascuno controllato da una singola famiglia. (2)

Marca Originaria - La Marca associata a una specifica Famiglia. (2.1.1)

Mazzo Evento - Il mazzo di Carte Evento posizionato sul display dei mazzi di carte. (2.2)

Notorietà - Valore numerico tracciato per ogni Marca per indicare quale Famiglia ha la reputazione più forte in quel luogo. (7.3)

Ordine di Turno - Ordine in cui le Famiglie risolvono i loro attacchi in Inverno; indicato dai Cubi giocatore nell'Area di Combattimento Invernale. (2.1.2, 7.1, 7.7).

Pecora - Bestiame di valore superiore a quello dei Bovini ma inferiore a quello dei Cavalli, che rappresenta la vostra ricchezza economica. (2.7.2, 5.2.3)

Pele - Difesa Permanente che fornisce 1 dado di difesa contro i Raid. (2.1.1)

Prigione - Contiene i Cubi Giocatore che rappresentano le Famiglie che hanno prigionieri sotto la custodia della Famiglia che controlla questo Marca. (2.1.1)

Primavera - La quarta e ultima fase di ogni turno in cui il gioco viene resettato per il turno successivo e vengono registrati i punteggi. (8)

Raid - Uno dei quattro tipi di combattimento; si svolge in una Regione Agricola e può comportare il passaggio di mano di Bovini o Pecore. (7)

Reclutare - Una delle quattro azioni di draft Estivo; comporta la collocazione di una carta a faccia in su sulla Scheda Famiglia. (5.1)

Regione Agricola - Luogo della mappa che contiene le Pecore assegnate a questa regione e una casella di Gettoni di Difesa. (2.1.1)

Reddito da Bestiame - Statistica economica di ogni Famiglia basata sul numero di Pecore possedute; determina il numero di nuovi Bovini sono guadagnati in autunno. (6.1)

Risveglio del Nord - L'unica carta Evento che crea una Battaglia fuori mappa; sebbene si comporti come una Battaglia, viene posizionata nell'area Eventi in corso e si applicano regole speciali alla sua risoluzione (6.2, 7.6).

Scartare - Una delle quattro azioni di draft dell'Estate; consente di effettuare un'Azione Predefinita. (5.4)

Scarti Bersaglio - Un mazzo di Carte Bersaglio che sono state spese e sono fuori dal gioco. (2.2)

Scarto delle Carte Estive - Un mazzo di Carte Estive che sono state Scartate; le carte qui possono rientrare in gioco in vari modi. (2.2)

Scarti Evento - Carte Evento che sono state pescate in un turno precedente. (2.2)

Scheda della Famiglia - Scheda del giocatore che tiene traccia delle carte Reclutate, delle carte Tenute, delle Pecore sulla Mappa e dei dadi combattimento per una singola Famiglia. (2.4)

Sede della Famiglia - Luogo della mappa che contiene la casella Faida di una Famiglia e una casella di Gettoni di Difesa della milizia. (2.1.1)

Segnalino Scots' Dyke - segnalino che può essere posizionato nella Terra Discutibile al turno 2; in tal caso tutti i Raid su questa Regione Agricola hanno un colpo bloccato (2.1.1).

SEM - Marca Orientale Scozzese. (2.1.1)

Sesto Turno - Ultimo turno di draft estivo in cui una delle due carte in mano a ogni Famiglia viene aggiunta al mazzo degli Scarti delle Carte Estive. (5.6)

SMM - Marca Scozzese di Mezzo. (2.1.1)

SWM - Marca Occidentale Scozzese. (2.1.1)

Tazze per la Pesca Casuale - Tazze opache usate per pescare Cubi o segnalini a caso. (3.5)

Tenere - Una delle quattro azioni di draft dell'Estate; il risultato è che una carta viene messa a faccia in giù nella Casella delle Carte Tenute. (5.3)

Terra Discussibile - L'unica Regione Agricola al di fuori di qualsiasi Marca, il che la rende estremamente vulnerabile. (2.1.1)

Tracciato delle Pecore sulla Mappa – Un tracciato al centro di ogni Scheda di Famiglia che contiene le statistiche economiche utilizzate ogni Autunno. (2.4, 6.1)

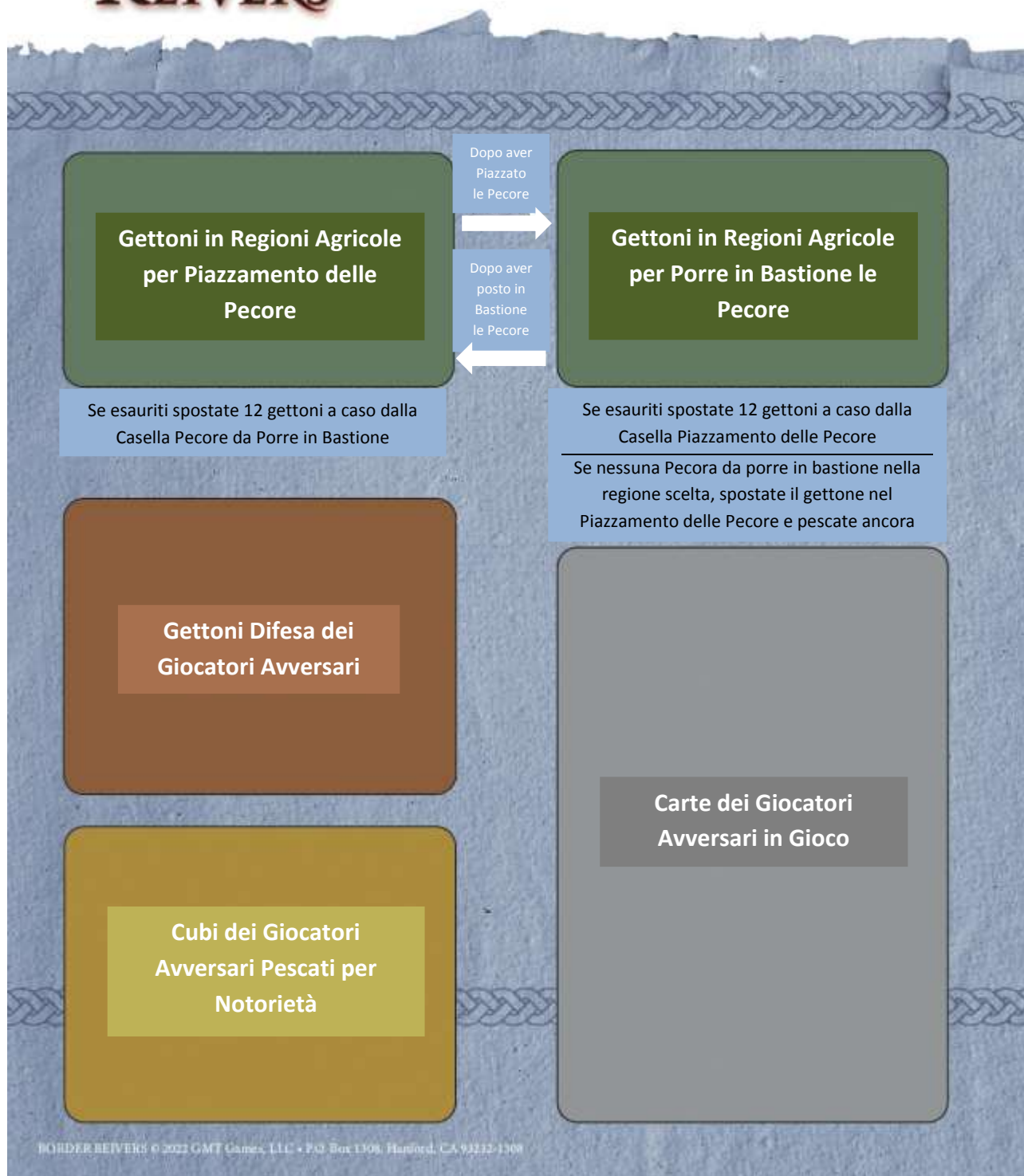
Tracciato Notorietà - Insieme di 12 caselle vicino a ogni Marca; i Cubi Giocatore vengono spostati lungo questo Tracciato per visualizzare la Notorietà di ogni famiglia. (2.1.1, 7.3)

Tracciato Vittoria - Cartoncino che contiene un Cubo Giocatore per ogni Famiglia per tracciare i punteggi. (2.3)

FOGLIO DEL PUNTEGGIO DI RAZZIATORI DI CONFINE – GIOCO IN SOLITARIO

Nome del Giocatore:						
Famiglia:						
TURNO 1		Partita 1	Partita 2	Partita 3	Partita 4	Partita 5
Raid a Pecore	x2					
Raid a Bovini	x1					
Attacco Faida	x3					
Difesa Faida	x3					
Attacco Evasione	x2					
Attacco Battaglia	Var					
Impiccagione	x6					
Razziatori in Prigione (fine turno)	x2					
Notorietà	Var					
TOTALE DEL TURNO						
TURNO 2		Partita 1	Partita 2	Partita 3	Partita 4	Partita 5
Raid a Pecore	x2					
Raid a Bovini	x1					
Attacco Faida	x3					
Difesa Faida	x3					
Attacco Evasione	x2					
Attacco Battaglia	Var					
Impiccagione	x6					
Razziatori in Prigione (fine turno)	x2					
Notorietà	Var					
TOTALE DEL TURNO						
TOTALE PARZIALE						
TURNO 3		Partita 1	Partita 2	Partita 3	Partita 4	Partita 5
Raid a Pecore	x2					
Raid a Bovini	x1					
Attacco Faida	x3					
Difesa Faida	x3					
Attacco Evasione	x2					
Attacco Battaglia	Var					
Impiccagione	x6					
Razziatori in Prigione (fine turno)	x2					
Notorietà	Var					
Ballate	Var					
TOTALE DEL TURNO						
TOTALE PARZIALE						
Bovini (fine partita), ogni 2	x1					
Pecore (fine partita), ogni 2	x2					
Cavalli (fine partita), ogni 2	x3					
TOTALE FINALE						

PUNTEGGIO	VITTORIA?	LIVELLO DI VITTORIA
99 o meno	Sconfitta	Geordie mal affogato
100 – 119	Sconfitta	Clem Croser indolente
120 – 139	Sconfitta	Will Nixon senza dita
140 – 159	Sconfitta	Scrope il Giovane
160 – 169	Vittoria	Archie Fyre
170 – 179	Vittoria	Bold Buccleuth
180 – 189	Vittoria	Jock of the Peratree
190 – 199	Vittoria	Sir Robert Carey
200 e più	Vittoria	Kinmont Willie

**BORDER
REIVERS****Scheda di Aiuto al
Gioco in Solitario**



Foglio di Draft dei Giocatori Avversari



LA SEQUENZA DI GIOCO IN SOLITARIO

1. ESTATE

- **CREARE IL MAZZO DEGLI SCARTI:** Distribuite 7 delle carte estive di questo turno a faccia in giù nel mazzo degli Scarti Carte di Primavera.
- **DRAFT:** Date 3 carte alla volta a faccia in su. Sceglietene una e svolgete l'azione prevista (Reclutare, Giocare, Tenere o Scartare) con la carta selezionata, eventualmente guadagnando o spendendo Bestiame. Le altre due carte sono il draft del vostro avversario: come indicato sulla carta o effettuate un'azione immediata, ponendola nel mazzo appropriato nella Scheda Draft dell'Avversario, oppure ponetela nella casella Carte in Gioco dell'Avversario nella Scheda del gioco in Solitario. Ripetete questi passaggi 7 volte.
- **ROUND DI SCARTO:** in uno dei 7 round nel punto Draft delle Carte, sopra, dovete scegliere di Passare dopo aver visto le carte che sono state distribuite. Tutte e 3 le carte distribuite sono spostate nel mazzo Scarti delle Carte di Primavera.
- **CARTE FINALI:** I vostri avversari giocano le 6 carte finali nel mazzo allo stesso modo delle carte giocate per gli avversari nel punto Draft delle Carte.
- **DRAFT PER CARICA:** Se avete in gioco Carica dell'Abate di Kelso o del Guardiano di Tynedale, fate draft con una carta dal mazzo degli Scarti delle carte di Primavera se questo è il Turno 2 o 3. Se queste carte sono invece in gioco per i vostri avversari, seguite le loro istruzioni per consentire loro di ricevere una carta extra dagli scarti.

2. AUTUNNO

- **AGGIORNAMENTO ECONOMICO:** verificate le Dimensione della vostra Mano di Carte e dei Cavalli rispetto alla capacità in base alla Pecora sulla vostra Marca. Scartate le carte o i Cavalli in più se superano questi limiti. Poi guadagnate il reddito da Bestiame.
- **PESCARRE GLI EVENTI:** Scegliete 2 eventi casuali per questo turno.
- **PIAZZARE LE DIFESE DEL GIOCATORE IN SOLITARIO:** Assegnate i gettoni Difesa alle caselle della vostra Marca.
- **GLI AVVERSARI USANO LE CARTE CON CUI HANNO FATTO DRAFT:** Gli avversari usano le carte in ciascuno dei sei mazzi nella Scheda Draft dei Giocatori Avversari per potenziare la loro forza di attacco, Notorietà, Pecore o difese.
- **PORRE LE DIFESE AVVERSARIE:** Mescolate tutti i Gettoni Difesa disponibili all'Avversario. Pescateli (senza guardarli) uno alla volta in modo da riempire tutte le caselle Difesa Cittadine e Regioni Agricole nelle tre Marche dei Giocatori Avversari.

3. INVERNO

- **PIAZZAMENTO DELLA NOTORIETA' DEL GIOCATORE IN SOLITARIO:** Aggiungete la vostra Notorietà alle Marche e giocate qualsiasi carta Notorietà che desiderate usare.
- **SELEZIONARE LA CARTA BERSAGLIO:** Scegliete due Carte Bersaglio che giocherete in questo turno. Aggiungete due Carte Bersaglio scelte a caso da ciascun avversario. Mescolate tutte 8 le Carte Bersaglio.
- **PESCARRE I BERSAGLI/RISOLVERE I COMBATTIMENTI:** Pescate una Carta Bersaglio alla volta da questo mazzo. Se è una delle vostre, scegliete un bersaglio finale, calcolate i dadi, e risolvete l'attacco, se necessario ottenendo VP. Se Carta Bersaglio dell'avversario, usate le priorità in solitario per determinare dove l'attacco dovrebbe avvenire. Se l'attacco è sul Giocatore in Solitario, risolvete quell'attacco come al solito (i VP ottenuti dai Giocatori Avversari sono ignorati; il Bestiame perso dal Giocatore in Solitario torna alla banca).
- **PREMI PER LA BATTAGLIA:** I premi post-battaglia vengono assegnati per qualsiasi battaglia che sia stata combattuta da una sola parte.

4. PRIMAVERA

- **RIPRISTINO:** Ripristinare tutti i vostri Cavalli. Ripristinare la Regione Agricola dei Terreni Discutibili a 2 Pecore esatte. Scartare gli eventi attuali. Restituire i Gettoni Difesa nella casella vostra famiglia o nel pool dei Gettoni Difesa dei Giocatori Avversari.
- **PUNTEGGIO VP:** Aggiungere VP per Notorietà e Razziatori in Prigione al vostro punteggio. Se è il Turno 3, giocate le carte Primavera. Registrare il totale dei VP a fine turno.
- **RIDUZIONE DEI DADI DI ATTACCO BASE:** Dimezzate (arrotondando per difetto) il numero di dadi nella casella Dadi di Attacco Base.
- **PUNTEGGIO DI FINE PARTITA (SOLO TURNO 3):** Ricevete VP per il bestiame in vostro possesso. Confrontate il vostro punteggio finale con i livelli di vittoria per il gioco in Solitario.

Punteggio di Fine Partita dal Bestiame		Punteggio VP per la Notorietà nella Marca		
		Turno	1° Posto	2° Posto
Ogni 2 Cavalli =	3 VP	1	3	1
Ogni 2 Pecore =	2 VP	2	6	2
Ogni 2 Bovini =	1 VP	3	9	3