

RAZZIATORI DI CONFINE



Incursioni al Confine Anglo-Scozzese 1513-1603

Ideatore del Gioco: Ed Beach

Fascicolo delle Regole Multi-Giocatore

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 Carte Tratto (Regola Avanzata) 2.15 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 Reclutamento 5.2 Giocare 5.3 Trattenere 5.4 Scartare 5.5 Azioni Predefinite 5.6 Sesto Turno 5.7 Abate di Kelso/Custode di Tynedale	6.0 Autunno 6.1 Aggiornamento Economico 6.2 Pesca degli Eventi 6.3 Posizionare le Difese 7.0 Inverno 7.1 Determinare L'Ordine 7.2 Selezionare la Carta Bersaglio 7.3 Piazzare Notorietà 7.4 Selezionare il Bersaglio Finale 7.5 Calcolare i Dadi di Combattimento 7.6 Risolvere i Combattimenti 7.7 Ricalcolare l'Ordine di Turno 7.8 Ripetizione - Secondo Combattimento 7.9 Premi di Battaglia 8.0 Primavera 8.1 Ripristino 8.2 Punteggio Vittoria (VP) 8.3 Azioni Bonus 9.0 Punteggio Di Fine Partita 9.1 Punteggi Del Bestiame 9.2 Selezione Del Vincitore 9.3 Risoluzione dei Casi di Parità 10.0 Regole Avanzate 10.1 Trattati (Solo Gioco a 4 o 6 Giocatori) 10.2 Carta Bersaglio Jolly 10.3 Passaggio di Carte Estivo Equilibrato (Solo Gioco a 3 o 6 Giocatori) Esempio Di Gioco Nomi Dei Razziatori Di Confino Indice Dei Termini Chiave Foglio Dei Punteggi
---	--

1.0 Introduzione

NOTA IMPORTANTE: questo regolamento si usa solo quando ci sono due o più giocatori. Se giocate da soli, rimettete questo libretto nella scatola: non lo userete. Utilizzate invece il "Regolamento in Solitario".

"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

Un giocatore è uno dei partecipanti umani al gioco. Quando si gioca con 4 o 6 giocatori, ogni giocatore controlla una singola Famiglia. Se si gioca con 2 o 3 giocatori, ogni giocatore controlla due Famiglie. Le partite con 2 o 4 giocatori devono eliminare dal gioco le Famiglie Grey e Hume.

Giocatori	Famiglie Controllate	Famiglie Rimosse
2	2	Grey, Hume
3	2	Nessuna
4	1	Grey, Hume
6	1	Nessuna

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 Discutibile. 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 Roccaforti 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 (questo manuale)
- 1 Manuale di Regole in Solitario
- 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 Orientale Inglese	Grey	EEM	Rosa
Marca Occidentale Scozzese	Maxwell	SWM	Blu Chiaro
Marca Di Mezzo Scozzese	Kerr	SMM	Blu
Marca Orientale Scozzese	Hume	SEM	Verde

Terra Discutibile (o terre Discutibili)



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.]

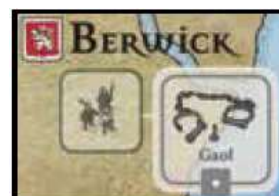
Le carte estive Difesa Permanente causano l'attivazione di queste difese, che viene mostrata posizionando il segnalino con il nome corrispondente sul simbolo stampato.

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



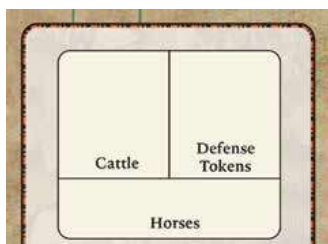
La casella con una casa-torre dal tetto grigio in ogni Marca è la Sede della Famiglia, che rappresenta il castello ancestrale della famiglia responsabile di questa Marca. La Sede della Famiglia contiene una casella "Faida con". Qui vengono conservati i cubi di altre famiglie se il proprietario di questa 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 **Faida**.



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 Confini. 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 Confini* 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 da un giocatore che recluta 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 Mazza 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.



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 Tenuto (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 dal 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 "meeples" 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 della Regione 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. Ignorate questa striscia quando giocate una partita a più giocatori.





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 Carte Tratto (Regola Avanzata)

Sei carte Tratto possono essere aggiunte al gioco per i giocatori esperti per fornire un gioco il più equilibrato possibile (ad esempio in un torneo). Vedere la Sezione 10.0 per i dettagli.

2.15 Componenti non Utilizzati

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

- Tutti i 32 gettoni Regione Agricola
- Il retro di tutti i fogli famiglia (che contengono gli aiuti per le partite in solitario).
- Le 10 Carte estive con una striscia marrone con la dicitura CARTA IN SOLITARIO [SOLO CARD] in basso.

3.0 Piazzamento Iniziale

Seguite questi passaggi per preparare una partita a più giocatori di *Razziatori di Confini*.

3.1 Modifiche per Partite a 2 o 4 Giocatori

Se si gioca con due o quattro giocatori, rimuovere i seguenti componenti del gioco prima di continuare con il piazzamento iniziale:

- **HUME e GREY:** rimuovete le Schede Famiglia, i cubi, i Gettoni Difesa Permanenti, le Carte Bersaglio e le Carte Guardiano per queste due famiglie.
- **GETTONI DI DIFESA:** rimuovete gli 11 gettoni di difesa che non hanno l'indicazione "4P".
- **CARTE:** rimuovete le otto carte per ogni turno che non hanno la designazione "4P" o "?" da ogni serie di carte estive. Aggiungete a caso 10 delle 16 carte con la designazione "?" in modo che ogni set di carte estive abbia 28 carte. Rimuovere le carte *Flodden Field*, *Haddon Rigg* e *Border Beacons* dal mazzo Eventi. Non aggiungete Pecore alla Marca Est Inglese o alla Marca Est Scozzese durante l'impostazione della mappa; queste due Marche sono fuori gioco in una partita a 2 o 4 giocatori.

3.2 Selezione della Famiglia

GIOCO A 4 O 6 GIOCATORI: ogni giocatore sceglie una delle famiglie disponibili, in modo casuale o in base a preferenze personali (forse a causa della genealogia familiare?).

GIOCO A 3 GIOCATORI: ogni giocatore sceglie una delle famiglie inglesi. Poi abbina una famiglia scozzese a queste famiglie inglesi come segue (Dacre con Kerr, Fenwick con Hume, Grey con Maxwell).

GIOCO A 2 GIOCATORI: un giocatore sceglie di giocare Dacre e Kerr. L'altro giocatore riceve Maxwell e Fenwick. Ogni giocatore riceve la Scheda Famiglia, i Cubi, i Gettoni Difesa Permanenti, 6 Carte Bersaglio, 1 Carta Custode e 2 Indicatori Attacco per ogni famiglia che controlla. Inoltre, ciascuno dovrebbe ricevere una delle 6 Schede di Riferimento.

3.3 Schede Famiglia

Posizionate la vostra Scheda Famiglia vicino alla vostra Marca di Origine. Aggiungete il vostro segnalino "Pecore sulla Mappa" sullo spazio "4" evidenziato (**Eccezione:** *Se si tratta di una partita a 3 o 6 giocatori e questo è la Scheda della Famiglia Fenwick, posizionalo sullo spazio "5".*)

3.4 Mappa

Impostare la mappa come segue:

- Posizionare 1 pecora in piedi in ogni Regione Agricola.
- Posizionare una seconda Pecora in piedi nella Regione Agricola nella Terra Discussibile.
- Posizionare i gettoni Difesa del Guardiano disponibili (7 in una partita a 2 o 4 giocatori; 8 altrimenti) a faccia in su nella loro casella nell'angolo in alto a destra del mazzo di carte.

Aggiungete questi elementi alla mappa per ogni famiglia in gioco:

- Posizionare 3 Cavalli in piedi nella vostra casella Cavalli.
- Posizionare 8 Bestiame (un 5, tre 1) nella vostra casella Bestiame.
- Aggiungete un Vice Direttore e un gettone Difesa Voci nella vostra casella Gettoni Difesa.
- Posizionare 1 cubo sullo spazio 0 del tracciato Vittoria.
- Posizionare 1 cubo nello spazio 3 del Tracciato Notorietà della Marca Originaria di quella famiglia.
- Posizionare 1 cubetto della famiglia direttamente al di là del Confine (ad esempio, Scottish West March se si sta impostando la Marca Ovest inglese; Scottish Middle March se si sta impostando la Marca Di Mezzo inglese) nella casella Evasione di ogni Marca.
- Posizionare 1 cubo della famiglia direttamente al di là del Confine nella casella Faida di ogni Marca.

Se si gioca con 3 o 6 giocatori:

- Aggiungere un Cavallo supplementare alla casella Cavallo di Kerr.
- Aggiungere una Pecora girata su un fianco alla Regione Agricola di Tynedale (nella Marca Media Inglese).

3.5 Tazze per la Pesca Casuale (Randomizzazione)

Prendete due contenitori opachi (non forniti) e riempiteli come segue:

- **CONTENITORE ORDINE DI TURNO:** aggiungete 1 cubo di ogni famiglia.
- **CONTENITORE GETTONI DI DIFESA:** aggiungete tutti i gettoni di difesa rimanenti (12 in una partita a 2 o 4 giocatori, 18 in una partita a 3 o 6 giocatori).

3.6 Carte

Mescolate separatamente tutti e tre i set di carte estive e disponeteli a faccia in giù in tre mazzi separati vicino al tabellone. Mescolare il mazzo Evento e posizionarlo 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 Confino 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

- **DISTRIBUZIONE:** distribuire 7 carte estive a ogni famiglia dal mazzo di carte estive mescolato di questo turno.
- **DRAFT:** ogni famiglia sceglie simultaneamente una carta dalla sua mano attuale. Le carte rimanenti vengono passate a una famiglia adiacente (a sinistra nel turno 1, a destra nel turno 2 e in una direzione casuale nel turno 3). Tutte le famiglie intraprendono l'azione prevista (Reclutare, Giocare, Tenere o Scartare) con la carta selezionata, eventualmente guadagnando o spendendo Bestiame. Questi passaggi vengono poi ripetuti per altri quattro turni con la mano di carte in arrivo appena passata a ogni famiglia.
- **SESTO TURNO:** in questo ultimo turno le famiglie scelgono una carta su cui agire normalmente, quindi aggiungono l'ultima carta al Mazzo degli Scarti delle Carte Estive.
- **DRAFT PER CARICA:** Una famiglia con la Carica dell'Abate di Kelso può fare draft con una carta dal mazzo degli scarti delle Carte Estive se questo è il 2° o 3° turno. Questa azione è seguita dalla stessa azione da parte di una famiglia con la Carica del Guardiano di Tynedale.

AUTUNNO

- **AGGIORNAMENTO ECONOMICO:** verificate le Dimensioni delle Mani di Carte e dei Cavalli rispetto alla capacità di ogni famiglia in base alla loro Pecora sulla mappa. Scartate le carte o i cavalli in più se superano questi limiti. Poi guadagnate il reddito da Bestiame.
- **PESCARRE GLI EVENTI:** Scegliete 3 eventi casuali per questo turno (2 eventi se si gioca in quattro).
- **PIAZZARE LE DIFESE:** Tutte le famiglie assegnano segretamente i loro gettoni Difesa alle caselle della loro Marca.

INVERNO

- **DETERMINARE L'ORDINE (*):** L'ordine del turno viene scelto per questo Inverno, in base alle regole in vigore per questo turno. **Eccezione:** Ignorate questa fase durante il 1° turno dell'Inverno se si gioca con la Regola Avanzata dei Trattati (10.1).
- **SELEZIONARE LA CARTA BERSAGLIO:** Tutte le famiglie scelgono simultaneamente quale carta bersaglio giocare.
- **PIAZZARE LA NOTORIETÀ (*):** In ordine di turno *inverso*, le famiglie aggiungono Notorietà alle Marche. Anche le carte Notorietà possono essere giocate in questo momento.
- **SELEZIONARE IL BERSAGLIO FINALE:** In ordine di turno, le famiglie scelgono il loro Bersaglio esatto (Regione Agricola, Faida, Evasione), spostando l'Indicatore di Attacco e i Cavalli in questa posizione della mappa. Le carte Bersaglio e Attacco vengono giocate in questo momento.
- **COMPUTAZIONE DEI DADI DI COMBATTIMENTO:** l'attaccante e il difensore di ogni combattimento calcolano il numero di dadi da tirare.
- **RISOLVERE I COMBATTIMENTI:** In ordine di turno, i combattimenti vengono tutti risolti e vengono assegnati i premi post-combattimento.
- **RIFARE L'ORDINE DI TURNO (*):** Se questo è il turno 1, viene eseguita una seconda determinazione casuale dell'ordine di turno.
- **RIPETERE PER IL SECONDO ATTACCO:** ripetere le fasi precedenti (tranne quelle contrassegnate con un *) per il secondo turno di combattimento.
- **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 cavalli. Ripristinare la Regione Agricola dei terreni discutibili a 2 pecore esatte. Scartare gli eventi attuali. Restituire i Gettoni Difesa nella casella della propria famiglia.
- **PUNTEGGIO VP:** aggiungere VP per Notorietà e Razziatori in Prigione. Giocate le carte Primavera (solo per il 3° turno). Registrare il totale dei VP a fine turno.
- **AZIONI BONUS (solo per i turni 1 e 2):** Famiglia all'ultimo posto: selezionare e giocare gratuitamente una carta Estate scartata, oppure effettuare 1 azione di Default. Tutte le altre famiglie in fondo alla classifica per numero di VP: eseguono 1 azione predefinita.
- **PUNTEGGIO DI FINE PARTITA (SOLO TURNO 3):** Le famiglie ricevono VP per il bestiame in loro possesso.

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.

All'inizio dell'estate, ogni famiglia riceve una mano di 7 Carte estive, distribuite a caso dal mazzo di carte per questo turno. Ogni Estate è composta da 6 turni. Durante ogni turno le famiglie selezionano una singola carta e la separano dalle altre carte della loro mano. Le altre carte vengono passate a faccia in giù alla famiglia successiva, come segue:

- **Turno 1:** Passare le carte alla famiglia alla propria sinistra.
- **Turno 2:** passare le carte alla famiglia alla propria destra.
- **Turno 3:** tirare un dado. Se è *dispari*, si passano le carte a sinistra. Se è *pari*, passa le carte a destra. Una volta determinata da un singolo lancio casuale, la stessa direzione determinata casualmente viene mantenuta per tutta l'estate.

Nelle partite a 2 o 3 giocatori, i giocatori possono scegliere la carta di una delle due famiglie per prima; l'ordine di selezione non è importante.

Quando tutte le famiglie hanno fatto la loro scelta (ma non l'hanno ancora rivelata) e si sono passate le carte rimanenti (che non possono essere esaminate dalla famiglia ricevente fino a quando non si è agito su tutte le carte del turno in corso), tutte rivelano la carta selezionata e agiscono su ciascuna carta contemporaneamente. Ci sono quattro azioni possibili, ognuna delle quali è descritta in una sezione seguente.

5.1 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 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:

5.2.1 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. Il giocatore che li estrae può vedere in segreto i gettoni appena estratti.

5.2.2 Bovini

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

5.2.3 Pecore

Prendete il numero specificato di Pecore dalla banca e aggiungetele, in piedi, alle 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.

5.2.4 Cavalli

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

5.2.5 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.

5.2.6 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.

5.3 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.

5.4 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 carta Estate Doppio Gioco o se selezionate dalla famiglia all'ultimo posto durante la Primavera.

SUGGERIMENTO DI GIOCO: Spesso può essere una buona idea scartare una carta che non si può usare se può interessare a uno degli avversari.

5.5 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, in Primavera per le famiglie con il minor numero di VP in quel momento, oppure dalla Carta Bestiame Estivo *Tempo delle Tasse*. Ogni volta che si riceve un'azione predefinita, una famiglia può intraprendere 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, senza restrizioni sulla Regione Agricola scelta per l'aggiunta o la chiusura in bastione 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.

5.6 Sesto Round

Il sesto turno dell'Estate è un caso speciale. All'inizio di questo round, le famiglie ricevono ciascuna una mano di due carte dal proprio vicino. Ogni famiglia sceglie poi una carta (come nei turni precedenti), ma invece di passare la carta rimanente la aggiunge al mazzo degli Scarti delle Carte estive. La carta selezionata viene poi giocata normalmente. (**Eccezione:** Se si gioca con la Regola Avanzata dei Trattati (10.1), al 1° e al 2° turno il giocatore con il tratto *Instancabile* può giocare entrambe le carte che ha in mano).

5.7 Abate di Kelso/Custode di Tynedale

Ai Turni 2 e 3, le famiglie che hanno reclutato la Carica Abate di Kelso o Guardiano di Tynedale, possono terminare l'Estate selezionando una carta dal mazzo degli Scarti delle Carte Estive. Se entrambe le Cariche sono state reclutate, la famiglia scozzese che detiene l'Abate di Kelso sceglie sempre prima della famiglia inglese che detiene il Guardiano di Tynedale. 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.

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

Tutte le famiglie iniziano l'Autunno assicurandosi che il loro segnalino Pecore sulla Mappa sia posizionato correttamente sulla loro Scheda di Famiglia, in base al numero di Pecore che possiedono sulla mappa e al fatto che abbiano o meno una carica (Abate di Jedburgh, Priore di Hexham) che sposta il segnalino di due colonne a destra. Poi ognuno compie le seguenti tre azioni, a seconda delle necessità, utilizzando i numeri della colonna direttamente sotto il proprio segnalino Pecore sulla Mappa:

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 da Bestiame	4	3	4	5	6	7	8	9	10

- 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) pari al Reddito da Bestiame.

6.2 Pesca degli Eventi

Gli Eventi vengono ora girati a faccia in su dalla cima del mazzo degli Eventi. Girate 3 eventi se giocate con 3 o 6 giocatori, 2 eventi in una partita con 2 o 4 giocatori. 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 7.6). 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

Le famiglie ora prendono i Gettoni Difesa sulla loro Scheda Famiglia e li assegnano segretamente (a faccia in giù) alle caselle dei gettoni Difesa nella loro 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 solo testo, come "Nessun Dado Difesa") 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 che una famiglia possieda 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.

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 in due round di combattimento con un massimo di sette fasi individuali (dettagliate nelle sezioni da 7.1 a 7.7).

Si noti che tre fasi (7.1, 7.3 e 7.7) vengono saltate durante il secondo turno di combattimento. In ogni round, le famiglie scelgono i bersagli dell'attacco, calcolano i dadi di attacco e di difesa da tirare e poi risolvono gli attacchi di ciascuna famiglia. 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. Completate ogni fase per tutte le famiglie prima di passare alla fase successiva.

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. È un buon tipo di attacco per indebolire un giocatore in vantaggio, anche se l'attaccante rischia di far catturare e mettere in prigione, o peggio ancora impiccare, un razziatore.

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. Un attaccante che sceglie la Faida spesso ottiene un notevole numero di VP, anche se rischia di perdere un Cavallo e di far guadagnare qualche VP all'avversario. 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 prigione 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 Cavalli. 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 Determinare l'Ordine

La prima fase in Inverno è determinare l'ordine del turno. Ogni turno ha un metodo diverso:

- **TURNO 1:** pescare cubi a caso dal contenitore dell'ordine di turno. Man mano che si estraggono i cubi, collocarli in caselle consecutive in cima a ogni sezione dell'Area di Combattimento Invernale (quindi casella "1", poi "2", ecc.). **Eccezione:** Ignorate questa fase se giocate con la Regola Avanzata dei Tratti (10.1).
- **TURNO 2:** posizionate i cubi nelle caselle nell'ordine inverso delle famiglie in base al punteggio VP attuale (quindi il cubo della famiglia con il VP più alto va nella casella "6" o nella casella "4" in una partita a 2 o 4 giocatori). La casella "1" contiene il cubo della famiglia all'ultimo posto. Fare riferimento alla Sezione 9.3 per rompere eventuali pareggi, assicurandosi di mettere il giocatore che vince lo spareggio dopo l'altro giocatore (poiché i cubi sono posizionati in ordine inverso di VP).
- **TURNO 3:** Ripetete la procedura del turno 2. Poi seguite le istruzioni per le cariche di Lord Guardiano delle Marche e Guardiano-Generale di Tutte le Marche, se queste cariche sono in gioco su una Scheda Famiglia. Al Turno 1, prima del secondo turno di combattimento, si ripete l'estrazione casuale del cubo per l'ordine, come descritto al punto 7.7. Nei turni 2 e 3 l'ordine dei giocatori stabilito all'inizio dell'Inverno rimane in vigore per entrambi i turni di combattimento.

7.2 Selezione della Carta Bersaglio

Le famiglie iniziano ciascuno dei due turni di combattimento esaminando simultaneamente le Carte Bersaglio ancora in loro possesso e selezionando una singola Carta Bersaglio. Le caratteristiche di questa carta determinano il tipo o i tipi di combattimento che i giocatori possono iniziare e il punto della mappa in cui può avvenire l'attacco. Posizionate la carta selezionata a faccia in giù nel riquadro delle carte Bersaglio, appena sotto il vostro cubo nell'Area di Combattimento Invernale.

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?

Una volta che tutte le famiglie hanno completato le loro selezioni, girate tutte le Carte Bersaglio scelte in modo che ognuna sia a faccia in su. Sapere quale Carta Bersaglio hanno scelto le altre famiglie (soprattutto quelle più avanti nell'ordine del turno) è importante per posizionare in modo ottimale la Notorietà e per selezionare i bersagli finali (nelle due fasi successive).

7.3 Porre la Notorietà

Se questo è il *secondo* turno di combattimento, saltate completamente questa fase; tuttavia, se questo è il primo turno di combattimento, le famiglie aggiungono Notorietà alle Marche in base al gioco delle carte Tenute e ai Graynes alleati e/o Cariche che hanno reclutato nella loro Scheda Famiglia. I piazzamenti di Notorietà avvengono sempre in ordine inverso rispetto all'ordine di turno stabilito in 7.1 (ad esempio, al 2° turno significa che la famiglia con il totale di VP più alto piazza sempre la Notorietà per prima). Un'allocazione oculata della Notorietà può consentire di posizionarvi nelle Marche in cui si tirano dadi d'attacco aggiuntivi e si ottengono VP alla fine del turno.

Si noti che è più utile piazzare la Notorietà per ultima dopo aver visto dove le altre famiglie hanno fatto le loro assegnazioni. Quando è il vostro turno di piazzare la Notorietà, seguite le tre fasi seguenti.

Nota: anche se il Tracciato Notorietà arriva 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 a partire da 0.

GIOCARE LE CARTE NOTORIETÀ TENUTE

Ci sono alcune Carte estive che possono essere Tenute per essere giocate "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 mazzo delle Carte Estive Fuori Gioco.



AGGIORNARE LA NOTORIETÀ DALLE CARICHE

Circa due terzi delle Cariche permettono alle famiglie 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 permettono alle famiglie di aggiungere almeno 1 Notorietà a una Marca. La Notorietà da Graynes Alleati viene solitamente applicata alle Marche Est, Media 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.

7.4 Selezione del Bersaglio Finale

In entrambi i turni di combattimento, il passo successivo consiste nell'individuare un bersaglio specifico per l'attacco finale e un tipo di combattimento. Questa scelta è guidata dalle informazioni iniziali sul bersaglio che la famiglia ha indicato con la sua Carta Bersaglio (Punto 7.2).

PORRE L'INDICATORE DI ATTACCO



La selezione del bersaglio finale avviene nell'ordine stabilito al punto 7.1. Quando è il vostro turno, prendete l'Indicatore di attacco per questo turno di combattimento e spostatelo sulla mappa, con il lato con il cavaliere rivolto verso l'alto. La freccia deve indicare il

bersaglio finale di questo attacco:

Raid	Il Bersaglio finale è una Regione Agricola.
Faida	Il Bersaglio finale è una Sede di Famiglia.
Evasione	Il Bersaglio finale è una Cittadina.
Battaglia	Il Bersaglio finale è una Battaglia.

RESTRIZIONI:

1. In una partita a 2 o 3 giocatori non si può mai fare **Raid** contro l'altro giocatore sotto il proprio controllo.
2. Non si può scegliere un Bersaglio finale selezionato in precedenza nel turno (anche se durante un turno di combattimento precedente).

Eccezioni: Le **Battaglie** possono essere scelte come bersaglio due volte, a patto che una famiglia selezionatrice sia inglese e l'altra scozzese; le faide e le rotture di galera possono essere scelte una volta durante ogni turno di combattimento se è in gioco l'evento Settimana Malata o Kinmont Willie (rispettivamente).

Il bersaglio finale deve anche essere idoneo in base alla carta Bersaglio selezionata dalla famiglia in 7.2, 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 "Obiettivi" di quella carta che elenca il tipo di attacco desiderato (**Esempio:** nella carta mostrata a destra si può scegliere un **Raid** nella Marca Est Inglese o nella Marca Ovest Inglese; si può scegliere una **Battaglia** in queste due Marche più la Marca Media Scozzese - supponendo che questa sia una partita a 6 giocatori in cui sono in gioco le Marche Est). Queste carte possono anche essere utilizzate per selezionare una **Faida** o una **Evasione** quando è 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 se si tratta di una partita a 2 o 4 giocatori) può essere bersaglio di un **Raid** e l'attaccante guadagnerà +1 a tutti i dadi tirati. Altri tipi di attacco non possono essere scelti con questa carta.
- Se la carta Bersaglio riporta il nome della Famiglia (come mostrato a destra), si può puntare a una **Faida** o a 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 utilizzata per una **Faida** o a una **Evasione** in una Marca oltre il confine, ma il bonus di +1 viene perso. Infine, la carta speciale *Risveglio del Nord* può essere scelta come se fosse una **Battaglia** nella propria Marca Originaria. La prima famiglia che punta questa carta può scegliere se rappresentare i Cattolici o i Protestanti (in base al bonus che vuole ricevere in caso di vittoria). La seconda famiglia che punta questa carta deve sostenere la religione opposta (per cercare di ricevere l'altro bonus).



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 nel primo turno.

RIVELARE LE DIFESE/USARE IL GUARDIANO (saltare completamente questa fase se il bersaglio è una Battaglia)

Successivamente, l'attaccante gira il Gettone Difesa (se presente) che protegge il bersaglio. Dopo che il gettone è stato rivelato, il difensore ha la possibilità di spendere la sua carta Guardiano (mettendola nel mazzo degli Scarti del Bersaglio) per spostare o scambiare un diverso Gettone Difesa e/o per ottenere un modificatore di tiro di dado di +1 su tutti i suoi dadi Difesa (il difensore non deve muovere i Gettoni Difesa per ottenere il modificatore di tiro di dado). Qualsiasi spostamento o scambio di gettoni deve risultare 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 un gettone che occupa uno slot Città o Sede di Famiglia). Lo spostamento/scambio di un gettone Difesa rientra in uno di questi tre casi:

- **SPOSTAMENTO:** possibile se la posizione di destinazione non è difesa da un gettone. Qualsiasi GETTONE con simboli di dado adeguatamente colorati in un'altra zona della Marca può spostarsi verso Il Bersaglio.
- **SCAMBIO:** Un Gettone Difesa in un'altra zona della Marca viene scambiato con quella dell'Il Bersaglio.
- **SOSTITUZIONE:** Un Gettone Difesa in un'altra zona 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. I gettoni non possono essere spostati o scambiati se si trovano già in una posizione in cui sono bersaglio di un attacco dichiarato in precedenza in questo turno di combattimento o se erano sul Foglio di Famiglia quando è stato dichiarato l'attacco. Le carte Tenute *Warden's Tithe* e *Abbondanti Nevicate* possono essere giocate in questo momento.

GIOCARE CARTE ATTACCO TENUTE

Dopo che il difensore ha preso la decisione finale di impegnare la sua carta Guardiano, l'attaccante può ora aumentare ulteriormente le sue possibilità giocando una o più carte estive Tenute appropriate a questo tipo di combattimento. Le carte giocate devono essere posizionate a faccia in su vicino al combattimento per facilitarne la consultazione.

7.5 Calcolo dei Dadi Combattimento

Dopo aver scelto Il Bersaglio finale, l'attaccante può iniziare a calcolare i dadi di attacco e di difesa necessari per risolvere il combattimento. I giocatori sono incoraggiati ad assemblare i dadi per tutti i combattimenti simultaneamente per velocizzare il gioco. Utilizzate le caselle nell'angolo in alto a sinistra della vostra Scheda Famiglia per facilitare la raccolta dei dadi.

La maggior parte delle fonti di dadi di attacco e difesa per un combattimento sono le stesse, indipendentemente dal tipo di attacco. Le uniche eccezioni sono l'aggiunta di dadi per le Pecore che non sono protette dai Bastioni in un Raid e i dadi per i Cubi del tipo corretto per una **Faida** o per una **Evasione**. Vedere la tabella sottostante per una ripartizione completa del popolamento delle caselle dei dadi Attacco.

Nota: tre gettoni Difesa dimezzano il numero di dadi lanciati dall'attaccante. Applicare questo effetto dopo tutti gli altri aggiustamenti al numero di dadi e arrotondare per eccesso a favore dell'attaccante.

Dado ATTACCO	Attacchi del giocatore
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.
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>).
Notorietà	2 dadi se in possesso del 1° posto in Notorietà in questa Marca. 1 dado se al 2° posto o a pari merito con il 1° posto. (Nessuno se a pari merito con il 2°).
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.
Carte Attacco Tenute	Vedere il testo dell'effetto della carta per i dettagli.
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.

Sommate i dadi Difesa da lanciare contro il vostro attacco nello stesso modo nelle caselle nell'angolo in alto a destra della vostra Scheda Famiglia. Utilizzate la tabella sottostante per determinare i dadi che il difensore tirerà.

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

7.6 Risolvere i Combattimenti

Ogni combattimento viene risolto nell'ordine elencato nell'area Combattimento Invernale. Ogni giocatore coinvolto tira tutti i dadi assegnati al punto 7.5. (Chiunque può tirare i dadi di difesa in una **Battaglia**, poiché gli attacchi non influenzano negativamente i giocatori in difesa).

Nota: anche se i primi combattimenti risolti possono cambiare lo stato dei cubi *Notorietà*, *Pecora* o *Faida* sulla mappa per i combattimenti successivi, i giocatori non cambiano mai il numero di dadi da tirare rispetto a quello calcolato originariamente al punto 7.5.

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.

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; in tal caso, spostate il segnalino VP di quella famiglia 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 vengono rimessi nella casella della Marca dell'attaccante, 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:

1. I risultati di Cattura e Impiccato non sono anche blocchi. Non hanno alcun effetto sul numero di successi ottenuti dal giocatore attaccante.
2. L'attaccante 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: Per ogni colpo di Bovini non bloccato, l'attaccante guadagna uno dei Bovini presenti nella casella dei Bovini del difensore. Se rimangono altri colpi ai Bovini dopo che i Bovini del difensore sono stati tutti presi, quei colpi fanno guadagnare VP, ma non si perdono altri Bovini.

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 in un **Raid** vengono rimosse dalla Regione Agricola bersaglio e distribuite a piacimento dall'attaccante in una o più Regioni Agricole della Marca dell'attaccante, anche nelle Regioni Agricole che stanno per subire un **Raid**. (Queste Pecore aggiuntive non cambiano il numero di dadi di attacco calcolati in 7.5, anche se il **Raid** non è ancora stato risolto).

CUBI FAIDA: e 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.

Nota: l'attaccante non può mai perdere più Cavalli di quelli inviati inizialmente in questo 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.

Nota 1: I risultati di IMPICCATO non sono anche BLOCCHI. Non hanno alcun effetto sul numero di successi ottenuti dall'attaccante.

Nota 2: l'attaccante non può mai perdere più Cavalli di quanti ne abbia 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 7.9).

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 7.9).

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.

7.7 Ricalcolo dell'Ordine di Turno

Se questo è il primo turno di gioco, l'ordine di turno deve essere ricalcolato prima della seconda serie di attacchi (anche se si gioca con la Regola Avanzata dei Trattati, 10.1). Rimettete tutti i cubi ordine di turno nel contenitore opaco e estraeteli ancora una volta a caso. Man mano che vengono estratti, posizionate in caselle consecutive all'inizio di

ogni sezione dell'Area di Combattimento Invernale. Saltate completamente questo passaggio se si tratta del 2° o 3° turno.

7.8 Ripetizione - Secondo Combattimento

Il gioco procede ora al secondo turno di Inverno. Ripetete i passaggi descritti in 7.2, 7.4, 7.5 e 7.6 per completare questo turno.

7.9 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 CONTESE

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-battaglia indicati nella Sezione 7.6. 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, le famiglie passano la Primavera a ripristinare per il turno successivo e a riepilogare il turno precedente aggiornando il punteggio di ciascuna famiglia.

8.1 Ripristino

Durante il ripristino di fine turno, si eseguono 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 Discussibile viene impostata esattamente a 2 Pecore.
- **SCARTARE GLI EVENTI:** Gli eventi in corso vengono scartati nel mazzo degli Scarti degli Eventi.
- **GETTONI DIFESA:** Ogni famiglia rimette i propri Gettoni Difesa nella propria casella dei Gettoni Difesa.

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 Confine Anglo-Scozzese di George MacDonald Fraser.

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

- **RAZZIATORI IN PRIGIONE:** Aggiungere 2 VP al punteggio di ogni famiglia per ogni Cubo nella prigione della cittadina.
- **OTTENERE VP PER NOTORIETÀ:** I VP vengono assegnati alle due famiglie con la maggiore notorietà in ciascuna delle sette Marche (compresa la Terra Discussibile). Il numero di VP assegnati dipende dal fatto che una famiglia sia 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 2 o più famiglie sono a pari merito per il 1° posto in una Marca, tutte ricevono il VP del 2° posto; in questo caso nessuna famiglia guadagna i punti del 2° posto. Se 2 o più famiglie sono a pari merito per il 2° posto in una Marca, non assegnare il VP del 2° posto.

- **CARTE PRIMAVERA:** se questo è il turno 3, le famiglie possono ora giocare una o più delle cinque carte Primavera *Ballata di Confin* per guadagnare ulteriori VP. Gli avversari che sono attenti all'atmosfera del periodo sono invitati a insistere che il giocatore legga il testo completo della ballata stampata sulla carta prima di ottenere i 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 Confin* e che il totale di ogni famiglia corrisponda al punteggio indicato dal proprio cubo sul Tracciato Vittoria sulla mappa.

8.3 Azioni Bonus

Nei turni 1 e 2 (solo), le famiglie che sono in ritardo nel punteggio ottengono azioni bonus alla fine del turno, come segue:

- **GIOCATORE ALL'ULTIMO POSTO:** la famiglia all'ultimo posto per totale di VP esamina il Mazzo degli Scarti delle Carte Estive e ne sceglie una per un'azione di Reclutamento, Giocare o Trattenere, a seconda dei casi (Sezioni da 5.1 a 5.3). Non si spendono o guadagnano Bovini per questa azione (permettendo al giocatore di selezionare una carta che normalmente sarebbe troppo costosa). Se il giocatore preferisce, può effettuare 1 Azione predefinita (5.5) invece di selezionare una carta. Se 2 o più famiglie sono in parità per l'ultimo posto, utilizzare la procedura di spareggio di cui alla Sezione 9.3 e la famiglia che perde lo spareggio riceve questa azione bonus.
- **FAMIGLIE NELLA METÀ INFERIORE PER VP:** tutte le altre famiglie che si trovano nella metà inferiore delle famiglie per VP totali possono effettuare 1 Azione Predefinita (ad esempio, in una partita a 6 giocatori, si tratta dei giocatori al 4° e 5° posto). Anche in questo caso, utilizzare gli spareggi di cui alla Sezione 9.3, se necessario, per stabilire una classifica completa di tutte le famiglie.

9.0 Punteggio di Fine Partita

Alla fine del 3° turno, alle famiglie vengono assegnati ulteriori VP in base al Bestiame accumulato. Questi VP vengono aggiunti poco prima di determinare il vincitore.

9.1 Punteggi del Bestiame

Ogni famiglia ottiene VP per il Bestiame che possiede qui alla fine della partita. Aggiungere VP come segue:

- **CAVALLI:** ottiene 3 VP per ogni 2 Cavalli in possesso (un Cavallo dispari viene ignorato).
- **PECORE:** ottiene 2 VP per ogni 2 Pecore in possesso (una Pecora dispari viene ignorata).
- **BOVINI:** ottiene 1 VP per ogni 2 Bovini in possesso (un Bovino dispari viene ignorato).

9.2 Selezione del Vincitore

Una volta determinati i punteggi del Bestiame, calcolare un punteggio finale per ogni famiglia e registrarlo sul foglio dei punteggi dei *Razziatori di Confin*. La famiglia con il totale di VP più alto è la vincitrice. In caso di parità per il primo posto, utilizzare le procedure di spareggio elencate di seguito.

PARTITE A 2 O 3 GIOCATORI: se si tratta di un gioco a 2 o 3 giocatori, sommate i VP totali di entrambe le famiglie per ottenere il punteggio finale. Se due giocatori sono a pari merito, utilizzare le procedure di spareggio riportate di seguito, basate sul totale del Bestiame e delle carte accumulate da entrambe le famiglie.

9.3 Risoluzione dei Casi di Parità

Se si determina che le famiglie sono a pari merito in termini di VP, si deve eliminare il pareggio esaminando le voci seguenti fino a quando non c'è più un pareggio (ignorare gli spareggi di numero superiore una volta trovata una differenza).

1. **CAVALLI:** La famiglia con il maggior numero di Cavalli è in testa.
2. **PECORE:** la famiglia con il maggior numero di Pecore è in testa.
3. **BOVINI:** la famiglia con il maggior numero di Bovini è in testa.
4. **RECLUTA CARTA ESTIVA:** È in testa la famiglia che ha la Carta Estiva con il numero più alto sulla propria scheda famiglia.

10.0 Regole Avanzate

I giocatori che hanno già provato *Razziatori di Confini* almeno una volta possono prendere in considerazione l'aggiunta di una o più di queste regole avanzate al gioco per aggiungere ulteriori livelli di strategia e di equilibrio competitivo.

10.1 Trattati (solo gioco a 4 o 6 giocatori)



Sostituire le consuete istruzioni per la scelta della famiglia di cui alla Sezione 3.2 con queste regole che aggiungono un ulteriore turno di draft di carte per i giocatori per scegliere sia un Tratto bonus sia la famiglia che controlleranno durante il gioco.

I passaggi per questo draft aggiuntivo, che avviene durante la fase di selezione della famiglia nell'impostazione del gioco, sono i seguenti:

1. Aggiungete a un contenitore opaco un cubo di ogni colore che corrisponde alle 4 o 6 famiglie di questo gioco. Estraiete i cubi alla volta, posizionandoli in caselle consecutive in cima all'Area di Combattimento Invernale (quindi casella "1", poi "2", ecc.). La

consueta determinazione dell'ordine di turno all'inizio della Fase Invernale del Turno 1 viene saltata e l'ordine stabilito in questa fase viene invece utilizzato per quel turno di attacchi.

2. Determinate a caso l'ordine che i giocatori seguiranno durante questo draft.
3. In ordine, ogni giocatore sceglie uno dei sei Trattati o una famiglia che vuole giocare (ricordate che le famiglie Grey e Hume non possono essere selezionate in questa fase).
4. Una volta che tutti i giocatori hanno effettuato una selezione, invertite l'ordine di draft. (Quindi, l'ultimo giocatore del primo turno avrà la prima scelta nel secondo turno).
5. Poi, per il secondo turno (nell'ordine inverso), ogni giocatore sceglie di nuovo, selezionando una Famiglia da giocare o un Tratto, a seconda del tipo di elemento che non ha selezionato durante il primo turno.

In una partita a 6 giocatori vengono così assegnate tutte le famiglie e tutti i tratti, uno per ogni singolo giocatore. In una partita a 4 giocatori vengono assegnate tutte le famiglie tranne Hume e Grey e 4 dei 6 Trattati disponibili, uno per ogni singolo giocatore.

Ogni giocatore riceve ora la Scheda Famiglia, i Cubi, 6 Carte Bersaglio, 1 Carta Custode e 2 Indicatori di Attacco per la famiglia che ha scelto col draft. Può anche sfruttare il Tratto che ha selezionato al momento opportuno.

L'ambientazione continua con la Fase 3.3.

10.2 Carta Bersaglio Jolly

Con questa Regola Avanzata i giocatori ottengono un'opzione aggiuntiva per il gioco della loro carta Custode. Questa opzione non può essere scelta se un giocatore ha già usato la sua carta Custode in difesa (vedi 7.4, Rivelare le Difese). Quando seleziona il suo Bersaglio Finale (7.4), il giocatore ignora la selezione della sua carta Bersaglio originale e spende invece la sua carta Custode. Questa manovra trasforma la carta Bersaglio originale in un jolly che può essere usato per inviare un attacco contro qualsiasi Bersaglio valido (**Raid**, **Faida**, **Evasione** o **Battaglia**) senza alcun modificatore al tiro di dado. Il bersaglio deve rispettare le consuete restrizioni sulla selezione del bersaglio di cui al punto 7.4 (cioè, non può essere stato bersagliato in precedenza nel turno, a meno che non si applichi una delle eccezioni speciali).

10.3 Passaggio di Carte Estivo Equilibrato (solo per partite a 3 o 6 giocatori)

La consueta sequenza di passaggio delle carte estive in una partita a 3 o 6 giocatori pone i giocatori della Marca di Mezzo in leggero svantaggio. Per questo motivo, i giocatori della Marca di Mezzo ottengono di solito questi vantaggi durante il Setup:

- Aggiungere un Cavallo supplementare alla casella Cavallo di Kerr.

- Aggiungere una Pecora girata sul fianco alla Regione Agricola di Tynedale (nella Marca Media inglese).

Questa Regola Avanzata elimina questo squilibrio, ma complica leggermente la sequenza di passaggio delle carte.

Quando si utilizza questa Regola Avanzata, non dare alle famiglie Kerr o Fenwick i vantaggi di piazzamento sopra elencati. Il piazzamento per tutte e sei le famiglie è quindi identico. Quindi, per il passaggio delle carte (invece del solito passaggio a un giocatore adiacente, indipendentemente dal fatto che sia inglese o scozzese), seguite le istruzioni riportate di seguito:

Istruzioni per il Passaggio

1 Le famiglie inglesi passano tra loro. (si supponga che Grey sia a sinistra di Dacre; Dacre a destra di Grey). Le famiglie scozzesi passano tra loro (supponiamo che Maxwell sia a sinistra di Hume; Hume è a destra di Maxwell).

2 Come il Punto 1

3 La famiglia inglese passa alla famiglia scozzese direttamente dall'altra parte del confine (ad esempio, Dacre a Maxwell); la famiglia scozzese passa le proprie carte direttamente indietro.

4 Come il Punto 1

5 Come il Punto 1

Esempi: Al Turno 1, quando il passaggio è a sinistra, il primo passaggio sarà il seguente: Grey a Fenwick; Fenwick a Dacre; Dacre a Grey; Maxwell a Kerr; Kerr a Hume; Hume a Maxwell. Nel turno 2, quando il passaggio è a destra, il primo passaggio sarà il seguente: Grey a Dacre; Dacre a Fenwick; Fenwick a Grey; Maxwell a Hume; Hume a Kerr; Kerr a Maxwell.

Esempio di Gioco

Quattro amici si siedono per giocare una partita a Border Reivers: Catharine, Steve, Vera e Thomas. In base ai legami familiari con la regione di confine, scelgono le loro famiglie come segue:

- Catharine gioca Maxwell (Marca Occidentale scozzese)
- Steve sceglie Kerr (Marca Media scozzese)
- Vera sceglie Fenwick (Marca Media inglese)
- Thomas sceglie Dacre (Marca Ovest inglese).

Piazzamento Iniziale

Seguendo le istruzioni di piazzamento della regola 3.0, i giocatori:

- Rimuovono i componenti delle famiglie Grey e Hume
- Rimuovono i gettoni Difesa senza la designazione "4P".
- Rimuovono le 10 carte estive "Solo".
- Rimuovono le 8 carte estive per ogni turno senza l'indicazione "4P" o "?"
- Distribuiscano esattamente 10 carte "?" per ogni turno (per il turno 1, le carte rimosse in questo gioco campione sono la #14, la #16, la #28, la #37, la #39 e la #40).
- Rimuovono i 3 eventi senza la designazione "4P" Ogni giocatore si siede vicino alla propria Marca e mette davanti a sé la propria Scheda Famiglia. Quindi completano l'allestimento descritto in 3.4, aggiungendo:
 - Pecore, Bestiame e Cavalli sulla mappa.
 - Il segnalino Pecora sulla mappa sul foglio famiglia.
 - Cubi giocatore su vari tracciati, caselle sulla mappa e una tazza per la pesca casuale
 - Gettoni Difesa in una tazza di randomizzazione e nell'area della mappa di ogni giocatore.

Il giocatore Kerr non riceve un cavallo extra, né il giocatore Fenwick mette in Bastione una pecora, poiché questa è una partita a 4 giocatori (non a 3 o 6).

Distribuzione delle Carte estive

Le 28 carte del Mazza Estivo vengono distribuite ai quattro giocatori come segue.

Catharine (Maxwell):

- #9, Prime Difese
- #12, Sindaco di Dumfries
- #23, Bovini di Galloway
- #24, Bovini di Chillingham
- #25, Shiels
- #35, Chiesa Difendibile

- #38, Devil's Beeftub

Steve (Kerr):

- #1, Johnnie Armstrong
- #4, William de Lisle
- #5, Henry Percy
- #15, Abate di Kelso
- #19, Johnstone
- #20, Carleton
- #30, Fuochi di Segnalazione

Vera (Fenwick):

- #3, Richard Graham di Esk
- #13, Guardiano di Liddesdale
- #27, Highland scozzese
- #29, Fuochi di Segnalazione
- #31, Fuochi di Segnalazione
- #33, Case Bastione
- #42, Notte di nebbia

Thomas (Dacre):

- #6, Conte di Angus
- #8, Prime Difese
- #11, Vescovo di Carlisle
- #17, Forster
- #18, Scott
- #36, Giorno di Tregua
- #41, Cameriera Lilliard

Draft Estivo - Primo turno

Concentriamo la nostra attenzione sulle scelte di Catharine in questa estate del 1° turno. La decisione del primo turno è piuttosto facile. #12, *Sindaco di Dumfries*, che dà uno sconto su tutte le carte estive che costano 1 Bestiame o più, è un'ottima carta con cui fare draft all'inizio della partita.

- **Catharine** paga 4 dei suoi 8 capi di bestiame alla banca e recluta questa carta, piazzandola sulla sua Scheda Famiglia come mostrato qui.

Prende anche il segnalino *Sindaco di Dumfries* e lo posiziona nella sua casella Bovini sulla mappa come promemoria per ricordarsi che in futuro avrà uno sconto di 1 Bovino sui draft di Carte estive:



Gli altri giocatori risolvono simultaneamente le loro pesche del primo turno come segue:

- **Steve:** Recluta il #20, *Carleton* e lo mette nella casella Grayne Alleato #1 della sua Scheda Famiglia, mentre diminuisce i suoi Bovini da 3 a 5.
- **Vera:** Gioca il #29, *Fuochi di Segnalazione*, facendo scendere il suo Bestiame a 7. Piazza due Pele a Elsdon Tower e Belsay. *Fuochi di Segnale* viene messa a faccia in giù come prima carta nel mazzo delle Carte Estive Fuori Gioco.

- **Thomas:** Gioca la carta #11, Vescovo di Carlisle, per lo stesso motivo per cui Catharine ha scelto il Sindaco di Dumfries. Anche il suo bestiame è a 4.

Tutti e quattro i giocatori passano le sei carte che non hanno scelto al giocatore seduto alla loro sinistra (quindi Catharine riceve queste carte da Thomas):

- #6, Conte di Angus
- #8, Prime difese
- #17, Forster
- #18, Scott
- #36, Giorno di Tregua
- #41, Maid Lilliard

Draft Estivo - Secondo Turno

Catharine è ansiosa di mostrare il potere del *Sindaco di Dumfries*, quindi recluta gratuitamente il Guardiano #6, Conte di Angus (saltando il solito pagamento di 1 Bestiame). Il Conte di Angus viene inserito nella sua Scheda Famiglia e lei recupera il suo gettone Difesa che aggiunge al suo mazzo insieme alle Dicerie e al Vice Direttore con cui aveva iniziato. Gli altri giocatori effettuano questi draft nel secondo round:

- **Steve:** gioca il #23, Galloway Cattle, aumentando il suo totale di Bovini da 5 a 11.
- **Vera:** Recluta il numero 1, Johnnie Armstrong, facendo scendere i suoi Bovini da 7 a 5.
- **Thomas:** Gioca il #3, Richard Graham of Esk, pagando solo 1 a causa della sua Carica di Vescovo di Carlisle (lasciandolo con 3 capi di Bovini). Ogni giocatore passa ora 5 carte a sinistra, con Catharine che riceve le carte che avevano iniziato con Vera:
 - #13, Custode di Liddesdale
 - #27, Highland scozzese
 - #31, Fuochi di Segnalazione
 - #33, Case Bastione
 - #42, Notte di Nebbia

Draft Estivo - Terzo turno

Catharine decide di aumentare la sua potenza economica e gioca la #27, *Highland Scozzese* per aggiungere 3 Pecore alla sua Marca. Aggiunge 1 Pecora (in piedi) a Nithsdale, Solway Plain ed Eskdale (che ora ne hanno 2 ciascuna). Solo Annandale rimane a 1 Pecora.

E per quanto riguarda gli altri:

- **Steve:** mantiene il numero 41, *Maid Lilliard*. I suoi Bovini aumentano ulteriormente a 12 e mette segretamente questa carta a faccia in giù nel suo mazzo di carte Tenute.
- **Vera:** gioca la carta #24, *Bovini di Chillingham*, per portare il suo bestiame a 11.
- **Thomas:** Recluta la carta #19, *Johnstone*. Grazie al suo sconto, costa solo 2 e ha 1 Bovino rimanente.

Draft Estivo – dal Quarto Turno alla Fine

Restando concentrati su **Catharine**, ecco cosa recluta negli ultimi tre turni dell'Estate:

Quarto Turno: Gioca il #30 *Fuochi di Segnalazione* (ancora senza costi!) per aggiungere Pele alla Torre di Elshields e alla Pele di Lochmaben:

Gli altri giocatori fanno draft come segue:

- **Steve:** #13, Custode di Liddesdale
- **Vera:** #18, Scott
- **Thomas:** #25, Shiels (aggiunge 2 Cavalli)

Quinto Turno: In questo turno **Catharine** vede tre carte della sua mano originale:

- #9, Difese Iniziali
- #35, Chiesa Fifeabile
- #38, Devil's Beeftub

Catharine tiene la carta #38, Devil's Beeftub, portando a 5 i suoi Bovini.

Gli altri giocatori pescano come segue:

- **Steve:** #4, William de Lisle
- **Vera:** #42, Notte Nebbiosa
- **Thomas:** #36, Giorno di Tregua

Sesto Turno: Nell'ultimo turno di draft, **Catharine** recluta il #17, Forster, riempiendo il suo slot Grayne Alleato. Le costa solo 2, lasciando i suoi Bovini a 3 alla fine del draft. L'altra carta, #8, *Difese Anticipate*, viene aggiunta al mazzo degli scarti delle Carte Estive.

Gli altri giocatori fanno draft come segue:

- **Steve:** #9, *Difese Anticipate* giocata (e il gettone Difesa a Cavallo pescato segretamente); #35, *Chiesa Difendibile* scartata.
- **Vera:** #5, *Henry Percy* reclutato; #15, *Abate di Kelso* scartato.
- **Thomas:** #33, *Case Bastione* giocato (Pecore nelle valli di Lyne e Caldew in bastione); #31, *Fuochi di Segnalazione* scartato.

Ecco la scheda della famiglia di Catharine alla fine dell'estate:



Autunno

Aggiornamento Economico: con 3 Cavalli e 1 carta Tenuta, Catharine rientra comodamente nei controlli del Limite di Cavalli e della Dimensione della Mano, soprattutto con 7 Pecore. Nessuno degli altri giocatori ha aggiunto Pecore, ma dato che tutti hanno 5 o meno Cavalli e 2 o meno carte Tenute, anche loro sono a posto. Tutti i giocatori guadagnano il reddito da Bovini. Per Catharine, si tratta di 6 capi di bovini in più, per un totale di 9. Gli altri giocatori terminano con 10 (Steve), 11 (Vera) e 5 (Thomas).

Pesca degli Eventi: Gli eventi sono il #6, *Fiera di Lochmaben* (collocato nella Marca Occidentale Scozzese) e il #9 *Settimana Malata* (collocato nell'area Eventi in corso).

Posizionare le Difese: Catharine è preoccupata per le sue 2 pecore non in bastione a Eskdale, quindi vi colloca il gettone Difesa del Conte di Angus (a faccia in giù) per sorvegliare quella Regione Agricola con i suoi 3 dadi (e il modificatore di +1 tiro di dado). Ha piazzato il Deputato Warden ad Annandale e le *Dicerie* vicino a Caerlaverock per spaventare i Dacre dal tentare un Faida - è la Settimana Malata, dopotutto! La Marca dell'Ovest scozzese ora si presenta così:



Anche gli altri giocatori aggiungono i loro Gettoni Difesa (Steve e Vera coprono ciascuno 3 Regioni Agricole; Thomas mette i suoi Gettoni Difesa per coprire le due Regioni Agricole che hanno ciascuna una Pecora non in bastione).

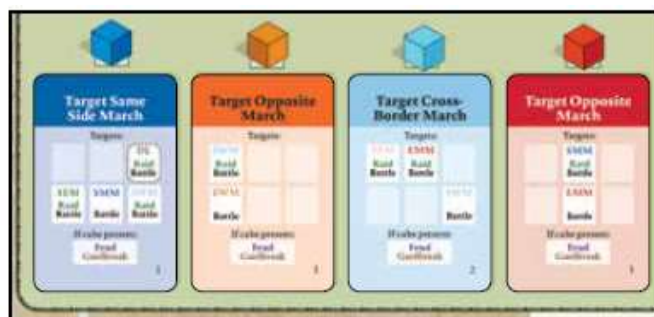
Inverno - Determinare l'ordine

I cubi giocatore vengono estratti dal contenitore dell'ordine di turno per determinare chi attaccherà per primo. L'ordine è:

- Steve (Kerr)
- Thomas (Dacre)
- Catharine (Maxwell)
- Vera (Fenwick)

Inverno - Selezionare la Carta Bersaglio

Ora ogni giocatore sceglie la propria carta Bersaglio per questo primo turno di combattimenti. La priorità di Catharine è quella di combattere la battaglia nella sua Marca Occidentale Scozzese per mantenere il suo vantaggio in termini di Notorietà. Ma poiché Steve attacca per primo, non può essere sicura al 100% di poter rappresentare la Scozia alla Fiera di Lochmaben. Quindi sceglierà una delle carte Bersaglio XXX che le permettono di combattere una Battaglia nella sua Marca Originaria, ma non userà la sua carta Scozia perché non vuole perdere il modificatore di +1 al tiro di dado se non riesce a partecipare all'unica Battaglia del turno. Sceglie la carta Bersaglio Marca Transfrontaliera perché le permette di bersagliare la Marca Media Inglese se viene tenuta fuori dalla Battaglia; la EMM è un buon Bersaglio per il Raid perché può usare il bonus al tiro di dado Forster. Le carte Bersaglio di tutti e quattro i giocatori vengono rivelate contemporaneamente come:



Inverno – Porre Notorietà

I piazzamenti di Notorietà vengono effettuati in ordine di turno inverso, quindi Vera inizia quelli:

- **Vera:** 2 in SMM (da Scott Grayne).
- **Catharine:** 2 in SWM (Sindaco di Dumfries), 1 in EMM (Forster).
- **Thomas:** 2 in EMM (Vescovo di Carlisle), 2 in DL (Johnstone). Decide di risparmiare il Giorno di Tregua, visto che è già in testa in EWM e DL, e si piazza secondo in EMM. Non c'è bisogno di diventare un bersaglio grosso!
- **Steve:** 1 in DL (Carleton).

Inverno - Selezionare Il Bersaglio Finale

Vengono selezionati gli obiettivi finali per questi combattimenti del primo turno (con i Cavalli che vengono assegnati a questi attacchi):

- **Steve:** Raid nelle Terre Discutibili con 2 Cavalli.
- **Thomas:** Raid ad Annandale con 3 Cavalli. Anche se in anticipo rispetto al solito, Catharine gioca la sua carta Guardiano per scambiare il Conte di Angus con Annandale (scambiando il posto con il Vice Custode). Con 3 dadi tutti con modificatore +2, ha ottime possibilità di ottenere un risultato Impiccato, che vale ben 6 VP.
- **Catharine:** Combatte la battaglia di Lochmaben Fair con 2 cavalli.
- **Vera:** Raid a Liddesdale con 1 Cavallo, poiché non c'è nessun gettone di Difesa in quella Regione Agricola. Nessuno gioca una carta Attacco Tenuta: i tre giocatori con carte Attacco iniziano tutti un altro tipo di combattimento. Queste carte Tenute si riveleranno sicuramente utili in seguito.

Inverno - Risolvere i Combattimenti

- **Steve:** lancia 8 dadi (2 Razziatori, 2 Cavalli, 1 Grayne, 1 Notorietà, 2 Pecore). Ottiene 2 successi per le Pecore e 3 per i Bovini. Le Pecore nella Terra Discutibile vengono portate a Tweeddale e Teviotdale. 7 VP guadagnati. I 2 Cavalli di Steve vengono spesi e rimessi nella casella dei cavalli di SMM sul loro lato.
- **Thomas:** Come mostrato sopra, lancia 6 dadi (1 Razziatore, 3 Cavalli, 1 Grayne, 1 Pecora). I risultati sono 2 successi per le Pecore, 2 successi per i Bovini e 2 mancato. Catharine ha 3 dadi di difesa (+2 DRM). I tiri naturali sono 4, 4, 6 (che diventano 6, 6, 8) con il risultato di 1 Impiccato, 1 Cattura e 1 Colpo ai Bovini bloccato (il secondo 6 diventa un BLOCCO perché solo il primo 6 è una CATTURA). Thomas ottiene 5 VP, prende 1 Bovino da Catharine e aggiunge le Pecore da Annandale a Lyne Valley. Catharine ottiene 6 VP per il risultato dell'Impiccagione e aggiunge un cubo

giocatore arancione alla sua prigione di Dumfries. Un cubo Faida azzurro viene aggiunto alla sede della famiglia Naworth nella Marca Occidentale Inglese. 2 Cavalli sono stati persi e tornano alla banca; il rimanente viene riportato nella casella dei Cavalli di Thomas (sul lato).

- **Catharine**: Tira 4 dadi alla Battaglia di Lochmaben Fair (2 Cavalli, 2 Notorietà in SWM). Tira 5, 6, 3, 4 per 2 colpi, ma 1 colpo è bloccato (un tiro per gli inglesi di un 5). Quindi ha ottenuto solo 3 VP. Potrebbe comunque raccogliere 2 Notorietà se nessuno combatte per gli inglesi in questa battaglia (o se non ottiene alcun colpo). I 2 cavalli di Catharine sono spesi.

- **Vera**: Lancia 5 dadi (2 Razziatori, 1 Cavallo, 1 Grayne, 1 Pecora) contro Liddesdale non difesa. Ottiene 1 Pecora e 3 Bovini colpiti. Vera ottiene 5 VP, prende 3 Bovini da Steve e aggiunge le Pecore di Liddesdale a Coquetdale. Un cubo Faida blu scuro viene aggiunto alla Sede di Famiglia Fenwick nella Marca Media Inglese. Il Cavallo di Vera viene speso.

Il Gioco Continua

E così, dopo il primo turno di Inverno del Turno 1, i punteggi dei VP sono i seguenti:

- Catharine: 9
- Steve: 7
- Thomas e Vera: 5

Catharine è l'unico giocatore con 2 cubi nella sua Prigionw, quindi potrebbe estendere il suo vantaggio alla fine del turno. Thomas è nella posizione migliore per ottenere Notorietà (guadagnerà 7 VP se manterrà il primo posto nella EWM e nella DL, e manterrà il secondo nella EMM). Tuttavia, ha anche perso 2 Cavalli quando il Conte di Angus si è presentato per ostacolare il suo Raid su Annandale. La partita è aperta a tutti mentre i giocatori iniziano a pianificare il secondo turno di combattimenti invernali.

Thomas o Vera combatteranno per l'Inghilterra alla fiera di Lochmaben? Catharine subirà altri Raid ora che i suoi gettoni Difesa sono stati rivelati e la sua carta Warden è stata spesa? I quattro Cubi Ordine di Turno vengono presi dal bordo ovest della mappa, aggiunti di nuovo al contenitore opaco e pescati di nuovo dalla tazza. I piani per il secondo round di combattimento del turno iniziano immediatamente...

NOMI DEI RAZZIATORI DI CONFINE

I personaggi storici del periodo dei Razziatori di Confini hanno alcuni dei nomi più coloriti che si possano trovare nella storia inglese o scozzese, quindi i giocatori di *Razziatori di Confini* devono essere in grado di usare anche questi epiteti saporiti. Ecco come fare, utilizzando la tabella nell'angolo in basso a sinistra della scheda dei punteggi dei Razziatori di Confini.

Una volta determinato l'ordine di arrivo dei giocatori, scrivete i loro nomi di battesimo in quell'ordine nella colonna di Mezzo "Nome del giocatore". Poi aggiungete il nome della Famiglia che ogni giocatore controllava nella colonna più a destra. La colonna di sinistra viene usata solo per i giocatori che si classificano dal 2° al 6° posto (poiché il 1° giocatore è sempre un Laird o una Lady). Utilizzare la Banca dei nomi a destra per calcolare il nome esatto per questa colonna di sinistra, facendo riferimento al piazzamento con l'ultima cifra (uno) del punteggio del giocatore. Una volta completate tutte e tre le caselle per un giocatore, è possibile leggere il nome completo del Razziatore da sinistra a destra.

Esempio: Una partita termina con questi punteggi finali:

- Catharine (che gioca come Maxwell): 159 VP
- Vera (Fenwick): 154 VP
- Thomas (Dacre): 153 VP
- Steve (Kerr): 143 VP
- Jane (Grey): 139 VP
- David (Hume): 101 VP

I nomi Razziatori di Confini calcolati di questi giocatori sono:

- Catharine Maxwell la Signora
- Wantoun Vera Fenwick
- Wynking Thomas Dacre
- Gallina Harrow Steve Kerr
- Gleed Jane Grey
- David Hume Annegato

(Per le partite a quattro giocatori si possono saltare la 3ª e la 4ª riga e utilizzare solo i nomi delle righe 2ª, 5ª e 6ª, dove compaiono alcuni dei soprannomi più coloriti).

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. (2.7.1, 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)

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

Estate - La prima fase di ogni turno in cui i giocatori fanno draft con le carte per rafforzare le loro famiglie. (5)

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)

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 (o Terre Discussibili) - 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 CONFINO

Nomi dei Giocatori:							
Tratti:							
TURNO 1		Dacre	Fenwick	Grey	Maxwell	Kerr	Hume
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		Dacre	Fenwick	Grey	Maxwell	Kerr	Hume
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		Dacre	Fenwick	Grey	Maxwell	Kerr	Hume
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							

				Banca dei Nomi:			
	NOME DEL RAZZIATORE	NOME DEL GIOCATORE	NOME DELLA FAMIGLIA				parte finale del nome
1°				0, 1, 2	3, 4, 5	6, 7	8, 9
2°				Bold	Wantoun	Kinmont	Sweetmilk
3°				Skinabake	Wynkking	Topping	As-It-Looks
4°				Auld	Hen Harrow	Give-It-Them	Unhappy
5°				Fingerless	Nebless	Halflegs	Gleed
6°				Ill-Drowned	Evil-Will-It	Curst	Ill-Will-It

Tentiamo una traduzione plausibile dei nomi:

0, 1, 2	3, 4, 5	6, 7	8, 9
Pelato	Sfrenato	Kinmont (intraducibile)	Dolcelatte
Pelle Cotta	Ammiccante	Guarnizione	Come-Appare
Vecchio	Cresta di Gallina	Datelo-a-Loro	Infelice
Senza Dita	Senza Naso	Senza Orecchio	Avaro
Affogato nel Male	Vuole-Il-Male	Maledetto	Indolente

SCHEDA DELLA FAMIGLIA



Fenwick

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

DADI ATTACCO

Razziatore


Grayne Alleati


Pecore (Raid)
Cubi
(Faide o Evasione)

AZIONI PREDEFINITE
Aggiungere 1 Cavallo
Aggiungere una Pecora
Aggiungere 3 Bovini
Aggiungere 1 Notorietà
(alla Marca Originaria)
In Bastione 1 Pecora
(2 Pecore nei Turni 2 e 3)

Cavalli

Notorietà


Carte Tenute


Cariche

DADI DIFESA



Razziatore



Grayne Alleato #1



**Carica #2
o
Grayne Alleato #1**

Non sino al Turno 2

Può scambiarsi alla casella #1 quando si reclutano nuove carte



Guardiano



Carica #1

Carte Tenute
Verificare se oltre il limite in Autunno



BORDER REIVERS © 2022 GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 95322-1308

Le schede delle varie famiglie sono tutte identiche, cambia solo il nome e simbolo della famiglia, nell'angolo in alto a sinistra (questo esempio è la scheda della famiglia Fenwick)

LE CARTE

Johnnie Armstrong

Dadi Attacco Bonus

Raid
Faida
Evasione

Aggiungere 1 altro dado di **Attacco** se alleato con gli **Armstrong (T2)**

4P Attacco +2 1

Sim the Laird

Dadi Attacco Bonus

Raid
Faida
Evasione
Battaglia

Aggiungere 1 altro dado di **Attacco** se alleato con gli **Armstrong (T2)**

2

Richard Graham of Esk

Dadi Attacco Bonus

Raid
Faida
Evasione
Battaglia

Aggiungere 1 altro dado di **Attacco** se alleato con i **Graham (T2)**

4P Attacco +2 3

William de Lisle

Dadi Attacco Bonus

Raid
Battaglia

Aggiungere 1 altro dado di **Attacco** se avete un **Grayne** Alleato che dà dadi extra (anche a **Faida** ed **Evasione**)

? Attacco +2 4

Henry Percy

Reclamate il **Gettone Difesa** di questo Guardiano con valori di:

Raid

Faida

Evasione






-1

Tutti i dadi di difesa ottengono **DRM +1**.

Tira 1 dado extra se posizionato nella Marca Orientale Inglese

4P

Aggiungere il Gettone del Guardiano

5

Conte di Angus

Reclamate il **Gettone Difesa** di questo Guardiano con valori di:

Raid

Faida

Evasione






-1

Tutti i dadi di difesa ottengono **DRM +1**.

Non si possono ricevere ritiri per l'evento **Corteggiamento Rude** nella Marca dove è posizionato.

4P

Aggiungere il Gettone del Guardiano

6

Alexander Hume

Reclamate il **Gettone Difesa** di questo Guardiano con valori di:

Raid

Faida

Evasione






-1

Tutti i dadi di difesa ottengono **DRM +1**.

Potete guardare i primi due Evento nel Mazzo Eventi quando questo Guardiano viene aggiunto alla vostra Scheda della Famiglia.

7

Prime Difese

Pescate 1 **Gettone Difesa** a caso



4P

Aggiungere 1 Gettone Difesa

8

Prime Difese



Pescate 1 **Gettone**
Difesa a caso



4P

Aggiungere 1 Gettone Difesa

9

Prime Difese



Pescate 1 **Gettone**
Difesa a caso



10

Vescovo di Carlisle

Deve essere **Inglese** per giocarla





-4

Pagate 1 Bovino di meno per ogni carta Estiva che comprate con un costo di 1 o più, anche una carta che

sostituisce questa
(usate il segnalino alla casella Bovini per ricordarlo)



In inverno, aggiungere **2 Notorietà** in qualsiasi combinazione di:
EWM, e/o **EMM**.

4P

Notorietà +2

11

Sindaco di Dumfries

Deve essere **Scozzese** per giocarla





-4

Pagate 1 Bovino di meno per ogni carta Estiva che comprate con un costo di 1 o più, anche una carta che

sostituisce questa
(usate il segnalino alla casella Bovini per ricordarlo)



In inverno, aggiungere **2 Notorietà** in qualsiasi combinazione di:
SWM, e/o **SMM**.

4P

Notorietà +2

12

Custode di Liddesdale



Deve essere **Scozzese** per giocarla

Aggiungere 2 dadi di **Attacco** ad un qualsiasi Combattimento in ognuno dei tre turni.

?

Attacco +2

13

Custode di Tynedale



Deve essere **Inglese** per giocarla

Scegliete e giocate gratuitamente una Carta Estiva scartata al termine della 2° e 3° Estate (dopo **Abate di Kelso**). Può essere un'altra carica o un Grayne Alleato che sostituisce questo.

Gli Avversari aggiungono una carta a caso dagli scarti al termine della 2° e 3° Estate.

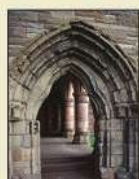
?

14

Abate di Kelso

Deve essere **Scozzese** per giocarla

Scegliete e giocate gratuitamente una Carta Estiva scartata al termine della 2° e 3° Estate (dopo **Custode di Tynedale**). Può essere un'altra carica o un Grayne Alleato che sostituisce questo.



Gli Avversari aggiungono una carta a caso dagli scarti al termine della 2° e 3° Estate.

?

14

Capitano di Berwick



Deve essere **Inglese** per giocarla

Aggiungere 2 dadi di **Attacco** ad un qualsiasi Combattimento in ognuno dei tre turni.

?

Attacco +2

16

Forster

Dado attacco bonus in:


SMM, EMM



-3



In inverno, aggiungere **1 Notorietà** in: **SMM** o **EMM**.

4P Attacco +2 17

Scott

Dado attacco bonus in:


SMM, EMM



-3



Non giocabile da Kerr

In inverno, aggiungere **2 Notorietà** in qualsiasi combinazione di: **SMM** e/o **EMM**.

4P Notorietà +2 18

Johnstone

Dado attacco bonus in:


SWM, EWM



-3



Non giocabile da Maxwell

In inverno, aggiungere **2 Notorietà** in qualsiasi combinazione di: **SWM**, **EW** e/o Terre Discutibili.

4P Notorietà +2 19

Carleton

Dado attacco bonus in:


SWM, EWM
 Debatable Land



-3



In inverno, aggiungere **1 Notorietà** in qualsiasi combinazione di: **SWM**, **EW** e/o Terre Discutibili.

4P Notorietà +2 20

Selby

Dado attacco bonus in:



SEM, EEM



Non giocabile da Grey

In inverno, aggiungere **2 Notorietà**
in qualsiasi combinazione di: SEM
e/o EEM.

21

Dixon

Dado attacco bonus in:



SEM, EEM

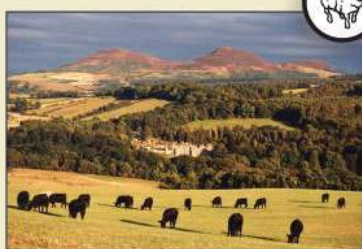


Non giocabile da Hume

In inverno, aggiungere **2 Notorietà**
in qualsiasi combinazione di: SEM
e/o EEM.

22

Bestiame del Galloway



Se **Inglese**, ottenete 4 Bovini
Se **Scozzese**, ottenete 6 Bovini

Gli Avversari aggiungono immediatamente
una carta a caso dagli scarti.

?

23

Bestiame di Chillingham



Se **Inglese**, ottenete 6 Bovini
Se **Scozzese**, ottenete 4 Bovini

Gli Avversari aggiungono immediatamente
una carta a caso dagli scarti.

?

24

Shiels






Aggiungere 2 Bestiame, in qualsiasi combinazione di:

Pecore alle vostre Regioni Agricole
oppure
Cavalli alla vostra Casella Cavalli

4P

Pecore +2

25

Shiels






Aggiungere 2 Bestiame, in qualsiasi combinazione di:

Pecore alle vostre Regioni Agricole
oppure
Cavalli alla vostra Casella Cavalli

Pecore +2

26

Highland Scozzesi





Se **Inglese**, ponete 2 Pecore
 Se **Scozzese**, ponete 3 Pecore

?

Pecore +2

27

Cheviot [pecore] di Confin





Se **Inglese**, ponete 3 Pecore
 Se **Scozzese**, ponete 2 Pecore

?

Pecore +2

28

Fuochi di Segnalazione



Aggiungete 1
Guarnigione del
Castello alla
vostra Marca
oppure
aggiungete sino
a 2 Pele alla
vostra Marca

4P

Difese Permanenti +2

29

Fuochi di Segnalazione



Aggiungete 1
Guarnigione del
Castello alla
vostra Marca
oppure
aggiungete sino
a 2 Pele alla
vostra Marca

4P

Difese Permanenti +2

30

Fuochi di Segnalazione



Aggiungete 1
Guarnigione del
Castello alla
vostra Marca
oppure
aggiungete sino
a 2 Pele alla
vostra Marca

?

Difese Permanenti +2

31

Fuochi di Segnalazione



Aggiungete 1
Guarnigione del
Castello alla
vostra Marca
oppure
aggiungete sino
a 2 Pele alla
vostra Marca

32

Case Bastione



Posate sul fianco 2 vostre Pecore (che devono essere di Regioni diverse) a mostrare che sono protette da Bastioni.

4P

Bastioni +2

33

Case Fortificate



Posate sul fianco 2 vostre Pecore in una singola Regione a mostrare che sono protette da Bastioni.

34

Chiesa Difendibile



Posate sul fianco 2 vostre Pecore in Regioni che contengono una Cittadina o un Castello di Famiglia a mostrare che sono protette da Bastioni.

4P

Bastioni +2

35

Giorno di Tregua



Quando arriva il vostro turno di porre Notorietà, aggiungete immediatamente 1 Notorietà nella vostra Marca e 2 in qualsiasi combinazione di Marche.

Il Guardiano attraverso il Confine aggiunge poi 1 a qualsiasi Marca.

4P

36

Giorno di Tregua

Voi



Quando arriva il vostro turno di porre Notorietà, aggiungete immediatamente 1 Notorietà nella vostra Marca e 2 in qualsiasi combinazione di Marche. Il Guardiano attraverso il Confine aggiunge poi 1 Notorietà usando le regole di piazzamento casuale in Solitario.



Giocatori Avversari

Aggiungete immediatamente 2 Notorietà alla Marca Originaria di due Giocatori Avversari, scegliendo i giocatori come al solito pescando dalla Tazza delle Notorietà.

CARTA IN SOLITARIO

s36

Duca di Albany







Ignorate il **Gettone Difesa** del Difensore in questo **Raid**, **Faida** o **Evasione** (non si tirano questi dadi né si applica il dimezzamento della forza di attacco). Se il Difensore ha giocato una carta Guardiano per rispondere a questo attacco, anche i suoi effetti sono annullati; restituite quella carta per un uso successivo.

?

Attacco +1

s37

Devil's Beeftub







Ottenete 1 VP extra per ogni colpo in questo **Raid** (quindi 2 per colpo ai Bovini e 3 per colpo alle Pecore).

?

Attacco +1

s38

Guida Locale







Aggiungete 3 dadi **Attacco** in questo **Raid** quando attaccate una Regione Agricola che non è adiacente ad un Castello che può avere guarnigione.

?

Attacco +1

s39

(Giubbotto con corazza)

Jack of Plaite




Aggiungete 2 dadi **Attacco** a qualsiasi combattimento.

? Attacco +1 40

Maid Lilliard



Fair maiden Lilliard, lies under this stane, little was her stature, but muckle was her fame, upon the English loons she laid monie thumps, and when her legs were cuttit off, she fought upon her stumps.



Tirate 1 dado in più in questa **Battaglia**. Potete godere di sino a 3 ritiri per qualsiasi dei vostri dadi che mancano.

? Attacco +2 41

Notte Nebbiosa




Tirate 1 dado in più in questa **Evasione**. Potete godere di sino a 3 ritiri per qualsiasi dei vostri dadi che mancano.

? Attacco +2 42

Thomas Carleton



Dadi Attacco Bonus

Raid	■ ■ ■	
Faida	■	
Evasione	■	
Battaglia	■ ■	



Aggiungere 1 altro dado di **Attacco** se alleato con i **Carletons** (T1) e questo attacco è in una Marca Occidentale.

4P Attacco +3 43

Archie Fyre the Braes

Dadi Attacco Bonus

Raid
Faida
Evasione
Battaglia

Girate in su tutte le Pecore nella regione bersaglio prima di calcolare i dadi di attacco. Aggiungete 1 dado **Attacco** se alleato con gli **Elliotts** (T2)

4P Attacco +3 44

Ralph Eure

Dadi Attacco Bonus

Raid
Faida
Evasione
Battaglia

Pagate 3 Bovini per 1 altro dado **Attacco**.

45

Sir Thomas of Ferniehurst

Dadi Attacco Bonus

Raid
Faida
Evasione
Battaglia

Aggiungete 1 altro dado **Attacco** se siete i **Kerrs**.

? Attacco +3 46

Sir John Forster

Reclamate il **Gettone Difesa** di questo Guardiano con valori di:

Raid
Faida
Evasione

Tutti i dadi di difesa ottengono **DRM +1**.

Ottenete 2 Bovini se qualsiasi vostro Gettone Difesa aggiunge 2 o più dadi contro un **Raid**.

4P Aggiungere il Gettone del Guardiano 47

Sir Thomas Wharton

Reclamate il **Gettone Difesa** di questo Guardiano con valori di:

Raid
Faida
Evasione

Tutti i dadi di difesa ottengono DRM +1.

Potete riporlo nella vostra Scheda della Famiglia quando dichiarate il vostro Bersaglio Finale è una **Battaglia**. Se lo fate, aggiungete altri due dadi Attacco al vostro attacco in Battaglia.

Aggiungere il Gettone del Guardiano 48

Henry Scrope

Reclamate il **Gettone Difesa** di questo Guardiano con valori di:

Raid
Faida
Evasione

Tutti i dadi di difesa ottengono DRM +1.

No ritiri da alcun evento nella Marca dove è posizionato.

Aggiungere il Gettone del Guardiano 49

La Legge della Marca

Pescate 2 **Gettoni Difesa** a caso



Aggiungere 2 Gettoni Difesa 4P 50

La Legge della Marca

Pescate 2 **Gettoni Difesa** a caso



Aggiungere 2 Gettoni Difesa 4P 51

Legge della Marca = era un sistema di diritto internazionale consuetudinario che si occupava della risoluzione delle controversie transfrontaliere, operante durante il periodo medievale e della prima età moderna nell'area del confine anglo-scozzese o delle marche anglo-scozzesi.

La Legge della Marca

Pescate 2 **Gettoni**

Difesa a caso



52

Abate di Jedburgh



Deve essere **Scozzese** per giocarla

Sostituite il segnalino Pecore sulla Mappa sulla vostra Scheda di Famiglia con quella per questa Carica che viene sempre spostata di due colonne a destra del normale.

In inverno, aggiungere **2 Notorietà** in qualsiasi combinazione di: **SWM**, **SMM** e/o **SEM**.

4P

Notorietà +3

53

Priore di Hexham



Deve essere **Inglese** per giocarla

Sostituite il segnalino Pecore sulla Mappa sulla vostra Scheda di Famiglia con quella per questa Carica che viene sempre spostata di due colonne a destra del normale.

In inverno, aggiungere **2 Notorietà** in qualsiasi combinazione di: **EWM**, **EMM**, e/o **EEM**.

4P

Notorietà +3

54

Sceriffo di Teviotdale



Deve essere **Scozzese** per giocarla

Può ritirare sino a 4 dadi (**Attacco** o **Difesa**) in un Combattimento sia nel 2° che nel 3° Inverno.

In inverno, aggiungere **1 Notorietà** in: **SWM**, **SMM** o **SEM**.

?

Attacco +3

55

Capitano di Bewcastle





Deve essere **Inglese** per giocarla

Può ritirare sino a 4 dadi (**Attacco** o **Difesa**) in un Combattimento sia nel 2° che nel 3° Inverno.

In inverno, aggiungere **1 Notorietà** in: **EWM**, **EMM** o **EEM**.

? Attacco +3 56

Musgrave

Dado Attacco Bonus:





Non Giocabile da Dacre

In inverno, aggiungere **2 Notorietà** in qualsiasi combinazione di Marche.

? Notorietà +3 57

Graham

Dado Attacco Bonus in:



Terre Discutibili



Tutte le altre Marche



In inverno, aggiungere **1 Notorietà** in qualsiasi Marca.

? Attacco +3 58

Armstrong

Dado Attacco Bonus in:





Può ottenere sino a 2 dadi aggiuntivi. Pagate 2 Bovini per dado extra.



In inverno, aggiungere **1 Notorietà** in qualsiasi Marca.

4P 59

Elliott

Dado Attacco Bonus:

 + 

Pagate 2 Bovini per ottenere un dado aggiuntivo.



In inverno, aggiungere **1 Notorietà** in qualsiasi Marca.




-4

4P
60

Doppio Gioco



Reclutate un Grayne che era alleato ad un'altra famiglia prima di questo round di gioco di carte. Se avete già due grayne alleati, datene uno dei vostri alleati precedenti alla famiglia in questione. Altrimenti, il bersaglio sceglie e gioca gratuitamente una carta scartata prima di questo round. Spostate questo Doppio Gioco nel mazzo Carte Estive Fuori Gioco.




-5

5
61

Doppio Gioco

Voi

Reclutate qualsiasi grayne nel Mazzo degli Scarti.

Giocatori Avversari

Uno dei vostri Grayne Alleati (determinato a caso) viene scambiato con un Grayne Alleato a caso dal mazzo degli Scarti. Se non ve ne sono negli Scarti, non si riceve alcuna compensazione.




-5

CARTA IN SOLITARIO
s61

Pony del Galloway



Se **Inglese**, ottenete 2 Cavalli
Se **Scozzese**, ottenete 3 Cavalli




-1

4P

Attacco +2

62

Pony di Fell



Se **Inglese**, ottenete 3 Cavalli
Se **Scozzese**, ottenete 2 Cavalli

4P

Attacco +2

63

Bestiame del Galloway



Se **Inglese**, ottenete 6 Bovini
Se **Scozzese**, ottenete 8 Bovini

Gli Avversari aggiungono immediatamente 2
carte a caso dagli scarti.

4P

64

Bestiame di Chillingham



Se **Inglese**, ottenete 8 Bovini
Se **Scozzese**, ottenete 6 Bovini

Gli Avversari aggiungono immediatamente 2
carte a caso dagli scarti.

4P

65

Highland Scozzesi



Se **Inglese**, ponete 3 Pecore
Se **Scozzese**, ponete 4 Pecore

Pecore +3

66

Cheviot [pecore] di Confine



Se **Inglese**, ponete 4 Pecore
Se **Scozzese**, ponete 3 Pecore

Pecore +3

67

Tempo di Tasse

*Risolvetele dopo tutte le altre
carte giocate nello stesso
round.*



Scegliete tutte le famiglie **inglesi** o
tutte le famiglie **scozzesi**. Queste
famiglie (anche la vostra) possono
effettuare immediatamente 1
Azione Predefinita. Poi voi
effettuate 2 azioni Predefinite
aggiuntive.

68

Casatorre



Aggiungete 1
Guarnigione del
Castello alla
vostra Marca
oppure
aggiungete sino
a 3 Pele alla
vostra Marca

4P

Difese Permanenti +3

69

Casatorre



Aggiungete 1
Guarnigione del
Castello alla
vostra Marca
oppure
aggiungete sino
a 3 Pele alla
vostra Marca

4P

Difese Permanenti +3

70

Casatorre





Aggiungete 1 Guarnigione del Castello alla vostra Marca oppure aggiungete sino a 3 Pele alla vostra Marca

71

Barmkin




Posate sul fianco 2 vostre Pecore in qualsiasi combinazione di regioni a mostrare che sono protette da Bastioni. Poi tirate 2 dadi. Se siete scozzese, posate sul fianco 1 altra Pecora per ogni risultato di "3" o più. Se siete inglese. Posate sul fianco 1 altra Pecora per ogni risultato di "5" o più.

4P Bastioni +3 72

Barmkin, scritto anche *barmekin* o *barnekin*, in Scozzese è un termine che indica una struttura difensiva di epoca medievale o successiva.

Case Bastione




Posate sul fianco 3 vostre Pecore (che devono essere di Regioni diverse) a mostrare che sono protette da Bastioni.

4P Bastioni +3 73

Case Bastione




Posate sul fianco 3 vostre Pecore (che devono essere di Regioni diverse) a mostrare che sono protette da Bastioni.

4P Bastioni +3 74

Ricatto



Quando arriva il vostro turno di porre Notorietà, scegliete una famiglia. Questa deve darvi 5 Bovini o vi fa scegliere 2 della sua Notorietà da una singola Marca che viene poi rimossa e sostituita con la vostra.

Ricatto

Voi



Quando arriva il vostro turno di porre Notorietà, aggiungete 5 Bovini o rimuovete 2 Notorietà da un singolo giocatore in una Marca.



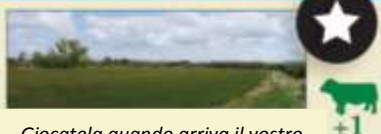
Giocatori Avversari

Scegliete immediatamente una di queste azioni: ridurre i vostri Bovini di 5 o rimuovere 2 Notorietà dalla Marca dove avete maggiore Notorietà.

CARTA IN SOLITARIO

s75

Partita di Calcio

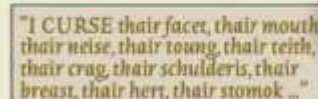


Giocatela quando arriva il vostro turno di porre Notorietà

Ogni altra famiglia, in ordine inverso della Fase Invernale, può spostare un Gettone Difesa dalla mappa alla propria casella e tirare il numero maggiore di dadi indicati su quel gettone. Si ottengono colpi con "5" o "6". Ogni Colpo consente di aggiungere 1 Notorietà ad una qualsiasi Marca. Poi tirate 6 dadi (senza rimuovere un Gettone) implementando i Colpi allo stesso modo.

76

Monito di Maledizione



Giocatela quando arriva il vostro turno di porre Notorietà

Scegliete 4 casi dove una famiglia è in testa (o pari in testa) per Notorietà in una Marca. La Notorietà di quella Famiglia in quella Marca scende di 1. La stessa famiglia può essere scelta più volte fintanto che state attaccando più Marche dove è in testa.

Notorietà +3

77

Scots' Dyke



Giocatela quando arriva il vostro turno di porre Notorietà

Aggiungete 3 Notorietà alle Terre Discutibili e 2 a qualsiasi Regione. I Raid da qualsiasi giocatore nella Regione Agricola delle Terre Discutibili sono ora parzialmente difesi; applicate esattamente un risultato BLOCCO contro qualsiasi attacco qui per il resto della partita. Aggiungete il segnalino Scot's Dyke a questa regione.

Notorietà +3
(ed aggiungete il segnalino Scot's Dyke)

Pesanti Nevicate



Giocatela quando arriva il vostro turno di rivelare uno dei vostri Gettoni Difesa.

Ponete questa carta sulla mappa accanto alla vostra Marca per ricordare che tutti i **Raid**, le **Faide** ed **Evasioni** che hanno come bersaglio la vostra Marca tirano 2 dadi in meno in questa fase Invernale.

Ponetelo in una Marca avversaria scelta a caso durante l'Autunno del Turno 2

? 79

Scot's Dyke, noto anche come *Scots Dyke* o *Scots Dike*, è un terrapieno lineare nel distretto del Richmondshire nella contea del North Yorkshire, in Inghilterra. È lungo circa quattordici chilometri e va dal fiume Swale al fiume Tees.

William Dacre



Ignorate il **Gettone Difesa** in questo **Raid**, **Faida** o **Evasione** (questi dadi non si tirano né si applica il dimezzamento della forza di attacco). Se il Difensore ha giocato la carta Custode per rispondere a questo attacco, anche i suoi effetti sono annullati; riponete quella carta per l'uso successivo.

80

Steel Bonnets

(copricapo in acciaio)



Non si tirano dadi di **Difesa** in questa **Battaglia**.

Tirate 1 dado **Attacco** extra.

Attacco +2

81

The Steel Bonnets è un libro di saggistica storica del 1971 di George MacDonald Fraser sui Razziatori di Confini (Border Reivers).

Imboscata!



Giocatela quando attaccate in un **Raid** contro una regione protetta da un Gettone difesa (che non sia un gettone Guardiano ma inclusi i Vice Guardiani).

I dadi da questo gettone sono ignorati. Dopo che questo **Raid** è stato risolto, la famiglia bersaglio deve rimuovere il Gettone Difesa dal gioco o consentirvi di rimuovere 2 della sua Notorietà ovunque sulla mappa.

?

82

Imboscata!

Voi



Giocatela quando attaccate in un RAID contro una regione appena dopo che avete girato il Gettone Difesa lì. Rimuovete quel gettone dal gioco prima di calcolare i dadi per questo RAID.



Giocatori Avversari

Tirate un dado immediatamente. Con 1 o 2, rimuovete dal gioco il vostro Gettone Difesa (che non sia un Guardiano) con i maggiori dadi su di esso. Da 3 a 6, rimuovete il vostro Vice Guardiano dal gioco.

CARTA IN SOLITARIO

s82

Riscatto

Giocatela quando attaccate in una **Evasione**.



Quando arriva il momento di risolvere questo combattimento, non tirate i dadi. Invece, l'attaccante ottiene automaticamente 4 VP e 2 Cavalli (in Piedi) ma deve pagare 3 Bovini al difensore (i Cavalli inviati non sono spesi. Tutti i cubi dell'attaccante sono rimossi da questa Prigione).

83

Pistole a Ruota



I dadi **Attacco** che tirano "4" sono considerati colpi in questa **Faida o Battaglia**.

Attacco +2

84

Kinmont Willie

Bonus Attack Dice

Raid 
 Feud 
 Gaolbreak 
 Battle 

 -2



Add 1 more Attack die if allied with the Armstrongs (T2).

4P Attack +5 85

Jock of the Peartree

Bonus Attack Dice

Raid 
 Feud 
 Gaolbreak 
 Battle 

 -2



Add 1 more Attack die if allied with the Grahams (T2).

? Attack +5 86

Ault Wat of Harden

Dadi Attacco Bonus

Raid 
 Faida 
 Evasione 
 Battaglia 

 -2



Aggiungete 1 altro dado Attacco se alleato con gli Scotts (T1), e questo attacco è in una Marca di Mezzo.

87

Bold Buccleuch

Dadi Attacco Bonus

Raid 
 Faida 
 Evasione 
 Battaglia 

 -2



Aggiungete 1 altro dado Attacco se alleato con gli Scotts (T1), e questo attacco è in una Marca di Mezzo.

? Attacco +5 88

Sir Robert Carey

Reclamate il **Gettone Difesa** di questo Guardiano con valori di:

Raid

Faida

Evasione



-3

Tutti i dadi di difesa ottengono DRM +1.

Tirate i suoi 4 dadi difesa separatamente. Qualsiasi di questi che manca può essere ritirato una volta.

4P
Aggiungere il Gettone del Guardiano
89

Sir John Carmichael

Reclamate il **Gettone Difesa** di questo Guardiano con valori di:

Raid

Faida

Evasione



-3

Tutti i dadi di difesa ottengono DRM +1.

Può recuperare *Giorno di Tregua* dal Mazzo Scarti Fuori Gioco se quella carta è lì quando viene portato in gioco per la prima volta.

?
Aggiungere il Gettone del Guardiano
90

Abbattimento dei Confini

Pescate 3 **Gettoni Difesa** a caso



4P
Aggiungere 3 Gettoni Difesa
91

Abbattimento dei Confini

Pescate 3 **Gettoni Difesa** a caso



4P
Aggiungere 3 Gettoni Difesa
92

Traduzione per solo uso personale – non duplicabile né vendibile

62

Abbattimento dei Confini

Pescate 3 **Gettoni**
Difesa a caso



93

Lord Guardiano delle Marche



Deve essere **Inglese** per giocarla

Durante la fase di Determinazione dell'Ordine in Inverno, spostate il vostro cubo dell'ordine immediatamente avanti alla famiglia **inglese** prima di voi nell'ordine di turno (se vi è).

In inverno, aggiungere **4 Notorietà** in qualsiasi combinazione di: **EWM**, **EMM**, e/o **EEM**.

94

Guardiano-Generale di Tutte le Marche



Deve essere **Scozzese** per giocarla

Durante la fase di Determinazione dell'Ordine in Inverno, spostate il vostro cubo dell'ordine immediatamente avanti alla famiglia **scozzese** prima di voi nell'ordine di turno (se vi è).

In inverno, aggiungere **4 Notorietà** in: **SWM**, **SMM** o **SEM**.

95

Matrimonio Oltre Confine

Scegliete una Marca oltre Confine e indicate la scelta sotto:



Ovest

Mezzo

Est

Aggiungere **2 Notorietà** nella Marca scelta. *Tenete questa carta nella casella Grayne Alleati.*

Dado Attacco Bonus in:

Marca scelta



Altre Marche oltre Confine



Notorietà +4

96

Doppio Gioco



Reclutate un Grayne che era alleato ad un'altra famiglia prima di questo round di gioco di carte. Se avete già due grayne alleati, datene uno dei vostri alleati precedenti alla famiglia in questione. Altrimenti, il bersaglio sceglie e gioca gratuitamente una carta scartata prima di questo round. Non può essere usata contro Matrimonio Oltre Confine. Spostate questo Doppio Gioco nel mazzo Carte Estive Fuori Gioco.

97

Doppio Gioco

Voi



Reclutate qualsiasi grayne nel Mazzo degli Scarti.



Giocatori Avversari

Uno dei vostri Grayne Alleati (determinato a caso; Matrimonio Oltre Confine è immune) viene scambiato con un Grayne Alleato a caso (incluso Matrimonio Oltre Confine) dal mazzo degli Scarti. Se non ve ne sono negli Scarti, non si riceve alcuna compensazione.

CARTA IN SOLITARIO

s97

Niente Foraggio



Risolvetele dopo tutte le altre giocate nello stesso round (anche Scapie delle Pecore). In caso di parità nel numero di Cavalli, chi gioca la carta sceglie i bersagli.

Le due famiglie controllate da altri giocatori che hanno il maggior numero di Cavalli devono ciascuna rimuovere 1 Cavallo. Quelle famiglie devono poi pagare 3 Bovini altrimenti perdono un secondo Cavallo.

98

Niente Foraggio

Voi



Scegliete una qualsiasi carta Attacco nel mazzo del Giocatore Avversario e rimuovetela dal gioco. Tirate un dado: con un "4" o più rimuovete una seconda carta. Se non vi sono carte di questo tipo in quel mazzo, le successive aggiunte sono rimosse.



Giocatori Avversari

Rimuovete immediatamente uno dei vostri Cavalli. Pagate poi 3 Bovini altrimenti rimuovete un secondo Cavallo.

CARTA IN SOLITARIO

s98

Scapie delle Pecore



Risolvetele dopo tutte le altre giocate nello stesso round. In caso di parità nel numero di Pecore, chi gioca la carta sceglie i bersagli.

Le due famiglie controllate da altri giocatori che hanno il maggior numero di Pecore devono ciascuna rimuovere 1 Cavallo. Quelle famiglie devono poi pagare 3 Bovini altrimenti perdono una seconda Pecora.

?

99

Scapie delle Pecore

Voi



Scegliete una carta nel Foglio di Draft dei Giocatori Avversari e rimuovetela dal gioco. Pagate 3 Bovini (senza modifiche per le cariche) per rimuovere una seconda carta. Se non vi sono carte di questo tipo in quel mazzo, le successive aggiunte sono rimosse.



Giocatori Avversari

Rimuovete immediatamente una delle vostre Pecore. Tirate un dado, con 1 o 2 rimuovete una seconda Pecora. Potete scegliere quali Pecore rimuovere.

CARTA IN SOLITARIO

s99

Anno di Abbondanza



Aggiungete Bestiame, o 2 Cavalli, 3 Pecore, 8 Bovini o 1 ciascuno dei tre tipi.

4P

Pecore +3

100

Anno di Abbondanza



Aggiungete Bestiame, o 2 Cavalli, 3 Pecore, 8 Bovini o 1 ciascuno dei tre tipi.

4P

Pecore +3

101

Anno di Abbondanza



Aggiungete Bestiame, o 2 Cavalli, 3 Pecore, 8 Bovini o 1 ciascuno dei tre tipi.

102

Torri di Guardia



Aggiungete 1 Guarnigione del Castello se non ne avete una. Aggiungete Pele a tutti gli spazi aperti nella vostra Marca

4P

Difese Permanenti +5

103

Torri di Guardia



Aggiungete 1 Guarnigione del Castello se non ne avete una. Aggiungete Pele a tutti gli spazi aperti nella vostra Marca

Difese Permanenti +5

?

104

Muratura Scadente



Scegliete due Marche come bersaglio. In ciascuna, scegliete sino a 1 Pele e 2 Pecore. Rimuovete la Pele dalla mappa (restituendola al possessore) e girate in su la pecora (ad indicare che quei Bastioni sono stati compromessi)

?

105

Muratura Scadente

Voi



Scegliete due Marche come bersaglio. In ciascuna, scegliete sino a 1 Pele e 2 Pecore. Rimuovete la Pele dalla mappa (restituendola al possessore) e girate in su la pecora (ad indicare che quei Bastioni sono stati compromessi)

Giocatori Avversari

Rimuovete immediatamente una Difesa Permanente dalla vostra Marca. Poi rimettete in piedi 1 Pecora in Bastione nella vostra Marca. Determinate quali a caso.

CARTA IN SOLITARIO

s105

Raccaforte



Ponete sul fianco tutte le vostre Pecore in una singola Regione a mostrare che sono protette da Bastioni.

106

Casolari Fortificati

Photo © David Dixon (cc-by-nc/2.0)



Ponete sul fianco 3 delle vostre Pecore a mostrare che sono protette da Bastioni. Se Dacre o Fenwick, ponetene sul fianco altre 2 in regioni che contengono una parte del Vallo di Adriano.

4P

Bastioni +5

107

Rete di Spie



Quando arriva il vostro turno di porre Notorietà, scegliete una famiglia. Se ha più di una carta Tenuta, scegliete quale rimane nascosta. Poi guardate le sue carte Tenute rimanenti. Sceglietene una ed aggiungetela immediatamente alle vostre carte Tenute.

?

108

Rete di Spie

Voi



Quando arriva il vostro turno di porre Notorietà, prendete una carta Tenuta dal mazzo degli Scarti.



Giocatori Avversari

Quando VOI giocate una carta Tenuta, tirate un dado. Se ottenete "1" o "2" la carta non viene implementata. Ponetela nel mazzo Fuori Gioco assieme a Rete di Spie (il suo effetto cessa).

CARTA IN SOLITARIO

s108

Atto di Reclamo



On the 6th instant, William Elliot of Lawreston, the Laird of Mangerton, and William Armstrong called Kinnmott, with 1000 horsemen of Liddesdale, Eskdale, Annandale and Ewesdale ran an open day foray in Tyvedale and drove off nine hundred five score and five head of nolt, 1000 sheep and goats, 24 horses and mares



Giocatela quando arriva il vostro turno di porre Notorietà

Scartate un qualsiasi numero di vostri cubi da una casella **Faida**. Per ognuno scartato ottenete 3 VP.

4P

Notorietà +4

109

Servizio all'Estero



Giocatela quando arriva il vostro turno di porre Notorietà

Scegliete sino a 2 famiglie con 4 o più Cavalli. Ciascuna di queste famiglie scelte deve rimuovere 2 Cavalli.

110

Corsa di Cavalli



Giocatela quando arriva il vostro turno di porre Notorietà



Ogni altra famiglia, in ordine inverso della Fase Invernale, può spendere un Cavallo disponibile per tirare 2 dadi. Si colpisce con 4, 5 o 6.



Ogni Colpo consente loro di aggiungere 1 Notorietà a qualsiasi Marca. Poi tirate 5 dadi (senza spendere un Cavallo) implementando i Colpi allo stesso modo.

4P

111

Corsa di Cavalli

Voi 

Quando arriva il vostro turno di porre Notorietà. Tirate 4 dadi, ottenete Colpi con 4, 5 o 6. Ogni Colpo vi consente di aggiungere 1 Notorietà a qualsiasi Marca.

 +1

Giocatori Avversari

Tirate immediatamente 2 dadi per ogni Famiglia avversarie. Si ottengono Colpi con 4, 5 o 6. Ogni Colpo consente a quella famiglia di aggiungere 1 Notorietà con una pesca dalla Tazza di Pesca della Notorietà.

CARTA IN SOLITARIO s111

Cold Trod



 +1

Giocatela quando arriva il vostro turno di scegliere una Regione Bersaglio

Spendete uno dei vostri cubi **Faida** in una Sede Familiare della Marca di quella Famiglia (ignorare la vostra Carta Bersaglio originaria, sebbene si applichi ancora il DRM +1 del Razziatore). Aggiungete 1 Cavallo e inviatelo in questo **Raid** immediatamente. I primi due colpi a Pecore in questo **Raid** valgono 4 VP invece dei soliti 2.

4P **Attacco +3** 112

Cold Trod ("camminata fredda") - Si trattava di un posse [gruppo di uomini radunati per catturare un fuorilegge] legale di uomini che avevano il diritto, secondo le regole del *trod*, di recuperare beni rubati e di attraversare il confine per farlo.

Raid Ripetuti



 +1

Giocatela quando arriva il vostro turno di scegliere una Regione Bersaglio

Trattate la vostra Carta Bersaglio corrente come Jolly che vi consente di attaccare una Regione Agricola in qualsiasi Marca. Aggiungete 1 Cavallo e inviatelo in questo **Raid** immediatamente. Raddoppiate il numero di dadi che ricevete dalla vostra Notorietà in questa Marca.

4P **Attacco +3** 113

La Decima del Guardiano



 +1

Giocatela quando arriva il vostro turno di rivelare uno dei vostri Gettoni Difesa.

Ponete questa carta sulla mappa accanto alla vostra Marca per ricordare che ottenete 1 VP per ogni 3 VP pieni ottenuti da chiunque stia attaccando la vostra Marca per un **Raid**, **Faida** o **Evasione** durante questa Fase Invernale.

? **Notorietà +4** 114

Scrope il Giovane



Ignorate il **Gettone Difesa** del difensore in questo **Raid**, **Faida** o **Evasione** (questi dadi non si tirano né si applica il dimezzamento della forza di attacco). Se il Difensore ha giocato una carta Guardiano per rispondere a questo attacco, anche i suoi effetti sono annullati; restituite quella carta per un uso successivo.

?

Attacco +3

115

Il Fuoco alle Porte



Rimettete in piedi tutte le Pecore nella regione bersaglio. L'effetto viene applicato prima di calcolare i dadi da tirare.

4P

Attacco +3

116

Derubare, Bruciare, Rovinare e Uccidere



Aggiungete 2 dadi Attacco in questo **Raid**.

Gli **Attacchi** che tirano 21" o 21" sono considerati colpi ai Bovini.

?

Attacco +3

117

Tarras Moss



Non si tirano dadi Difesa da parte di Guarnigioni di Castello o Pele contro questo **Raid**.

118

Tarras Moss = Zona paludosa e pericolosa usata come rifugio dai razziatori nelle loro fughe.

Giustizia di Jedburg



Ottenete 3 dadi **Attacco** invece di solo 1 da ciascuna **Faida**, o cubo **Evasione** nella cittadina bersaglio.

?

Attacco +3

119

Lockerbie Lick



Aggiungete 4 dadi **Attacco** a questa **Faida**.

?

Attacco +3

120

Giustizia di Jedburg = pratica con la quale si giustiziava senza e/o prima di un processo.

Lockerbie Lick = Ferite sul viso dei sopravvissuti della famiglia Maxwell nella Battaglia di Dryfe Sands, dove i Jonhston sconfissero i Maxwell.

Sempre in Sella



Giocatela prima di risolvere un **Raid**.

Se ottenete 1 o più colpi non bloccati, aggiungete 2 Notorietà in questa Marca ed 1 Notorietà in qualsiasi altra Marca.

?

Attacco +3

121

Hobbie Noble



Now Hobie he was an Englishman
And born into Bewcastle dale
But his misdeeds they were sae great
They banishd him to Liddisdale.

Aggiungete 1 VP extra per ogni 2 **Bovini** (arrotondate per difetto) in vostro possesso durante il Turno 3 della Fase Primavera.

4P

Notorietà +4

122

Jock 'o the Side



Oh never ye fear, my sister dear
For I hae cows and ewes fu' many
My barns and byres are all well filled
And I'll gie them all tae save our Johnnie

Aggiungete 1 VP extra per **ogni Pecora** in vostro possesso durante il Turno 3 della Fase Primaveraile.

4P

Bastioni +5

123

Il Lamento della Vedova di Confine



He slew my knight to me so dear
He slew my knight and seized his gear
My servants all for life did flee
And left me in extremity

Add 1 extra VP for every **Defense Token** in your possession during the Turn 3 Spring Phase.

4P

Aggiungere 3 Gettoni Difesa

124

I Fiori della Foresta



Dool for the order sent our lads to the Border
The English for ance by guile wan the day
The flowers of the forest, that fought aye
the foremost
The prime of our land lie cauld in the clay.

Aggiungete 1 VP extra per **ogni Cavallo** in vostro possesso durante il Turno 3 della Fase Primaveraile.

4P

Attacco +3

125

La Buonanotte di Armstrong



Come follow me my merry men all, we will
scorn one foot for to flye
It shall ner be said we were hung like dogs,
we will fight it out so manfully.
Then they fought on like champions bold, for
their hearts were sturdy, stout and free
Till they had killed all the Kings good guard,
there was none left alive but two or three.

Aggiungete 1 VP extra per **ogni Marca** nella quale ottenete VP Notorietà nel Turno 3 della Fase Primaveraile: 3 VP per ognuno al 1° posto, e 2 VP per ogni 2°.

4P

Notorietà +4

126

Al di là di ogni Rimprovero

Doppio Gioco

Servizio all'Estero

Monito di Maledizione

Ricatto

Non può essere
attaccato da
nessuna di queste
carte.

6

Incaricato Reale



Giocate la carta Guardiano due
volte nel gioco.

*(invece di scartarla dopo averla
usata una volta)*

5

Instancabile



Effettuate un'azione con la
carta finale nella 1° e 2°
Estate invece di scartarla.

4

Allevatore



Non può essere attaccato
da: **No Foraggio** o **Scapie
delle Pecore** (attaccate
invece il 3° posto).

Ricevete 1 Bestiame
gratuito alla fine dei Turni 1
e 2.

3

Spietato



Ritiro Dadi: 3

Usatela tante volte quante desiderate in qualsiasi momento (attacco o difesa) sino a consumarla.

2

Celebre



Ponete 3 cubi del giocatore su questa carta. Ciascuno può essere speso per ottenere 1 Notorietà extra da porre in qualsiasi Marca durante la fase Invernale di Piazzamento della Notorietà.

1

L'Ascesa del Nord



Cattolico

Protestante

BATTAGLIA



+3 NOTORIETA'

ad una qualsiasi Marca se il Cattolico vince

+3 Cavalli Spesi

Se vince il Protestante

4 VP per colpo

4P

12

Segnali Luminosi sul Confine



Dado
Difesa



Disponibile a qualsiasi **Difensore** durante qualsiasi **Raid** contro una Regione Agricola che riceve dadi da una Difesa Permanente (*Pele o Guarnigione di Castello*)

11

La Ballata di Kinmont Willie

4

Ottenete
Notorietà



Ottenete 4 Notorietà invece di 2 per vincere una **Evasione**.

Ogni giocatore può essere attaccato per una **Evasione** due volte: una volta durante ciascun round Invernale.

4P

10

La Settimana Malata

4

Ottenete
Notorietà



Ottenete 4 Notorietà invece di 2 per vincere una **Faida**.

Ogni giocatore può essere attaccato per una **Faida** due volte: una volta durante ciascun round Invernale.

4P

9

Maria, Regina di Scozia

9

Dadi da
Ritirare



Disponibile all'**Attaccante** in **Inghilterra**.

Disponibile al **Difensore** (non in Battaglia) in **Scozia**.

4P

4P: 6 dadi, Solitario: 4 dadi
Max Ritiri: 3

8

Rude Corteggiamento

9

Dadi da
Ritirare



Disponibile all'**Attaccante** durante **Raid** o **Battaglie** che avvengono in **Scozia** o nelle Terre Discutibili.

4P

4P: 6 dadi, Solitario: 4 dadi
Max Ritiri: 3

7

Lochmaben Fair

Marca Occidentale Scozzese

Scozzese



Inglese

BATTAGLIA



+2 NOTORIETA'
per la parte vincente

3 VP per colpo

4P
6

Solway Moss

Marca Occidentale Inglese

Scozzese



Inglese

BATTAGLIA




+4 NOTORIETA'
per la parte vincente

4 VP per colpo

4P
5

Ancrum Moor

Marca di Mezzo Scozzese

Scozzese



Inglese

BATTAGLIA




+2 NOTORIETA'
per la parte vincente

4 VP per colpo

4P
4

Flodden Field

Marca Orientale Inglese

Scozzese



Inglese

BATTAGLIA





+4 NOTORIETA'
per la parte vincente

5 VP per colpo

3

Redeswire

Marca di Mezzo Inglese

Scozzese

Inglese



BATTAGLIA



+2 NOTORIETA'
per la parte vincente

3 VP per colpo

4P
2

Haddon Rigg

Marca Orientale Scozzese

Scozzese

Inglese



BATTAGLIA




+2 NOTORIETA'
per la parte vincente

4 VP per colpo

1

Bersaglio Marca della Stessa Parte

Bersagli:

DL
Raid
Battaglia

EWM
Battaglia

EMM
Raid
Battaglia

EEM
Raid
Battaglia

Se presente cubo:

Faida
Evasione

1

Bersaglio Marca Oltre Confine

Bersagli:

SMM
Raid
Battaglia

SEM
Raid
Battaglia

EWM
Battaglia

Se presente cubo:

Faida
Evasione

2

Bersaglio Marca Opposta

Bersagli:

SWM
Raid

Battaglia

EWM

Battaglia

Se presente cubo:

Faida
Evasione

3

Inglese

+1

JOLLY!

Attaccate qualsiasi Marca con **Battaglia**.

Aggiungete +1 a tutti i **Dadi Attacco** in quella **Battaglia**.

*Valida anche per **Raid**, **Faida** o **Evasione** in una Marca **Scozzese**.*

4

Dacre

+1

JOLLY!

Attaccate qualsiasi Marca con **Faida** o **Evasione**

Aggiungete +1 a tutti i **Dadi Attacco** in quella **Faida** o **Evasione**.

*Valida anche per **Raid** in qualsiasi Marca.*

5

Razziatore

+1

JOLLY!

Attaccate qualsiasi Marca con **Raid**.

Aggiungete +1 a tutti i **Dadi Attacco** in quel **Raid**.

6

Guardiano

+1

Spostate 1 Gettone Difesa o Scambiate 2 Gettoni Difesa prima di un **Raid**, **Faida** o **Evasione** nella vostra Marca.

Aggiungete +1 a tutti i **Dadi Difesa** in quel Combattimento.

7

Razziatore

+1

JOLLY!

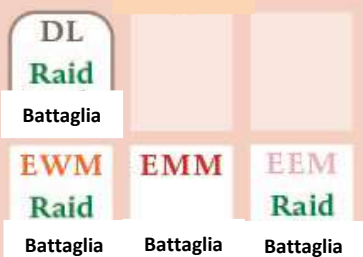
Attaccate qualsiasi Marca con **Raid**.

Aggiungete +1 a tutti i **Dadi Attacco** in quel **Raid**.

6

Bersaglio Marca della Stessa Parte

Bersagli:



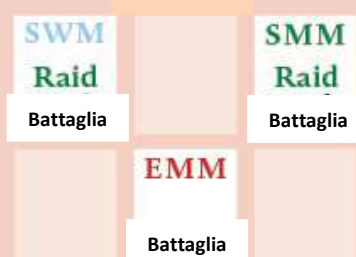
Se presente cubo:

Faida
Evasione

1

Bersaglio Marca Oltre Confine

Bersagli:



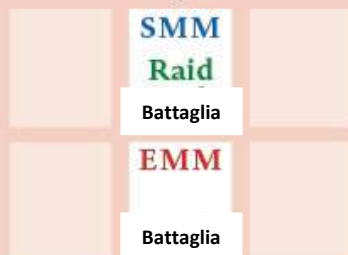
Se presente cubo:

Faida
Evasione

2

Bersaglio Marca Opposta

Targets:



Se presente cubo:

Faida
Evasione

3

Inglese

+1

JOLLY!

Attaccate qualsiasi Marca con **Battaglia**.

Aggiungete +1 a tutti i **Dadi Attacco** in quella **Battaglia**.

*Valida anche per **Raid**, **Faida** o **Evasione** in una Marca **Scozzese**.*

4

Fenwick

+1

JOLLY!

Attaccate qualsiasi Marca con **Faida** o **Evasione**

Aggiungete +1 a tutti i **Dadi Attacco** in quella **Faida** o **Evasione**.

*Valida anche per **Raid** in qualsiasi Marca.*

5

Guardiano

+1

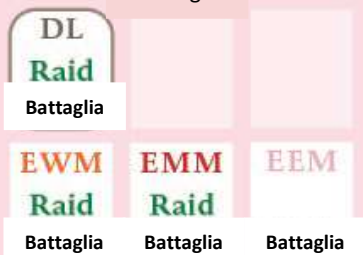
Spostate 1 Gettone Difesa o Scambiate 2 Gettoni Difesa prima di un **Raid**, **Faida** o **Evasione** nella vostra Marca.

Aggiungete +1 a tutti i **Dadi Difesa** in quel Combattimento.

7

Bersaglio Marca della Stessa Parte

Bersagli:



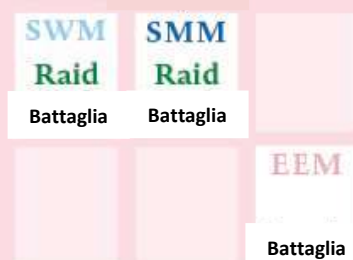
Se presente cubo:

Faida
Evasione

1

Bersaglio Marca Oltre Confine

Bersagli:



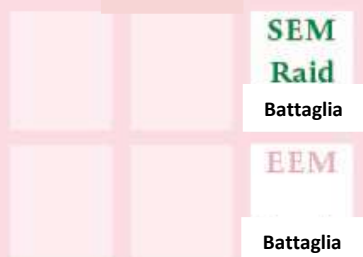
Se presente cubo:

Faida
Evasione

2

Bersaglio Marca Opposta

Bersagli:



Se presente cubo:

Faida
Evasione

3

Inglese

+1

JOLLY!

Attaccate qualsiasi Marca con **Battaglia**.

Aggiungete +1 a tutti i **Dadi Attacco** in quella **Battaglia**.

*Valida anche per **Raid**, **Faida** o **Evasione** in una Marca **Scozzese**.*

4

Grey

+1

JOLLY!

Attaccate qualsiasi Marca con **Faida** o **Evasione**

Aggiungete +1 a tutti i **Dadi Attacco** in quella **Faida** o **Evasione**.

*Valida anche per **Raid** in qualsiasi Marca.*

5

Razziatore

+1

JOLLY!

Attaccate qualsiasi Marca con **Raid**.

Aggiungete +1 a tutti i **Dadi Attacco** in quel **Raid**.

6

Guardiano

+1

Spostate 1 Gettone Difesa o Scambiate 2 Gettoni Difesa prima di un **Raid**, **Faida** o **Evasione** nella vostra Marca.

Aggiungete +1 a tutti i **Dadi Difesa** in quel Combattimento.

7

Bersaglio Marca della Stessa Parte

Bersagli:

		DL Raid Battaglia
SEM Battaglia	SMM Raid Battaglia	SWM Raid Battaglia

Se presente cubo:

Faida
Evasione

1

Bersaglio Marca Oltre Confine

Bersagli:

	EMM Raid Battaglia	EWM Raid Battaglia
SEM Battaglia		

Se presente cubo:

Faida
Evasione

2

Bersaglio Marca Opposta

Bersagli:

EEM Raid Battaglia		
SEM Battaglia		

Se presente cubo:

Faida
Evasione

3

Scozzese

+1

JOLLY!

Attaccate qualsiasi Marca con **Battaglia**.

Aggiungete +1 a tutti i **Dadi Attacco** in quella **Battaglia**.

*Valida anche per **Raid**, **Faida** o **Evasione** in una Marca **Inglese**.*

4

Hume

+1

JOLLY!

Attaccate qualsiasi Marca con **Faida** o **Evasione**.

Aggiungete +1 a tutti i **Dadi Attacco** in quella **Faida** o **Evasione**.

*Valida anche per **Raid** in qualsiasi Marca.*

5

Razziatore

+1

JOLLY!

Attaccate qualsiasi Marca con **Raid**.

Aggiungete +1 a tutti i **Dadi Attacco** in quel **Raid**.

6

Guardiano

+1

Spostate 1 Gettone Difesa o Scambiate 2 Gettoni Difesa prima di un **Raid**, **Faida** o **Evasione** nella vostra Marca.

Aggiungete +1 a tutti i **Dadi Difesa** in quel Combattimento.

7

Bersaglio Marca della Stessa Parte

Bersagli:

SEM
Raid
Battaglia

SMM
Battaglia

SWM
Raid
Battaglia

DL
Raid
Battaglia

Se presente cubo:

Faida
Evasione

1

Bersaglio Marca Oltre Confine

Bersagli:

EEM
Raid
Battaglia

EWM
Raid
Battaglia

SMM
Battaglia

Se presente cubo:

Faida
Evasione

2

Bersaglio Marca Opposta

Bersagli:

EMM
Raid
Battaglia
SMM
Battaglia

Se presente cubo:

Faida
Evasione

3

Scozzese

+1
JOLLY!

Attaccate qualsiasi Marca con **Battaglia**.

Aggiungete +1 a tutti i **Dadi Attacco** in quella **Battaglia**.

*Valida anche per **Raid**, **Faida** o **Evasione** in una Marca **Inglese**.*

4

Kerr

+1
JOLLY!

Attaccate qualsiasi Marca con **Faida** o **Evasione**

Aggiungete +1 a tutti i **Dadi Attacco** in quella **Faida** o **Evasione**.

*Valida anche per **Raid** in qualsiasi Marca.*

5

Razziatore

+1
JOLLY!

Attaccate qualsiasi Marca con **Raid**.

Aggiungete +1 a tutti i **Dadi Attacco** in quel **Raid**.

6

Guardiano

+1

Spostate 1 Gettone Difesa o Scambiate 2 Gettoni Difesa prima di un **Raid**, **Faida** o **Evasione** nella vostra Marca.

Aggiungete +1 a tutti i **Dadi Difesa** in quel Combattimento.

7

Bersaglio Marca della Stessa Parte

Bersagli:

		DL Raid Battaglia
SEM Raid	SMM Raid	SWM
Battaglia	Battaglia	Battaglia

Se presente cubo:

Faida
Evasione

1

Bersaglio Marca Oltre Confine

Bersagli:

EEM Raid	EMM Raid	
Battaglia	Battaglia	
		SWM
		Battaglia

Se presente cubo:

Faida
Evasione

2

Bersaglio Marca Opposta

Bersagli:

		EWM Raid
		Battaglia
		SWM
		Battaglia

Se presente cubo:

Faida
Evasione

3

Scozzese

+1

JOLLY!

Attaccate qualsiasi Marca con **Battaglia**.

Aggiungete +1 a tutti i **Dadi Attacco** in quella **Battaglia**.

*Valida anche per **Raid**, **Faida** o **Evasione** in una Marca **Inglese**.*

4

Maxwell

+1

JOLLY!

Attaccate qualsiasi Marca con **Faida** o **Evasione**.

Aggiungete +1 a tutti i **Dadi Attacco** in quella **Faida** o **Evasione**.

*Valida anche per **Raid** in qualsiasi Marca.*

5

Razziatore

+1

JOLLY!

Attaccate qualsiasi Marca con **Raid**.

Aggiungete +1 a tutti i **Dadi Attacco** in quel **Raid**.

6

Guardiano

+1

Spostate 1 Gettone Difesa o Scambiate 2 Gettoni Difesa prima di un **Raid**, **Faida** o **Evasione** nella vostra Marca.

Aggiungete +1 a tutti i **Dadi Difesa** in quel Combattimento.

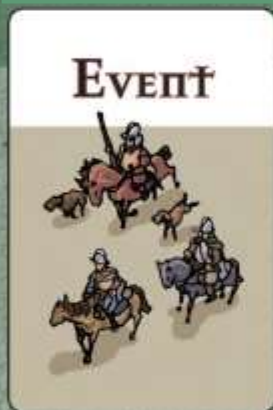
7

BORDER REIVERS

Mazzi di Carte

Guardiani

Mazzo Eventi
Non Riutilizzabile



A Faccia in Su
Consultabili sempre

Eventi Scartati



Bersagli Scartati



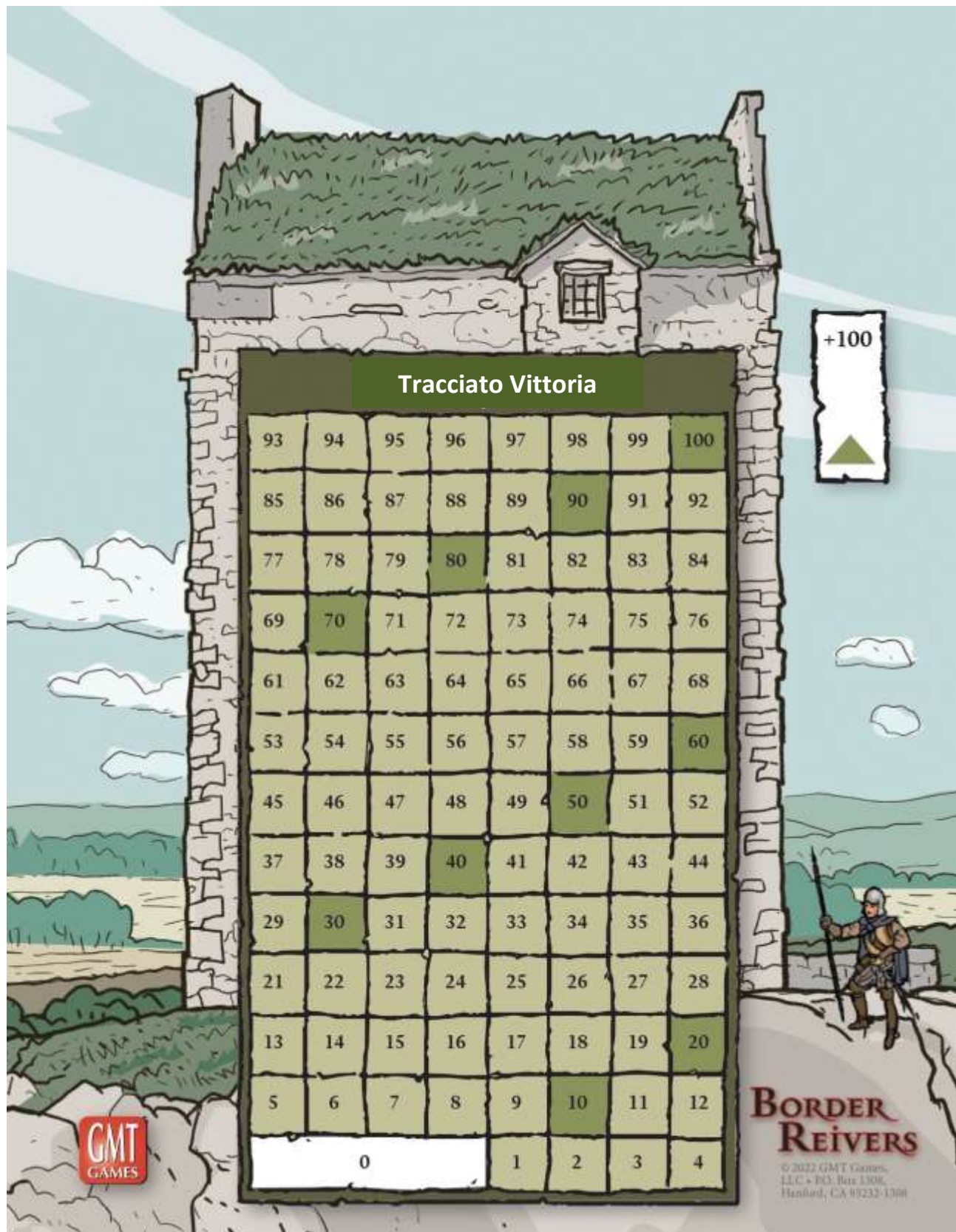
Carte estive Fuori Gioco
Non Riutilizzabile



Scarti Carte estive
Riutilizzabili



BORDER REIVERS © 2022 GMT Games, LLC • P.O. Box 1506, Hanford, CA 93231-1506



La Sequenza di Gioco

1. ESTATE

- **DISTRIBUZIONE:** distribuire 7 carte estive a ogni famiglia dal mazzo di carte estive mescolato di questo turno.
- **DRAFT:** ogni famiglia sceglie simultaneamente una carta dalla sua mano attuale. Le carte rimanenti vengono passate a una famiglia adiacente (a sinistra nel turno 1, a destra nel turno 2 e in una direzione casuale nel turno 3). Tutte le famiglie intraprendono l'azione prevista (Reclutare, Giocare, Tenere o Scartare) con la carta selezionata, eventualmente guadagnando o spendendo Bestiame. Questi passaggi vengono poi ripetuti per altri quattro turni con la mano di carte in arrivo appena passata a ogni famiglia.
- **SESTO TURNO:** in questo ultimo turno le famiglie scelgono una carta su cui agire normalmente, quindi aggiungono l'ultima carta al Mazzo degli Scarti delle Carte Estive.
- **DRAFT PER CARICA:** Una famiglia con la Carica dell'Abate di Kelso può fare draft con una carta dal mazzo degli scarti delle Carte Estive se questo è il 2° o 3° turno. Questa azione è seguita dalla stessa azione da parte di una famiglia con la Carica del Guardiano di Tynedale.

2. AUTUNNO

- **AGGIORNAMENTO ECONOMICO:** verificate le Dimensioni delle Mani di Carte e dei Cavalli rispetto alla capacità di ogni famiglia in base alla loro Pecora sulla mappa. Scartate le carte o i cavalli in più se superano questi limiti. Poi guadagnate il reddito da Bestiame.
- **PESCARRE GLI EVENTI:** Scegliete 3 eventi casuali per questo turno (2 eventi se si gioca in quattro).
- **PIAZZARE LE DIFESE:** Tutte le famiglie assegnano segretamente i loro gettoni Difesa alle caselle della loro Marca.

3. INVERNO

- **DETERMINARE L'ORDINE (*):** L'ordine del turno viene scelto per questo Inverno, in base alle regole in vigore per questo turno. *Eccezione:* Ignorate questa fase durante il 1° turno dell'Inverno se si gioca con la Regola Avanzata dei Trattati (10.1).
- **SELEZIONARE LA CARTA BERSAGLIO:** Tutte le famiglie scelgono simultaneamente quale carta bersaglio giocare.
- **PIAZZARE LA NOTORIETÀ (*):** In ordine di turno *inverso*, le famiglie aggiungono Notorietà alle Marche. Anche le carte Notorietà possono essere giocate in questo momento.
- **SELEZIONARE IL BERSAGLIO FINALE:** In ordine di turno, le famiglie scelgono il loro Bersaglio esatto (Regione Agricola, Faida, Evasione), spostando l'Indicatore di Attacco e i Cavalli in questa posizione della mappa. Le carte Bersaglio e Attacco vengono giocate in questo momento.
- **COMPUTAZIONE DEI DADI DI COMBATTIMENTO:** l'attaccante e il difensore di ogni combattimento calcolano il numero di dadi da tirare.
- **RISOLVERE I COMBATTIMENTI:** In ordine di turno, i combattimenti vengono tutti risolti e vengono assegnati i premi post-combattimento.
- **RIFARE L'ORDINE DI TURNO (*):** Se questo è il turno 1, viene eseguita una seconda determinazione casuale dell'ordine di turno.
- **RIPIETERE PER IL SECONDO ATTACCO:** ripetere le fasi precedenti (tranne quelle contrassegnate con un *) per il secondo turno di combattimento.
- **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 cavalli. Ripristinare la Regione Agricola dei terreni discutibili a 2 pecore esatte. Scartare gli eventi attuali. Restituire i Gettoni Difesa nella casella della propria famiglia.
- **PUNTEGGIO VP:** aggiungere VP per Notorietà e Razziatori in Prigione. Giocate le carte Primavera (solo per il 3° turno). Registrare il totale dei VP a fine turno.
- **AZIONI BONUS (solo per i turni 1 e 2):** Famiglia all'ultimo posto: selezionare e giocare gratuitamente una carta Estate scartata, oppure effettuare 1 azione di Default. Tutte le altre famiglie in fondo alla classifica per numero di VP: eseguono 1 Azione Predefinita.
- **PUNTEGGIO DI FINE PARTITA (SOLO TURNO 3):** Le famiglie ricevono VP per il bestiame in loro possesso.

Punteggio di Fine Partita dal Bestiame		Risolutore dei Casi di Parità di VP	Punteggio VP per la Notorietà nella Marca			
Ogni 2 Cavalli =	3 VP		Turno	1° Posto	2° Posto	
Ogni 2 Pecore =	2 VP		1. Maggior numero di Cavalli	1	3	1
Ogni 2 Bovini =	1 VP		2. Maggior numero di Pecore	2	6	2
			3. Maggior numero di Bovini	3	9	3

DADI ATTACCO			
Razziatore	Come indicato per questo Tipo di Combattimento	Notorietà	2 dadi per il Primo , 1 dado per il Secondo
Cavalli	1 dado per Cavallo allocato (deve inviarne almeno 1)	Pecore/Cubi	RAID : 1 dado per Pecora non in Bastione nella Regione bersaglio FAIDA/EVASIONE : 1 dado per Cubo nella Cittadina bersaglio
Grayne Alleato	Come indicato per questa Marca	Cariche & Carte Tenute	Come da istruzioni sulla carta

TIRI DI ATTACCO		
		
RAID	1 Bovino, 1 VP	1 Pecora*. 2 VP *Le Pecore in Bastione non sono rubate
Premi	L'Attaccante ottiene Bovini e Pecore non in bastione a seconda dei colpi (si ottengono ancora VP se termina il Bestiame bersaglio). Il Difensore perde Bovini e Pecore non in bastione. Aggiungete il cubo del difensore alla casella FAIDA dell'attaccante se l'attaccante ha ottenuto VP.	
FAIDA		3 VP
Premi	<i>Se più Colpi</i> : +2 Notorietà nella Marca. <i>Se meno Colpi</i> : -1 Notorietà nella Marca.	
EVASIONE		2 VP (1 Cavallo*, rimuovere il Cubo) *Limite di Cavalli: 2 volte i Cubi rimossi
Premi	<i>Se liberato Cavallo</i> : Attaccante +2 Notorietà nella Marca. <i>Se liberato Cavallo</i> : Difensore -1 Notorietà nella Marca.	
BATTAGLIA		3 VP o 5 VP (a seconda della Battaglia)
Premi	La Notorietà è specifica della Battaglia: viene data tutta alla parte che ottiene più colpi, divisa se in parità. Assegnatela quando entrambe le parti hanno combattuto o nella Fase Invernale (i).	

TIRI DI DIFESA			
			7+
RAID	BLOCCATO (annulla i colpi più comuni per primi; Bovini se in parità)	1°  : CATTURATO (aggiungere cubo Evasione, 1 Cavallo attaccante perso) Ogni  aggiuntivo: BLOCCATO	1° [7]: IMPICCATO (6 VP; 1 Cavallo attaccante perso) 7+ aggiuntivi: CATTURATO
FAIDA	BLOCCATO (annulla il colpo)	1°  : 3 VP (1 Cavallo attaccante perso) Ogni  aggiuntivo: BLOCCATO	3 VP (1 Cavallo attaccante perso)
EVASIONE	BLOCCATO (annulla il colpo)	BLOCCATO (annulla il colpo)	IMPICCATO (6 VP; 1 Cavallo attaccante perso, rimuovere il Cubo)
BATTAGLIA	BLOCCATO (annulla il colpo)	BLOCCATO (annulla il colpo)	

