

Banditi di SHERWOOD



UN GIOCO DI LUCA RICCI

Banditi di Sherwood



Benvenuti nella foresta di Sherwood!

Robin Hood, colui che ruba ai ricchi per dare ai poveri!

Siete a capo di un gruppo di giovani banditi che vogliono entrare a far parte dei Merry Men di Robin Hood.

Per farlo dovrete dimostrare di essere i più abili a recuperare ricchezze.

Lo sceriffo non è un gran genio e i carri che trasportano l'oro delle tasse possono facilmente essere presi di mira, ma attenzione alle altre bande, anche loro vogliono entrare a far parte dei Merry Men e potrebbero mettervi i bastoni tra le ruote.

Robin Hood, Lady Marion, Little John e Fra Tuck sono disponibili ad aiutare chiunque glielo chieda, quindi che aspettate?

Radunate la vostra banda, il rumore dei carri è vicino.

Componenti e Preparazione



Componenti

- A. Tabellone
- B. 42 Carte Carro
- C. 16 Carte Merry Men (4 per personaggio)
- D. Segnalino Primo Giocatore
- E. 16 Dadi (4 per colore)
- F. 4 Segnalini Segnapunti (1 per colore)
- G. 4 Capobanda (1 per colore)
- H. 16 Banditi (4 per colore)
- I. 53 Segnalini Bottino
- J. 13 Segnalini Moneta del Villaggio
- K. 4 Segnalini +2/-2
- L. 4 Segnalini X
- M. 4 Forzieri



Riconoscimenti

Project Director: Andrea Colletti

Game Design: Luca Ricci

Development: Diego Fonseca, Andrea Colletti

Editing: Frank Calcagno

Graphic Design: Diego Fonseca, Paolo Scippo

Art Director: Andrea Colletti

Concept Artists: Simone de Paolis

Web Editors: Emiliano Caretti

TTS Game Development: Diego Fonseca, Paolo Scippo

Kickstarter Manager: Andrea Colletti

Translations: Frank Calcagno

Production, Advertising and Fulfillment: Michele Mirizio, Emiliano Caretti, Marco Presentino

Playtesters: Massimo Giovacchini, Alessandra Tuzi, Susan Micale, Francesca Mazzei, Francesca Mazzotta, Marco Lamattina, Daniele De Lorenzo, David Condemni, Andrea Gianfermo, Andrea Fatigati, Daniele Pallozzi, Stefano Castelli, Diego Cerreti, Daniele Casali, Michele Morosini, Pier Luigi Ambrosini, Simone Scarpellini, Danilo Guidi, Carlo Trifogli, Davide Marva.



Spazi del Tabellone

Il Tabellone rappresenta il sentiero della foresta di Sherwood e l'entrata del villaggio di Nottingham. Su di esso troverete queste aree:

1. Spazi Appostamento (Croce)
2. Spazi Borseggio (Cerchio)
3. Spazi Attacco
4. Spazi per Carta Carro
5. Ponte Levatoio
6. Prigione
7. Tracciato del Punteggio
8. Spazi Borseggio per l'espansione Quinto Giocatore

A gioco di:

Ludus Magnus Studio s.r.l.

Via Gioele Solari, 6 - 00166 Roma (RM)

www.ludusmagnusstudio.com/

info@ludusmagnusstudio.com

Distribuito in Italia da:

Pendragon Game Studio s.r.l.

Via Curtatone, 6 - 20122 Milano (MI)

www.pendragongamestudio.com/it

pendragongamestudio@gmail.com

Carte Merry Men

In queste carte sono rappresentati gli effetti che Robin Hood, Little John, Lady Marion e Fra Tuck utilizzeranno per aiutare i giocatori:

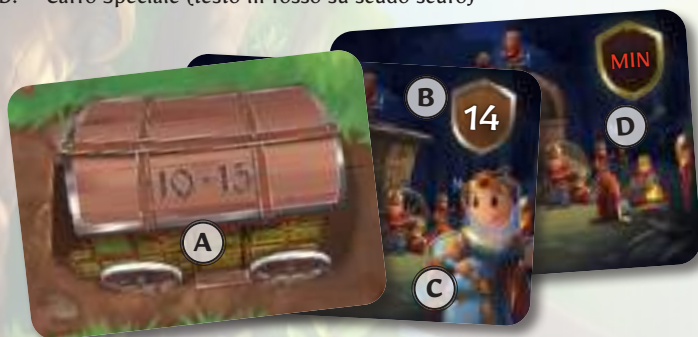
- A. Personaggio
- B. Effetto



Carte Carro

In queste carte sono rappresentati i Carri che i banditi dovranno assalire durante la partita:

- A. Valore di Difesa presunto
- B. Valore di Difesa
- C. Cambio Carta Merry Man
- D. Carro Speciale (testo in rosso su scudo scuro)



Preparazione del Gioco

Per essere pronti a giocare seguite i passaggi qui riportati:

Il giocatore che per ultimo ha assaltato un portavalori, oppure l'ultimo che ha barato in un gioco da tavolo, prende il **Segnalino Primo Giocatore**.

Poi, ogni giocatore sceglie un **Capobanda** che lo rappresenterà nel gioco, e tutti i materiali dello stesso colore: 4 **Banditi**, 4 **Dadi** ed il **Segnalino Segnapunti**. Per finire, ognuno prende anche un **Forziere**.

Posizionate il **Tabellone** al centro del tavolo, ed i 53 **Segnalini Bottino** accanto ad esso, tutti a faccia in giù, stando attenti che nessuno se ne approfitti, stiamo sempre parlando di banditi!

Tenete a portata di mano tutti i **Segnalini Moneta del Villaggio** a vostra disposizione, i 4 **Segnalini +2/-2**, ed i 4 **Segnalini X** ma non mischiateli con i Segnalini Bottino.

Mischiate e posizionate vicino al tabellone i 4 mazzetti delle **Carte Merry Men** e quello delle **Carte Carro** a faccia in giù.

Posizionate il vostro Segnalino Segnapunti sul **Tracciato del Punteggio** del Tabellone posizionandolo sul numero... non questa non ve la spiego è troppo facile (...psss, è zero!).

Girate **una carta Merry Men per Personaggio** piazzandole accanto al Tabellone, e siete pronti per giocare.

Svolgimento del Gioco

Il gioco si svolge in 4 Turni. Ogni Turno è diviso in tre Fasi ognuna delle quali richiede di eseguire in ordine alcuni passi.

I tuoi Banditi (i meeple piccoli) andranno piazzati nelle Zone Appostamento o in quelle di Borseggio, nel tentativo di sottrarre ricchezze al Re. Il tuo Capobanda (il meeple grande) verrà piazzato sulle Carte Merry Men per ottenere aiuto negli Assalti ai Carri (...a meno che non sia finito in prigione).

Fase APPOSTAMENTI

1. Piazzamento e Lady Marion
2. Guardie
3. Little John

Fase IMBOSCATO

1. Assalto
2. Robin Hood
3. Risultato
4. Bottino

Ripetere questa Fase per ognuna delle Carte Carro presenti sul Tabellone

Fase SCERIFFO

1. Parapiglia
2. Fra Tuck
3. Arresti e Cauzioni
4. Ricchezze e Pulizia

Al termine del quarto turno passare ai conteggi di Fine Gioco.

Fase APPOSTAMENTI

"Bene miei giovini amici" dice Robin mentre supervisiona i vostri preparativi "oggi alcuni di voi potranno dimostrare il loro valore!"

Questo è il momento di controllare quanti e quali carri stanno passando sulla strada che serpeggia dentro la foresta di Sherwood. Posizionate i vostri banditi lungo il tragitto e tenetevi pronti.

Studiate al meglio il terreno, il vostro bersaglio e i vostri avversari.

Lady Marion e Little John vi saranno vicini.

Piazzamento e Lady Marion

Il primo giocatore posiziona un numero di Carte Carro coperte, sugli appositi spazi del Tabellone, pari al numero di giocatori.

Poi posiziona il suo primo Bandito. Ogni altro giocatore in senso orario fa lo stesso, proseguendo fino a quando tutti i giocatori avranno piazzato tutti i propri Banditi.

I Banditi possono essere piazzati in uno qualsiasi degli **Spazi Appostamento** (rappresentati Croci, vedi A) o **Spazi Borseggio** (rappresentati Cerchi, vedi B) non occupati da altri Banditi, ad eccezione di quelli di un tratto di strada privo di Carta Carro (se si gioca in meno di 4 giocatori).

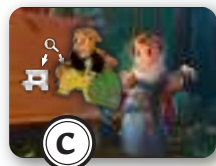
Questi spazi rappresentano i cespugli dove nascondersi per assaltare i Carri (Appostamento) o i vicoli dove nascondersi per rubare ai ricchi cittadini (Borseggio).

i Merry Men

Robin Hood e i suoi allegri amici vi tengono d'occhio, non vogliono certo che giovani reclute promettenti come voi si facciano male.

In ogni momento della partita ognuno dei Merry Men sarà presente tramite la sua carta, ma, di volta in volta il suo potere, il suo modo di aiutarvi, potrà cambiare.

Ognuno di loro può essere usato in un momento specifico del turno, basterà posizionarci sopra il proprio Capobanda (se non è stato precedentemente catturato dallo Sceriffo). Ogni Merry Men influenza una zona specifica del Tabellone, indicata su di esso dal suo volto.



Appostamento (A): il giocatore può scegliere uno qualsiasi dei quattro Spazi Appostamento relativi ad un Carro, valutando che gli spazi più a sinistra sono meno rischiosi, ma conferiscono guadagni potenzialmente inferiori (vedi Bottino). Quando tutti i Banditi sono stati piazzati, se sono rimasti Spazi Appostamento liberi tra due Briganti, spostate i meeple verso sinistra in modo da compattare la fila.

Borseggio (B): appena un giocatore piazza uno dei suoi Banditi in uno Spazio Borseggio, ottiene un **Segnalino Moneta dal Villaggio**, che equivale ad un Segnalino Bottino "Moneta", vedi "Bottino" a pagina 6. Gli Spazi indicati dal numero 5 vengono utilizzati esclusivamente con l'espansione Quinto Giocatore.

Chiedere aiuto a Lady Marion (C): prima di posizionare un proprio Bandito, un giocatore può dichiarare di utilizzare l'effetto di Lady Marion posizionando il suo Capobanda sulla relativa carta Merry Men (vedi C e pagina 10).

Guardie

Le guardie sono a difesa dei tesori: sanno che Re Giovanni non li perdonerebbe se perdessero i soldi delle tasse.

Rivelate tutti i Carri sul Tabellone!

Saltate questo punto se i Carri sono stati già rivelati.

Nello scudo in alto a destra di ogni carta viene indicato il suo valore di **Difesa**, e se il carro è un Carro Speciale (scudo scuro con scritta rossa, vedi "Carri Speciali" a pagina 12).

Per ogni Carta Carro che mostra un Merry Men in primo piano, sostituite la carta del personaggio in gioco con la prima del mazzo corrispondente, riponendo nella scatola quella precedente.

Little John

Se avete troppa paura delle guardie, correte a chiedere aiuto a Little John! Partendo dal primo giocatore, e proseguendo in senso orario, ogni giocatore può dichiarare di utilizzare l'effetto di Little John posizionando il proprio Capobanda sulla relativa carta Merry Men (vedi pagina 10).

Fase IMBOSCATO

Finalmente è giunta l'ora di menar le mani!

Si fa per dire, non picchiatevi sul serio. Ogni bandito ora potrà mostrare il proprio valore collaborando o ostacolando gli altri nel tentativo di battere le guardie a difesa del carro.

Assalto

Il primo giocatore sceglie un Carro tra quelli rivelati e ancora non assaltati; **inizia l'Assalto!**

A partire dal Bandito più a sinistra ogni giocatore lancia un Dado e lo posiziona sull'apposito **Spazio Attacco** sotto al suo Bandito, mostrando il risultato ottenuto.

Si prosegue fino a quando ad ogni Bandito piazzato corrisponde un Dado. Lo scopo è battere il Carro superando il suo valore di Difesa con la somma del punteggio ottenuto dai dadi (vedi Risultato).

Robin Hood

Ahahaha, pivelli! Sapevo che avreste avuto bisogno di me!

Partendo dal primo giocatore, e proseguendo in senso orario, ogni giocatore può dichiarare di utilizzare l'effetto di Robin Hood posizionando il proprio Capobanda sulla relativa carta Merry Men (vedi pagina 11).

Risultato

Bisognerà valutare chi effettivamente ci sta dando una mano, vero Little John?

Partendo dal Dado più a sinistra, sommate i risultati ottenuti fino ad aver raggiunto o superato il valore di Difesa del carro; in tal caso il Carro è stato battuto! Tutti i dadi rimanenti ed i Banditi sopra di essi tornano ai rispettivi proprietari; questi Banditi non hanno partecipato all'Assalto del carro, sono arrivati troppo tardi e non potranno recuperare alcun bottino per la loro banda.

Se la Difesa del carro non viene battuta, questo riuscirà a fuggire, e tutti i giocatori rimarranno a bocca asciutta (ognuno riprende i propri Dadi e i Banditi presenti su questo Carro). Rimuovete la Carta Carro e piazzatela nella mazzo degli scarti.

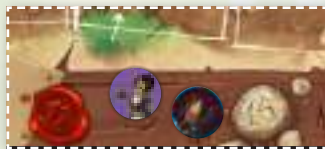


Bottino

Se il Carro è stato battuto, i giocatori determinano i Punti Vittoria ottenuti dall'Assalto, e poi si spartiscono i Segnalini Bottino rinvenuti in esso.

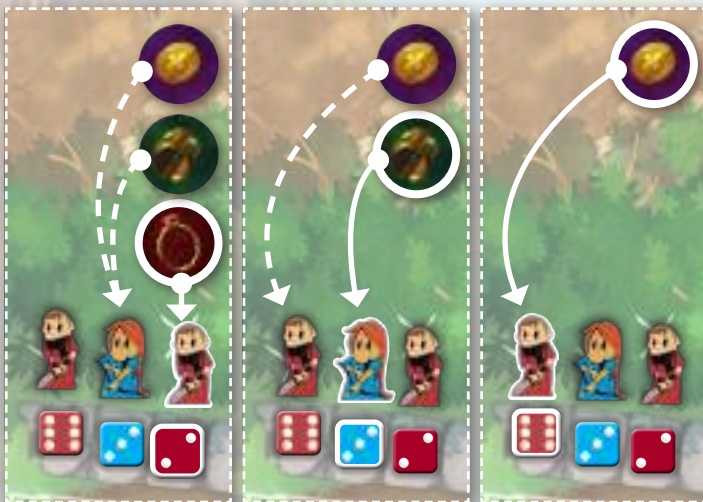
Il conto dei Punti Vittoria viene tenuto spostando i Segnalini Punteggio dei giocatori sul Tracciato del Punteggio presente sul Tabellone.

Punti Vittoria: ogni giocatore che ha ancora un suo Dado negli Spazi Attacco ottiene **1 Punto Vittoria**. Se questo Dado è quello più a destra tra quelli presenti, il giocatore ottiene **1 Punto Vittoria** **addizionale**. Inoltre, se il Bandito abbinato al Dado più a destra è steso a terra (a causa dell'effetto di Little John), il giocatore ottiene **un ulteriore Punto Vittoria** (per un totale di 3).



Segnalini Bottino: il proprietario del Dado più a destra (Rosso nell'esempio) pesca tanti Segnalini Bottino coperti quanti sono i Dadi ancora presenti sugli Spazi Attacco relativi al Carro battuto (3 nell'esempio). Dopo averli guardati in segreto, ne tiene uno piazzandolo coperto davanti a sé (l'Anello Rosso nell'esempio), e passa i rimanenti, coperti, al proprietario del Dado a sinistra del suo (passa il Bracciale Verde e la Moneta al giocatore Blu nell'esempio).

Si procede in questo modo fino a quando tutti i Segnalini Bottino sono stati distribuiti (il giocatore Blu passa la Moneta al giocatore Rosso nell'esempio).



ATTENZIONE!

Se sono ancora presenti **Carri non assaltati** sul Tabellone, la **Fase Imboscate ricomincia da capo**. Quando tutti i Carri saranno stati assaltati, il gioco prosegue con la **Fase Sceriffo**.

Regola opzionale: Svelare i Bottini

Ogni giocatore tiene i Segnalini Bottino davanti a sé sempre a faccia in su, in modo che gli altri giocatori possano vedere i tesori accumulati da ognuno finché essi non verranno inseriti nei Forzieri dei proprietari.

Fase SCERIFFO

Lo sceriffo è adirato, sbraita ordini, intima ai banditi di fermarsi e ordina alle guardie di catturare tutti.

Nella confusione alcuni banditi vengono catturati e condotti nelle prigioni di Nottingham, chissà se se la caveranno.

Magari il buon Fra Tuck potrebbe corrompere le guardie con dell'ottima birra di malto.

Parapiglia

Tutti i Dadi ancora presenti sul Tabellone devono essere spostati sul Ponte Levatoio, facendo attenzione a non cambiarne i risultati (scartare tutti i Segnalini X). Ogni giocatore deve piazzare i propri Dadi sugli spazi del ponte levatoio formando una colonna del proprio colore.



Fra Tuck

Ahhhh povero me, sono troppo vecchio per assistere a certi sprechi, quanta buona birra nelle pance sbagliate!

Partendo dal primo giocatore, e proseguendo in senso orario, ogni giocatore può dichiarare di utilizzare l'effetto di Fra Tuck posizionando il suo Capobanda sulla relativa carta Merry Men (vedi pagina 11).

Arresti e Cauzioni

I Capobanda che hanno passato il Turno precedente sul Cancellone vengono recuperati dai proprietari poi...

Se la somma dei dadi di una colonna è **maggiore di 10** il Capobanda di quel giocatore verrà arrestato per un turno e di conseguenza non potrà essere utilizzato nel turno successivo. I Capobanda arrestati vengono posizionati sulla Prigione per ricordarsi di non usarli.

Se questo avviene durante l'ultimo turno di gioco il giocatore a cui viene arrestato il Capobanda **perde 1 Punto Vittoria**.

Se la somma di tutti i dadi di un colore è **minore di 5** (o non sono presenti

dadi di quel colore sul Ponte Levatoio) il giocatore riceverà un Segnalino Bottino o 1 Punto Vittoria (a sua scelta), come ricompensa. Bravi, siete riusciti a aggirare lo Sceriffo.



Cauzioni: per evitare di cadere nelle grinfie dello Sceriffo o per cercare di ottenere la ricompensa ogni giocatore può decidere di scartare un Segnalino Bottino tra quelli ottenuti durante il turno in corso per rimuovere dal Ponte Levatoio il suo dado con il valore più basso, oppure scartare ben 3 Segnalini Bottino ottenuti durante il turno in corso per rimuovere i suoi due dadi con il valore più basso dal Ponte Levatoio.



Regola opzionale: Controllare i Forzieri

In qualsiasi momento della partita, ogni giocatore ha la libertà di controllare i Segnalini Bottino accumulati all'interno del proprio Forziere, stando attento a non mischiarli con quelli ottenuti nel turno in corso.

Ricchezze e Pulizia

Ogni giocatore deve cercare di memorizzare al meglio i Segnalini Bottino raccolti; poi li metterà nel proprio Forziere, e **non potrà rivederli prima del termine della partita.**

Il contenuto del Forziere rappresenta le ricchezze sottratte a Re Giovanni, ricchezze che influenzeranno la scelta di Robin Hood su quale sia la migliore banda di Sherwood.

Pulizia: prima del termine del Turno il **Segnalino Primo Giocatore** passa al giocatore con **meno Punti Vittoria**. In caso di pareggio, i giocatori interessati lanciano i propri dadi per spareggiare e decidere a chi passa il Segnalino. I Capobanda (che non si trovano in Prigione) i Banditi e i Dadi vengono recuperati dai proprietari.

Scartate le Carte Carro sul Tabellone a formare una mazzo degli scarti.

ATTENZIONE!

Il Turno termina ed inizia il successivo dalla **Fase Appostamenti**, a meno che quello appena giocato non sia il **quarto Turno**: in tal caso, passate ai conteggi di **Fine Partita**.

Fine Partita

Bene, un'altra giornata di sane razzie ai danni di Re Giovanni e del suo fido Sceriffo è terminata. Il popolo vi sarà grato. Ma ora è il momento di scoprire chi di voi merita di entrare a far parte dei Merry Men!

Al termine dell'ultimo turno di gioco, si passa al calcolo del punteggio per eleggere il vincitore. Ogni giocatore recupera tutti i Segnalini Bottino nel suo Forziere e li mette scoperti davanti a sé.

Ognuno ottiene **2 Punti Vittoria** per ogni maggioranza in suo possesso: Anelli, Bracciali e Collane. In caso di pareggio, i giocatori che hanno pareggiato ottengono tutti 1 Punto Vittoria.

Ogni giocatore ottiene Punti Vittoria aggiuntivi **spendendo** i propri Segnalini Bottino per comporre le seguenti combinazioni (questo vuol dire che un Segnalino Bottino non può essere utilizzato per ottenere due differenti combinazioni):

- 3 Anelli dello stesso colore = **6 Punti Vittoria**
- 2 Bracciali dello stesso colore = **3 Punti Vittoria**
- 1 Collana = **1 Punto Vittoria**
- Un Anello, un Bracciale e una Collana dello stesso colore = **4 Punti Vittoria**
- Anelli e Bracciali non utilizzati per alcuna combinazione = **ognuno equivale ad 1 Moneta**
- 3 Monete = **1 Punto Vittoria**

A questo punto, il giocatore che ha totalizzato il maggior numero di Punti Vittoria è decretato vincitore della partita, e la sua banda entra ufficialmente a far parte dei Merry Men!

In caso di pareggio tra due o più giocatori, vince la partita il giocatore che possiede meno Segnalini Bottino.

Se il pareggio persiste, il vincitore viene decretato da un lancio di dadi tra i giocatori interessati.



Giocare in 2

Oggi si sono presentati in pochi! Bene, allora il giovane Will Scarlet parteciperà alla tenzone per valutare al meglio le vostre capacità!

In partite a due giocatori parteciperà Will Scarlet con la sua banda come terzo incomodo. La partita si svolge come se si **giocasse in tre** seguendo le regole aggiuntive sottostanti.

La banda rossa sarà sempre quella di Will Scarlet. Assegnategli tutto il materiale necessario come se fosse un normale giocatore.

Durante alcuni momenti del Turno, i giocatori dovranno controllare le azioni della Banda di Will Scarlet come indicato di seguito.

Piazzamento e Lady Marion

Dopo che i due giocatori hanno piazzato il proprio Bandito il giocatore primo di turno piazza un bandito per Will Scarlet come di seguito riportato:

- Il Bandito deve essere posizionato nello Spazio Appostamento più a sinistra relativo alla Carta Carro in cui sono presenti il numero minore di Banditi di Will Scarlet.
- In caso di parità, il Bandito deve essere posizionato in corrispondenza del carro che mostra l'intervallo di valori di Difesa più basso.
- In caso di ulteriore parità, il Bandito deve essere posizionato relativamente alla Carta Carro con meno Spazi Appostamento occupati.
- In caso di ulteriore parità, il Bandito viene posizionato nel primo Spazio Appostamento libero partendo dalla Carta Carro più a sinistra sul Tabellone, e procedendo verso destra.

Assalto

Il giocatore che possiede il Segnalino Primo Giocatore lancia i dadi per la Banda di Will Scarlet.

Bottino

Eseguite questa sottofase normalmente, ma, invece di ottenere Segnalini Bottino come di norma, partendo dal proprietario con il Dado nello Spazio Attacco più a destra, e procedendo verso sinistra, ogni giocatore pesca per sé un Segnalino Bottino, in modo di averne uno per ogni dado ancora presente sugli Spazi Attacco. Il giocatore che possiede il Segnalino Primo Giocatore, pesca i Segnalini Bottino per Will Scarlet, e senza guardarli, li mette direttamente nel forziere di Scarlet.

Ricchezze e Pulizia

Eseguite questo passo normalmente. Il Segnalino Primo Giocatore viene alternato tra i giocatori al tavolo, a prescindere dai Punti Vittoria da essi posseduti. Will Scarlet non ottiene mai il Segnalino Primo Giocatore.

Fine Gioco

Calcolate i Punti Vittoria totalizzati dalla Banda di Will Scarlet normalmente, spendendo al meglio i suoi Segnalini Bottino. Nel caso Will Scarlet abbia totalizzato più punti degli altri giocatori, entrambi i giocatori avranno perso la partita, altrimenti, vince il giocatore che ha totalizzato più punti.

il Gico in Breve

Il gioco si svolge in 4 Turni. Ogni Turno è diviso in 3 Fasi suddivise in alcuni passi, da giocare sempre nell'ordine indicato:

1

Fase APPOSTAMENTI

Piazzamento e Lady Marion

Vengono piazzate sul Tabellone un numero di Carte Carro coperte pari al numero di giocatori. Partendo dal primo giocatore, piazzate uno alla volta i propri Banditi sugli Spazi Appostamento o Borseggio. Prima di piazzare un proprio Bandito è possibile attivare l'effetto di Lady Marion con il proprio Capobanda.

Guardie

Si svelano tutte le Carte Carro sul Tabellone.

Little John

Partendo dal primo giocatore, è possibile attivare l'effetto di Little John con il proprio Capobanda.

2**Fase IMBOSCATO****Assalto**

Il primo giocatore sceglie un Carro non ancora assaltato sul Tabellone. Partendo dal Bandito più a sinistra sugli Spazi Appostamento, e proseguendo verso destra, il suo proprietario tira un Dado e lo piazza nello Spazio Assalto sotto il suo Bandito.

Robin Hood

Partendo dal primo giocatore, è possibile attivare l'effetto di Robin Hood con il proprio Capobanda.

Risultato

Partendo dal Dado più a sinistra, e proseguendo verso destra, si sommano i risultati ottenuti fino a pareggiare (o superare) la Difesa del Carro; i Dadi rimanenti tornano in mano ai proprietari.

10**Bottino**

Le bande si spartiscono i Segnalini Bottino ottenuti dall'assalto al Carro (pagina 6).

Ripetete questa Fase fino ad aver risolto tutti gli assalti ai Carri presenti sul Tabellone, poi, passate alla **Fase Sceriffo**.

3**Fase SCERIFFO****Parapiglia**

I Dadi ancora presenti sul Tabellone vengono spostati sul Ponte Levatoio senza cambiare il risultato. I Dadi di ogni giocatore devono essere posti a formare una colonna di un singolo colore.

Fra Tuck

Partendo dal primo giocatore, è possibile attivare l'effetto di Fra Tuck con il proprio Capobanda.

Arresti e Cauzioni

I proprietari recuperano i Capobanda che hanno passato il Turno in Prigione. I giocatori possono scartare Segnalini Bottino per rimuovere Dadi dal Ponte Levatoio (vedi pagina 6) poi...

I Capobanda delle bande che hanno una somma dei valori dei Dadi superiore a 10 sul Ponte Levatoio vengono arrestati (piazzati sulla Prigione). Le bande che hanno una somma dei valori dei Dadi sul Ponte Levatoio inferiore a 5 guadagnano un Segnalino Bottino o 1 Punto Vittoria.

Ricchezze e Pulizia

Ogni giocatore memorizza i Segnalini Bottino raccolti durante il turno, li deposita nel suo Forziere, poi...

- Il giocatore con meno Punti Vittoria prende il Segnalino Primo Giocatore.
- I Capobanda (che non si trovano in Prigione), Banditi e Dadi vengono recuperati dai proprietari.
- Vengono scartate le Carte Carro sul Tabellone.

Se è appena **terminato** il **Quarto Turno** di gioco, passate ai conteggi di **Fine Partita** (pagina 7).

Se **non è terminato** il **Quarto Turno**, giocate il nuovo Turno partendo dalla **Fase Appostamenti**.

Fine Partita

Si eseguono i conteggi di Fine Partita e si proclama il vincitore della partita!

1



LADY MARION



Soffiata

Da attivare prima di piazzare un proprio Bandito. Guarda segretamente due delle Carte Carro presenti sul Tabellone.



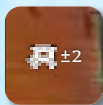
Fratellanza

Da attivare prima di piazzare un proprio Bandito. Piazza un secondo Bandito dopo aver piazzato il primo.



Lavoro dall'Interno

Da attivare prima di piazzare un proprio Bandito. Scarta una Carta Carro e rimpiazzala con la prima Carta Carro del mazzo. La Carta Carro appena piazzata non può essere scelta come bersaglio di questo effetto da un altro giocatore (piazza un Segnalino X per indicarlo).



Guardie Amichevoli

Da attivare prima di piazzare un proprio Bandito. Guarda segretamente una Carta Carro sul Tabellone e decidi se piazzare su di essa un Segnalino +2/-2 (decidendo anche quale valore utilizzare); il valore di Difesa del Carro verrà modificato di conseguenza una volta rivelata la carta. Non può essere piazzato più di uno di questi Segnalini sulla stessa Carta Carro.



LITTLE JOHN



Infiltrato

Scambia di posto un tuo Bandito con quello di un avversario che occupa lo stesso Spazio Appostamento (primo, secondo, terzo o quarto) su un altro Carro. Stendi a terra il tuo Bandito per indicare che non potrà essere nuovamente influenzato da questo effetto.



Spintone

Scambia la posizione di un tuo Bandito con quella di un Bandito adiacente. Stendi a terra il tuo Bandito per indicare che non potrà essere nuovamente influenzato da questo effetto.



Stretti Stretti

Stendi a terra e sposta un tuo Bandito di uno Spazio Appostamento verso sinistra, in modo che lo condivida con il Bandito attualmente presente in esso. Durante l'Assalto al Carro, i Dadi che andranno ad occupare lo Spazio Attacco relativo ai due Banditi vengono lanciati assieme e contano come un unico Dado. Se questi Dadi sono ancora presenti nel passo "Bottino", tu otterrai il Segnalino Bottino, mentre il proprietario dell'altro Bandito otterrà i Punti Vittoria.

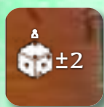


Lavoro Veloce

Sposta un tuo Bandito da uno Spazio Appostamento ad uno Spazio Borseggio libero, e guadagna subito un Segnalino Moneta del Villaggio. Piazza un tuo Dado con risultato 2 nello Spazio Attacco relativo al Brigante appena spostato.



ROBIN HOOD



Giù la Testa!

Aggiungi o sottrai 2 ad un **tuo Dado**; un dado non può totalizzare meno di 1 o più di 6.



Seconda Chance

Scegli un Dado (anche non tuo) e rilancialo. Il Dado bersaglio non può essere nuovamente influenzato da questo potere (piazza un Segnalino X per indicarlo).



Guarda di là!

Scegli un Dado (anche non tuo); tutti i Dadi alla sua sinistra, sugli Spazi Attacco dello stesso Carro, vengono girati per ottenere lo stesso risultato del Dado scelto. I Dadi influenzati da questo potere non possono essere più modificati da questo potere (piazza un Segnalino X per indicarlo).

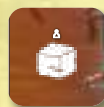


Guarda di qua!

Scegli un Dado (anche non tuo); tutti i Dadi alla sua destra, sugli Spazi Attacco dello stesso Carro, vengono girati per ottenere lo stesso risultato del Dado scelto. I Dadi influenzati da questo potere non possono essere più modificati da questo potere (piazza un Segnalino X per indicarlo).

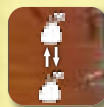


FRA TUCK



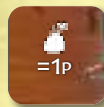
Forza, ragazzo!

Rimuovi uno dei **tuo**i Dadi dal Ponte Levatoio.



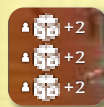
Baratto

Pesca un Segnalino Bottino, e aggiungilo a quelli ottenuti durante questo turno; poi, scarta uno dei Segnalini Bottino ottenuti durante questo Turno.



Al mercato!

Scarta uno dei Segnalini Bottino ottenuti durante questo Turno per ottenere 1 Punto Vittoria.



Dov'è la birra?

Scegli un Dado di ognuno degli avversari che sia presente sul Ponte Levatoio. Aumenta di 2 il suo risultato (un dado non può totalizzare più di 6).

SEQUENZA DEL TURNO DI GIOCO

Il gioco si svolge in 4 Turni. Ogni Turno è diviso in tre Fasi ognuna delle quali richiede di eseguire in ordine alcuni passi. I tuoi Banditi (i meeple piccoli) andranno piazzati nelle Zone Appostamento o in quelle di Borseggio, nel tentativo di sottrarre ricchezze al Re. Il tuo Capobanda (il meeple grande) verrà piazzato sulle Carte Merry Men per ottenere aiuto negli Assalti ai Carri (...a meno che non sia finito in prigione).

Fase APPOSTAMENTI

1. Piazzamento e Lady Marion
2. Guardie
3. Little John

Fase IMBOSCADE

1. Assalto
2. Robin Hood
3. Risultato
4. Bottino

Ripetete questa Fase per ognuna delle Carte Carro presenti sul Tabellone

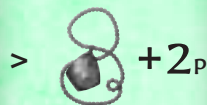
Fase SCERIFFO

1. Parapiglia
2. Fra Tuck
3. Arresti e Cauzioni
4. Ricchezze e Pulizia

Al termine del quarto turno passate ai conteggi di Fine Partita.

CONTEGGI DI FINE PARTITA

Maggioranza



In caso di pareggio tra due o più giocatori, vince la partita il giocatore che possiede meno Segnalini Bottino.

Se il pareggio persiste, il vincitore viene decretato da un lancio di dadi tra i giocatori interessati.

Combinazioni



Carri Speciali

Esistono sei Carri Speciali (testo in rosso su scudo scuro) che si nascondono tra i normali Carri da assaltare. Per ognuna di queste Carte Carro vanno seguite le sue regole specifiche, indicate qui:



Carro della Birra

Il valore di Difesa di questo Carro è pari a quello del Carro con il valore di Difesa più basso tra quelli attualmente sul Tabellone.



Carro da Guerra

33? che numero assurdo, questo carro è semplicemente imbattibile.



Carro Reale

I giocatori che devono ottenere Segnalini Bottino dall'assalto a questo Carro, invece di utilizzare le normali regole, ne pescano due a testa partendo dal proprietario del Dado più a destra presente sugli Spazi Assalto.



Carro della Gitana

Il valore di Difesa di questo Carro è pari a quello del Carro con il valore di Difesa più alto tra quelli attualmente sul Tabellone.



Carro dello Sceriffo

Appena questo Carro viene rivelato, tutti i Capobanda delle bande che stanno assaltando il carro e che non si trovano su una Carta Merry Men, vengono piazzati sulla Prigione.



Carro della Fiera

Questo Carro deve essere sempre risolto per primo durante il passo "Assalto". Lanciate tre dadi e piazzateli sulla Carta Carro. La somma dei risultati dei Dadi è il valore di Difesa del Carro. I proprietari dei Dadi sulla Carta Carro li recupereranno al termine dell'Assalto.