

# UN'IMPRESA DI ROBIN HOOD



## MANUALE DI APPRENDIMENTO I CONTENUTI

1.0 Introduzione .....	2
2.0 Componenti e Piazzamento Iniziale .....	2
3.0 Esempio di Gioco .....	7
4.0 Guida all'Apprendimento .....	18

## 1.0 INTRODUZIONE

*Un'Impresa di Robin Hood* è un gioco da tavolo che ha come tema le audaci avventure di Robin Hood e della sua coraggiosa banda dell'Allegra Compagnia mentre lottano contro l'opprimente Sceriffo e i suoi crudeli Scagnozzi. Il gioco è ambientato sullo sfondo storico della rivolta contadina, della tassazione feudale e del banditismo rurale nell'Inghilterra del XII secolo, ma enfatizza anche la mitologia e il folklore che sono cresciuti attorno ai racconti di Robin Hood.

Un giocatore assume il ruolo di **Robin Hood e dell'Allegra Compagnia**, che rubano ai ricchi e incoraggiano la disobbedienza contadina, mentre l'altro giocatore assume il ruolo dello **Sceriffo di Nottingham e dei suoi Scagnozzi**, incaricati di mantenere la pace e riscuotere le tasse per il principe Giovanni. Entrambi i giocatori faranno uso di Piani, Azioni, ed Eventi per reclutare e manovrare le proprie forze, influenzare o controllare la popolazione contadina, raccogliere fondi e riscuotere tasse e derubare viaggiatori innocenti e avidi mercanti allo stesso modo, il tutto nel perseguimento dei loro ideali opposti di Giustizia e Ordine.

In *Un'Impresa di Robin Hood*, viene giocata una carta alla volta dal Mazzo Eventi condiviso. Entrambi i giocatori avranno l'opportunità di agire su ciascuna carta, eseguendo l'evento, scegliendo da un menu specifico del giocatore tra Piani e Azioni, o passando per guadagnare Scellini ed eventualmente priorità sulla carta successiva. Una volta che entrambi i giocatori hanno agito, viene pescata una nuova carta e il gioco continua. Il gioco viene interrotto periodicamente da Eventi di Fortuna, che vengono risolti con effetti diversi, e da Ispezioni Reali, che forniscono opportunità di punteggio (e possibilmente vittoria istantanea), raccolta di Scellini e redistribuzione. La terza Ispezione Reale segna il ritorno di Re Riccardo, a quel punto il gioco finisce e viene determinato il vincitore.

### Come Vincere

Per vincere la partita dovete assicurarvi che il cilindro del Favore Reale sia dalla vostra parte del tracciato del punteggio quando Re Riccardo ritorna: Giustizia per Robin Hood e Ordine per lo Sceriffo. Il Favore Reale può essere spostato verso la Giustizia o l'Ordine in vari modi:

#### Il cilindro del Favore Reale può essere spostato verso la Giustizia:

- Per effetti specifici di Eventi e Viaggiatori.
- Posizionando gli Accampamenti utilizzando Reclutare o Eventi.
- Utilizzando l'Azione Ispirare nei Comuni In Rivolta.
- Derubando i Carri dei Tributi o il Tesoro.
- Se ci sono meno di cinque Comuni Sottomessi durante la fase dei Disordini.

#### Il cilindro del Favore Reale può essere spostato verso l'Ordine:

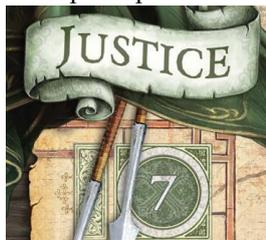
- Per effetti specifici di Eventi e Viaggiatori.
- Rimuovendo gli Accampamenti utilizzando Cattura, Disperdere o Eventi.
- Inviando Robin Hood in Prigione tramite Cattura o Evento.
- Riportando i Carri in sicurezza a Nottingham, in particolare i Carri Tributi.
- Se ci sono cinque o più Comuni Sottomessi durante la fase dei Disordini del Round di Ispezione Reale.

## 2.0 COMPONENTI E PIAZZAMENTO INIZIALE

Prendetevi un momento per osservare i diversi spazi del tabellone e i componenti elencati di seguito mentre piazzate il gioco e familiarizzate con ciascuno di essi e il loro scopo nel gioco. Una guida completa al piazzamento iniziale può essere trovata a pagina 5 del Regolamento principale, mentre un'immagine del piazzamento iniziale completato può essere trovata alla fine del Regolamento.

### Spazi sul Tabellone

Aperte il tabellone e ponetelo su un tavolo. Il tabellone riporta una mappa del Nottinghamshire del 12° secolo, divisa in vari tipi di spazi e tracciati:



Il tracciato numerico del **Favore Reale** lungo la parte sinistra della plancia indica la posizione corrente del Favore Reale, è sempre o positivo per la Giustizia o positivo per l'Ordine.



La casella **Prigione** si usa per contenere gli Allegrì Compari catturati, che sono indisponibili per il giocatore di Robin Hood sino a quando non sono rilasciati.



La casella **Carri Usati** serve per contenere i Carri una volta che arrivano a Nottingham o quando sono Rapinati con successo lungo la strada per Nottingham, a quel punto sono indisponibili per lo Sceriffo sino al termine del Round di Ispezione Reale successivo.

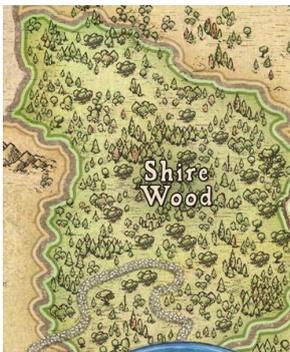


Il tracciato **Iniziativa** si usa per indicare quali azioni sono effettuate da entrambi i giocatori durante un turno, e per determinare quale giocatore sarà il Primo Disponibile ad agire nel turno successivo.

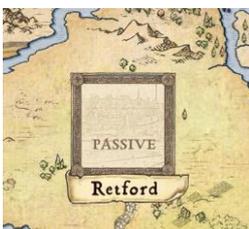
Vi sono tre tipi di spazi giocabili sulla mappa del Nottinghamshire:



Il grande spazio rotondo di **Nottingham** è la roccaforte dello Sceriffo, contenente il Tesoro, che è la destinazione dei loro Carri pieni di bottino. Nottingham è sempre Sottomesso, il che rende più difficile operare per Robin Hood e l'Allegra Compagnia.



I due spazi **Foresta** ombreggiati di verde (Shire Wood e Southwell Forest) vicino a Nottingham forniscono rifugi sicuri per Robin Hood e l'Allegra Compagnia, dove sono più difficili da individuare per gli Scagnozzi con la Pattuglia - ma una volta rilevati, saranno comunque relativamente facili da catturare qui. Gli Accampamenti nelle foreste forniscono inoltre a Robin Hood scellini aggiuntivi durante il round di ispezione reale.



I restanti sette spazi sono **Comuni**, con una casella quadrata che contiene un segnalino per indicare se sono attualmente Sottomessi o In Rivolta. Gli Allegrì Compari sono più difficili da catturare nei Comuni In Rivolta, ma trovano più difficile operare nei Comuni Sottomessi. Il numero di Comuni Sottomessi determina anche se il Favore Reale si sposterà verso la Giustizia o l'Ordine durante ogni Ispezione Reale.



Il confine tra ogni spazio è o una linea grigia, che indica che sono adiacenti, o una linea blu, che indica che un **Fiume** li divide. Gli spazi divisi da Fiumi sono adiacenti solo se c'è un Ponte segnato sul confine del Fiume tra di loro.



I sentieri pavimentati indicano le **Strade** lungo le quali i Carri devono viaggiare nel loro percorso verso Nottingham. Quando un Carro si muove per qualsiasi motivo deve sempre avvicinarsi a Nottingham lungo una Strada.



Lo spazio di **Ollerton Hill**, tra i due spazi di Foresta, Blyth Parish e Tuxford Parish, è inaccessibile a meno che non sia indicato diversamente all'effetto di un Evento.

## Schede dei Giocatori e Schermi

Ogni giocatore ha una scheda con una casella dove posizionare i propri pezzi che non sono attualmente sul tabellone e un riepilogo dei propri piani e azioni. Ogni giocatore ha anche uno schermo che può essere utilizzato per nascondere le azioni segrete (come selezionare i Carri o posizionare Robin Hood) e visualizzare alcuni riepiloghi e promemoria di regole aggiuntive.



## Pedine

Togliete le pedine in cartoncino dal foglio e dividetele in gruppi a seconda dei diversi tipi usati per tracciare varie attività nel gioco:



Sette segnalini quadrati a doppia faccia di **Sottomissione/In Rivolta** vengono utilizzati per indicare lo stato di ciascun Comune. Piazzate un segnalino In Rivolta nella casella quadrata nel Comune di Remston, ed un segnalino Sottomissione nella casella quadrata in ogni altro Comune.



30 segnalini circolari **Scellini** d'argento e sei d'oro vengono usati come valuta nel gioco, spesi per compiere vari Piani e Azioni. Questi formano una riserva condivisa da cui entrambi i giocatori possono prendere gli Scellini come indicato (gli scellini d'oro valgono ciascuno tre, gli scellini d'argento valgono ciascuno uno). Posizionate 10 scellini d'argento vicino alla scheda del giocatore Robin Hood e 11 Scellini d'argento vicino alla scheda del giocatore Sceriffo (notate che si tratta di più Scellini di quelli con cui i giocatori inizierebbero normalmente la partita), quindi posizionate gli Scellini rimanenti in una riserva a lato del tabellone.

Robin Hood e 11 Scellini d'argento vicino alla scheda del giocatore Sceriffo (notate che si tratta di più Scellini di quelli con cui i giocatori inizierebbero normalmente la partita), quindi posizionate gli Scellini rimanenti in una riserva a lato del tabellone.



Sei segnalini **Carri** circolari a doppia faccia vengono utilizzati dallo Sceriffo per cercare di riportare i beni saccheggianti dai Comuni a Nottingham. Esistono due set di tre tipi di Carri: Tallage (contrassegnato con cinque monete), Tributo (contrassegnato con una corona e due monete) e Trappola (contrassegnato con un ceppo, due monete e due Scagnozzi). Ogni Carro è contrassegnato con un tipo specifico su un lato e un simbolo generico sull'altro, in modo che lo Sceriffo possa tenere nascosto il tipo di Carro a Robin Hood. Posizionate tutte e sei i Carri nella casella Carri Disponibili sulla scheda del giocatore Sceriffo.



Un singolo segnalino **Ponte** può essere piazzato su un confine di Fiume tramite un effetto Evento, dopo di che funziona esattamente come un Ponte stampato sulla mappa, fornendo adiacenza tra due spazi attraverso quel confine di Fiume. Posizionate il segnalino Ponte a lato del tabellone.

## Pezzi in Legno e Dadi

I pezzi di legno in colori specifici vengono utilizzati per contrassegnare il Favore Reale e la Disponibilità (grandi cilindri in rilievo) o gli Allegri Compari, gli Accampamenti e gli Scagnozzi sulla mappa (tutti gli altri pezzi di legno):



Un cilindro rosso si usa per indicare lo stato corrente del **Favore Reale**. Ponetelo nello spazio argento "1" sul tracciato del Favore Reale.



Due cilindri, uno per ogni giocatore, vengono utilizzati per indicare quale è il **Primo Disponibile** e quale è il **Secondo Disponibile**, e anche per tenere traccia di quali azioni eseguono ogni turno. Posizionate il cilindro verde (Robin Hood) nella casella "Primo Disponibile" sotto il tracciato dell'Iniziativa, e il cilindro argento (Sceriffo) nella casella "Secondo Disponibile".



10 cilindri ottagonali verdi, contrassegnati su un'estremità con il simbolo di una piuma, sono gli **Allegri Compari** di Robin Hood. Un ulteriore pezzo speciale di Allegro Compare è contrassegnato dalle lettere "RH": si tratta di **Robin Hood** in persona, che può eseguire potenti Azioni di Spavalderia e di Ispirazione, ma deve cercare di evitare di essere catturato dallo Sceriffo. Gli Allegri Compari sulla mappa sono Nascosti, con il simbolo rivolto verso il basso, oppure Rivelati, con il simbolo rivolto verso l'alto. Anche se nascosto, il pezzo speciale di Robin Hood dovrebbe essere indistinguibile dagli altri Allegri Compari. Posizionate il pezzo di Robin Hood e un Allegro Compare aggiuntivo a Shire Wood, un Allegro Compare nella foresta di Southwell e uno a Remston (tutti nascosti con il loro simbolo rivolto verso il basso), quindi posizionate i rimanenti sette Allegri Compari nella casella Forze Disponibili sulla Scheda di Robin Hood. In una partita normale il giocatore di Robin Hood sceglierebbe dove posizionare questi Allegri Compari e lo Sceriffo non saprebbe dove si trova Robin Hood.



Cinque dischi verdi piatti, contrassegnati su un lato con il simbolo di un cervo, sono gli **Accampamenti** che gli Allegri Compari possono utilizzare per mantenere la loro presenza nei Comuni e ricevere entrate passive dal bracconaggio nelle Foreste. Posizionate un Accampamento a Shire Wood (con il simbolo rivolto verso l'alto per ricordare che guadagnerà 1 Scellino durante l'Ispezione Reale), quindi posizionate i rimanenti quattro Accampamenti nella casella Forze Disponibili sulla scheda del giocatore Robin Hood.



18 cunei d'argento sono gli **Scagnozzi** dello sceriffo. Piazzate due Scagnozzi a Nottingham, uno ciascuno a Blyth, Mansfield e Bingham, e i restanti tredici Scagnozzi nella casella Forze Disponibili sulla scheda del giocatore dello Sceriffo.



Due dadi personalizzati vengono utilizzati per determinare il successo durante i Piani di Rapina, un dado bianco numerato da -2 a +2 e uno verde numerato da -1 a +3. Posizionateli vicino al tabellone.

## Carte

Per giocare a *Un'Impresa di Robin Hood* vengono utilizzati due mazzi di carte. Ogni turno viene pescata una carta dal mazzo Eventi con il dorso verde, mentre il mazzo Viaggiatore con il dorso marrone viene utilizzato solo quando Robin Hood tenta un Piano di Rapina contro un Viaggiatore.



Le carte **Viaggiatore** presentano due opzioni tra cui il giocatore Robin Hood può scegliere quando tenta di Rapinare un viaggiatore, quella in alto più sicura ma meno gratificante, quella in basso più gratificante ma con conseguenze negative se il tentativo fallisce. I Viaggiatori hanno anche un Valore di Difesa che contribuisce alla difficoltà di tentare di rapinarli, indicato da un numero in uno scudo verso l'angolo in alto a sinistra di ogni carta. Due Viaggiatori speciali, Vescovo di Hereford (#T11) e Guy di Gisborne (#T12), iniziano la partita fuori dal gioco ma possono essere aggiunti al mazzo Viaggiatori dagli Eventi con lo stesso nome. Rimuovete queste carte e mettetele da parte, quindi mescolate le carte rimanenti per formare il mazzo dei Viaggiatori.



**Esistono tre tipi di carte Evento che vengono utilizzate per costruire il mazzo Evento:**

Gli **Eventi Regolari** presentano due possibili opzioni, ombreggiata e non ombreggiata, che ciascun giocatore può scegliere di eseguire durante il proprio turno. L'opzione ombreggiata in genere va a vantaggio dello Sceriffo, mentre l'opzione non ombreggiata in genere va a vantaggio di Robin Hood. Ogni Evento regolare ha anche un simbolo di Carro contrassegnato con il numero "1" o "2" verso l'angolo in alto a sinistra, che indica quanti Carri lo Sceriffo deve muovere (se possibile) quando viene pescato questo Evento.



Gli **Eventi Fortuna** presentano un simbolo della "ruota della fortuna" e una sola opzione, che deve essere eseguita quando viene estratto l'evento. Nessun giocatore effettua altre azioni nel turno di un Evento Fortuna. Ogni Evento Fortuna ha anche un simbolo di Carro verso l'angolo in alto a sinistra, che indica il numero di Carri che vengono spostati quando viene pescato l'Evento Fortuna (di solito zero, ma un Evento Fortuna sposterà due Carri).



Gli **Eventi Ispezione Reale** compaiono nel mazzo dopo ogni sequenza di sei Eventi regolari e un Evento Fortuna (questa sequenza è chiamata Ballata), attivando un Round di Ispezione Reale. Ogni Evento di Ispezione Reale ha anche un simbolo di Carrozza contrassegnato con il numero "1" verso l'angolo in alto a sinistra, che indica che lo Sceriffo deve muovere un Carro (se possibile) quando viene pescato un Evento di Ispezione Reale. L'Ispezione Reale finale, il Ritorno di Re Riccardo, è sempre l'ultima carta Evento ad essere pescata e segna la fine del gioco.



La costruzione del mazzo è dettagliata a pagina cinque del Regolamento, ma per ora prenderemo semplicemente le seguenti sei carte Evento regolari e una carta Evento Fortuna e le formeremo in un mazzo nel seguente ordine, a faccia in giù dall'alto verso il basso: Little John (# 5), Frate Tuck (#23), Bandito Sociale (#9), Carri Veloci (#22), Regina Eleonora (#3), Imboscata (#13) e Grande Fuga (#11). Mettete una carta Ispezione Reale (#30 o #31) in fondo a questo mazzo, quindi posizionate il mazzo vicino al tabellone, dove entrambi i giocatori possono facilmente vederlo.

### 3.0 ESEMPIO DI GIOCO

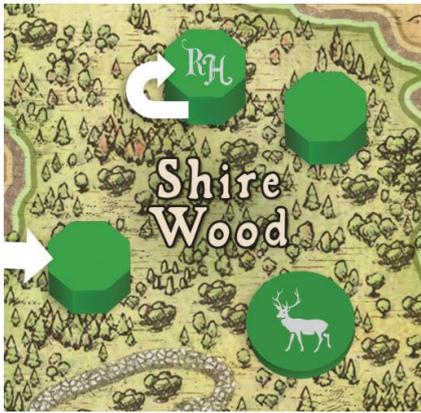
Ora siamo pronti per iniziare a giocare. Scoprite la prima carta del mazzo (Little John, #5) e ponetela a faccia in su accanto al mazzo. Questa è la carta attiva per il primo turno, che determina quanti Carri si muovono se ce ne sono sulla mappa, e quindi offre due opzioni di Evento che i giocatori possono scegliere di eseguire.

#### Sequenza di Gioco

Quando viene pescata una normale carta Evento, entrambi i giocatori avranno l'opportunità di agire in ordine di Disponibilità. Robin Hood inizia sempre il gioco (e ogni Ballata) come Primo Disponibile, come indicato dalla posizione del cilindro verde nella casella "Primo Disponibile" sotto il tracciato dell'Iniziativa. Il Giocatore Primo Disponibile ha tre opzioni primarie a sua disposizione, corrispondenti alle tre caselle sul tracciato dell'Iniziativa: può eseguire un **Singolo Piano** in uno spazio, eseguire una delle due opzioni Evento, o eseguire **Piani & Azioni** (un singolo tipo di Piano fino a tre spazi, seguiti da un singolo Atto). Dopo aver scelto quale opzione eseguire, piazzano il loro cilindro di Disponibilità nella corrispondente casella del tracciato dell'Iniziativa, impedendo al Secondo giocatore Disponibile di selezionare quell'opzione. In alternativa, possono Passare ponendo il proprio cilindro in qualsiasi casella del tracciato dell'Iniziativa e prendendo 1 Scellino se Robin Hood, o 3, 2, o 1 Scellino (a seconda della casella) se è lo Sceriffo, poi non effettuando ulteriori azioni. Una volta che il giocatore Primo Disponibile ha completato le sue azioni, il giocatore Secondo Disponibile fa lo stesso, scegliendo tra una delle due opzioni rimanenti (o piazzando il proprio cilindro in una casella disponibile e passando). Una volta che entrambi i giocatori hanno terminato le azioni scelte, il cilindro più a sinistra sul tracciato dell'Iniziativa viene posizionato nella casella Primo Disponibile, l'altro cilindro nella casella Secondo Disponibile, quindi viene pescata la carta successiva e il gioco continua. Questa consueta sequenza viene interrotta quando viene pescato un Evento di Fortuna o un'Ispezione Reale, come vedremo più avanti.

#### Turno 1 - Eventi

Poiché Robin Hood è attualmente il Primo Disponibile, può scegliere quale azione intraprendere per prima sulla carta Evento Little John. L'effetto non ombreggiato di questo Evento è piuttosto attraente per Robin Hood, quindi sceglie di eseguirlo. Posizionate il cilindro verde di Disponibilità nella casella "Evento" per indicare questa scelta, quindi rivelate il pezzo speciale di Robin Hood in Shire Wood girando il suo simbolo verso l'alto, posizionate lì un nuovo Allegro Compare nascosto dalla casella Forze Disponibili e dai al Robin Giocatore Hood 2 scellini aggiuntivi dalla riserva condivisa. Dato che il testo dell'Evento non ombreggiato è stato completamente eseguito, il turno del giocatore di Robin Hood è terminato.



*Robin Hood incontra il suo leale compare Little John a Shire Wood*

## Turno 1 – Piani ed Azioni

Il giocatore dello Sceriffo può scegliere tra una delle due opzioni rimanenti, e decide di selezionare l'opzione **Piani & Azioni**: posiziona il cilindro di Disponibilità argento nella casella "Piani & Azioni" per indicare questa scelta. Prendetevi un momento per guardare la scheda del giocatore dello Sceriffo, che elenca i Piani e le Azioni disponibili (potete anche leggere i Piani ed Azioni di entrambi i giocatori in modo più dettagliato nelle sezioni 3.0 e 4.0 del Regolamento). Lo Sceriffo deve prima eseguire il suo Piano e può scegliere tra **Reclutare** (per posizionare ulteriori Scagnozzi e impostare i Comuni a Sottomessi), **Pattugliare** (per spostare Scagnozzi e Rivelare Allegri Compari Nascosti) o **Catturare** (per inviare Allegri Compari Rivelati in Prigione e rimuovere Accampamenti ponendoli a Disponibili). La **Cattura** è possibile solo quando gli Scagnozzi sono con Allegri Compari Rivelati, e mentre la Pattuglia potrebbe essere tentata di provare a catturare il pezzo di Robin Hood Rivelato in un turno futuro, in questo momento lo Sceriffo decide di non farla.

Quindi, lo Sceriffo decide di **Reclutare**. Può farlo a Nottingham, in qualsiasi Comune Sottomesso, o in qualsiasi Comune In Rivolta dove gli Scagnozzi sono più numerosi degli Allegri Compari – ma ogni Piano può essere eseguito solo in un massimo di tre spazi in totale. Lo Sceriffo Recluta prima a Nottingham, piazzando lì quattro nuovi Scagnozzi dalla casella Forze Disponibili, e poi anche a Tuxford e Blyth, piazzando due nuovi Scagnozzi in ciascun Comune. Il Reclutare costa 2 scellini per ogni spazio selezionato (lo Sceriffo avrebbe potuto selezionare meno spazi se lo desiderava), quindi lo Sceriffo ora paga 6 Scellini alla riserva condivisa.

Successivamente, lo Sceriffo può anche compiere un'Azione, un'ulteriore azione potente con effetti speciali. Le Azioni a disposizione sono **Cavalcare** (per spostare gli Scagnozzi da Nottingham a qualsiasi Comune), **Confiscare** (per posizionare Carri pieni di Bottino nei Comuni Sottomessi) e **Disperdere** (per rimuovere anche gli Allegri Compari Nascosti e possibilmente un Accampamento da un Comune). Poiché lo Sceriffo è ora a corto di Scellini e i Carri sono il suo modo principale per guadagnare più Scellini, decide di **Confiscare**. Può confiscare in sino a due Comuni Sottomessi con Scagnozzi, piazzando un Carro a sua scelta in ciascun Comune e poi impostando ciascun Comune in Rivolta. Sceglie di confiscare a Blyth e Tuxford, ponendo un Carro Tallage (cinque monete) a Tuxford e un Carro Trappola (catenaccio) a Blyth (entrambi i Carri dovrebbero essere piazzati a faccia in giù, per impedire a Robin Hood di sapere cosa contengono). Poi, impostate entrambi i Comuni in Rivolta girando i loro segnalini Sottomesso.



*Lo Sceriffo Recluta altri Scagnozzi e poi confisca a Blyth e Tuxford, facendo arrabbiare la popolazione locale che ora diventa In Rivolta.*

Entrambi i giocatori ora hanno agito, quindi resettiamo la Disponibilità spostando il cilindro più a sinistra (in questo caso, Robin Hood) sul Primo Disponibile, e l'altro cilindro (lo Sceriffo) sul Secondo Disponibile. Quindi peschiamo una nuova carta dal mazzo Eventi, la posizioniamo sopra la carta precedentemente rivelata e continuiamo con il turno successivo.

## Turno 2 – Reclutare e Voltagabbana, Pattuglia Singola

Dato che ora ci sono Carri sulla mappa, la prima cosa che facciamo è controllare quanti Carri la nuova carta Evento (Frate Tuck, #23) ordina allo Sceriffo di muovere. Il simbolo di Carro nell'angolo in alto a sinistra della carta è contrassegnato dal numero "1", quindi lo Sceriffo deve muovere un Carro di uno spazio verso Nottingham, muovendosi solo lungo le Strade contrassegnate. Sceglie di spostare il Carro da Tuxford alla Foresta di Southwell e di portare con sé anche uno Scagnozzo: un singolo Scagnozzo può sempre muoversi con un Carro se lo Sceriffo lo desidera. Procediamo quindi con il turno.



*Lo Sceriffo muove un Carro ed uno Scagnozzo nella Foresta di Southwell*

Robin Hood ha ancora una volta la prima scelta di azione, ma né il testo non ombreggiato né quello ombreggiato della nuova carta Evento hanno alcun effetto che desidera eseguire. Invece, opta per Piano & Azioni: posizionate ora il suo cilindro in questa casella, quindi date un'occhiata ai Piani ed Azioni elencati sulla scheda del giocatore Robin Hood. Per i Piani, può scegliere tra Reclutare (per posizionare altri Allegri Compari ed Accampamenti, o riportare gli Allegri Compari negli Accampamenti a Nascosti), Muovere Furtivamente (per spostare gli Allegri Compari e possibilmente riportarli a Nascosti) e Rapinare (per tentare di rapinare i Viaggiatori incauti, i Carri dello Sceriffo, o anche direttamente il suo Tesoro a Nottingham). Il Carro ora nella foresta di Southwell potrebbe essere un bersaglio attraente per un tentativo di Rapina, ma c'è solo un Allegro Compare in grado di derubarla, e c'è sempre il rischio che il Carro possa essere una Trappola.

Invece, il giocatore di Robin Hood decide di rafforzare le proprie forze eseguendo un Piano di **Reclutamento**. Possono Reclutare in Comuni In Rivolta o in spazi di Foresta e hanno un'ampia scelta.

Per prima cosa, Recluta a Shire Wood, dove c'è già un Accampamento, che permette di posizionare lì due Allegri Compari (da Disponibili). Successivamente, reclutano un Allegro Compare ciascuno a Blyth e Tuxford, approfittando dei disordini causati dall'Azione di Confisca dello sceriffo.

I nuovi Allegri Compari vengono sempre posizionati Nascosti (simbolo rivolto verso il basso): fatelo ora, poi pagate 1 Scellino per ogni spazio (3 in totale) dalla riserva di Robin Hood ponendolo nella riserva condivisa. Robin Hood ora può anche compiere un'Azione, scegliendo tra **Voltagabbana** (per sostituire uno Scagnozzo in un Comune In Rivolta con un Allegro Compare), **Donare** (per porre In Rivolta i Comuni Sottomessi), **Spavalderia** (per spostare e nascondere il pezzo di Robin Hood) o **Ispirare** (per rivelare il pezzo di Robin Hood e impostare un Comune Sottomesso su Rivolta o spostare il Favore Reale verso la Giustizia). Decide per **Voltagabbana**, che prende di mira un Comune In Rivolta con uno Scagnozzo e un Allegro Compare. In questo caso sceglie Blyth, pagando 1 Scellino alla riserva condivisa per sostituire uno Scagnozzo lì (ritornato nella casella Forze Disponibili) con un Allegro Compare Nascosto (dalle Forze Disponibili) – fatelo ora. Il turno di Robin Hood è ora completo.



*Robin Hood si avvantaggia dei disordini in Blyth e Tuxford per Reclutare altri Uomini Allegri ... e poi convince uno Scagnozzo a Blyth ad unirsi alla sua banda!*

Lo Sceriffo ora ha la scelta di eseguire l'Evento, o di eseguire un Singolo Piano (un Piano in un solo spazio). Opta per quest'ultima soluzione: pone il suo cilindro nella casella "Singolo Piano". Sceglie di **Pattugliare** a Remston per proteggere la regione meridionale del Nottinghamshire. Lo Sceriffo può muovere un qualsiasi numero di Scagnozzi da spazi adiacenti in uno spazio scelto come destinazione per la Pattuglia, e sceglie di muovere uno Scagnozzo da Mansfield e uno Scagnozzo da Bingham – fatelo ora (notate che Nottingham non è adiacente a Remston, poiché c'è un fiume sulla strada). Quindi, rivela un Allegro Compare Nascosto per ogni Scagnozzo ora nella destinazione (o uno ogni due Scagnozzi nelle destinazioni Foresta) – girate il singolo Allegro Compare a Remston per mostrare che ora è Rivelato e vulnerabile alla Cattura in un turno futuro. Infine, lo Sceriffo paga 2 Scellini dalla sua riserva ponendolo nella riserva condivisa, e ripristiniamo la Disponibilità (Sceriffo ora a Primo Disponibile, Robin Hood a Secondo Disponibile) prima di pescare la carta successiva dal mazzo Eventi.



*Gli Scagnozzi dello Sceriffo circondano il solitario Allegro Compare a Remston.*

### Turno 3 – Catturare e Disperdere, Singolo Movimento Furtivo

Il nuovo Evento (Bandito Sociale, #9) indica allo Sceriffo di muovere due Carri, di uno spazio ciascuno verso Nottingham. Muove prima il Carro nella Foresta di Southwell, direttamente a Nottingham senza nessuno Scagnozzo che la accompagni, dove viene immediatamente rivelato: poiché è un Carro Tallage, lo Sceriffo sposta il Favore Reale di un passo verso l'Ordine (nello spazio argento '2'), poi prende 5 Scellini dalla riserva ponendoli nella sua riserva. Quindi, sposta anche il Carro da Blyth a Tuxford (lungo la Strada), scegliendo di portare con sé uno Scagnozzo per ulteriore protezione. Infine, il Carro che ha appena raggiunto Nottingham viene rimosso e posto nella casella "Carri Usati" e non sarà disponibile per essere riutilizzato fino alla fine della successiva Ispezione Reale.

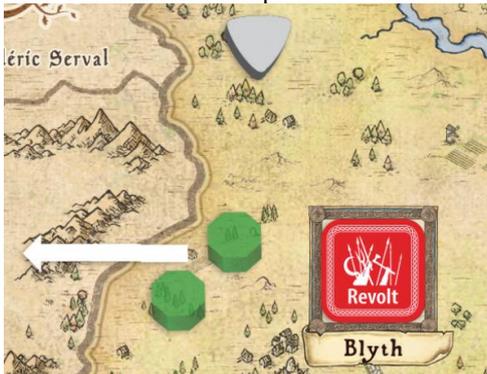


*Un carro pieno di bottino raggiunge Nottingham al sicuro (e sarà tra breve spostato nella casella Carri Usati), mentre gli altri avanzano a Tuxford con la loro scorta.*

Lo Sceriffo è ora Primo Disponibile e sceglie di eseguire Piani e Azioni: posiziona il suo cilindro nella casella "Piani e Azioni". Decide prima di **Catturare**, prendendo di mira Remston, l'unico spazio idoneo con Scagnozzi e qualsiasi Uomo Allegro Rivelato. Dato che Remston è In Rivolta, ci vorranno due Scagnozzi per Catturare ogni Uomo Allegro Rivelato, ma avendo pianificato in anticipo è in grado di farlo: sposta gli Allegri Compari a Remston nella casella della Prigione. Se fossero stati in grado di Catturare in qualsiasi Foresta o spazio Sottomesso, avrebbero rimosso un Allegro Compare per ogni Scagnozzo lì (o un Accampamento una volta rimossi tutti gli Allegri Compari), e se fossero stati in grado di Catturare Robin Hood o rimuovere qualsiasi Accampamento, avrebbero spostato il Favore Reale ulteriormente verso l'Ordine. In questo caso il Piano di Cattura è ora completo, nonostante abbia come bersaglio un solo spazio – tuttavia, la Cattura non costa alcun Scellino, quindi vale sempre la pena farlo quando possibile.

Successivamente, lo Sceriffo decide di utilizzare gli Scellini appena "guadagnati" per eseguire un'azione di **Dispersione** a Blyth. La Dispersione costa 3 Scellini (spostateli ora dalla riserva dello Sceriffo alla riserva condivisa), ma consente allo Sceriffo di rimuovere fino a due pezzi, anche gli Allegri Compari Nascosti, a Disponibili (non Prigione) - rimuovendo gli Accampamenti solo dopo che tutti gli Allegri Compari sono stati rimossi da quello spazio. Può essere effettuata solo

nei Comuni con Scagnozzi e imposta il Comune a In Rivolta, ma poiché Blyth è già In Rivolta ciò non avrà ulteriori effetti negativi per lo Sceriffo. Rimuovete i due Allegri Compari Nascosti a Blyth nella casella Forze Disponibili. Il turno dello Sceriffo è ora completo.



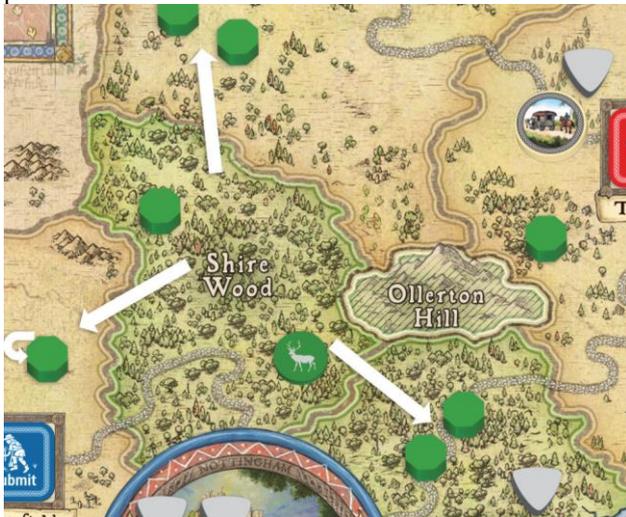
*Gli Allegri Compari a Blyth In Rivolta sono Dispersi con la violenza dagli Scagnozzi dello Sceriffo.*

Robin Hood sta rapidamente perdendo presenza sulla mappa e decide di eseguire un Singolo Piano **Muovere Furtivamente** per riconquistare terreno – ponete ora il cilindro verde nella casella “Singolo Piano”.

Il Piano Muovere Furtivamente seleziona gli spazi di origine piuttosto che quelli di destinazione, e poi può muovere qualsiasi Allegro Compare dalle origini selezionate agli spazi adiacenti, e così Robin Hood seleziona l'affollato Shire Wood per il Piano Singolo Muovere Furtivamente. Sposta un Allegro Compare nella Foresta di Southwell (per prepararsi a Rapinare il Carro che sanno dovrà spostarsi lì nel turno successivo), due Allegri Uomini Compari a Blyth (per rendere più difficile per lo Sceriffo riportare il Comune a Sottomesso), e il pezzo speciale di Robin Hood a Mansfield.

Un Allegro Compare rimane a Shire Wood per proteggere l'Accampamento lì. In questo caso tutti i pezzi spostati vengono tenuti Nascosti, con il simbolo rivolto verso il basso, il che significa che il giocatore Sceriffo non saprà dove si trova ora il pezzo speciale di Robin Hood. Se una qualsiasi delle destinazioni fosse stata Sottomesso e il numero di Allegri Compari e Scagnozzi in movimento nella destinazione fosse maggiore di tre, gli Allegri Compari diventerebbero invece – o rimarrebbero – Rivelati.

Infine, Robin Hood deve pagare 1 Scellino per lo spazio di origine singola (spostarsi dalla sua riserva alla riserva condivisa), quindi ripristiniamo la Disponibilità (Robin Hood a Primo Disponibile e lo Sceriffo a Secondo Disponibile) e pescate la successiva carta Evento.



*Gli Allegri Compari si avventurano fuori dal loro Accampamento di Shire Wood.*

#### Turno 4 – Rapinare e Donare, Passare

L'Evento successivo (Carri Veloci, #22) mostra un numero “1” accanto al simbolo del Carro, quindi lo Sceriffo è costretto a spostare il Carro da Tuxford alla Foresta di Southwell. Porta con sé anche uno Scagnozzo, poiché è preoccupato che i due Allegri Compari Nascosti nella foresta di Southwell possano tentare di derubarlo - o forse sta bluffando...

Robin Hood è Primo Disponibile e decide di abboccare all'esca e tentare di Rapinare il carro: posizionare il cilindro nella casella "Piani e Azioni". Il Piano **Rapinare** può selezionare fino a tre spazi con Allegri Compari Nascosti (o il pezzo speciale Robin Hood anche se è rivelato), e poi in ogni spazio può scegliere di prendere di mira un Carro lì, un Viaggiatore casuale pescato dal mazzo Viaggiatore, o il tesoro dello Sceriffo (se si effettua una Rapina a Nottingham). Robin Hood sceglie prima la foresta di Southwell, dove gli Allegri Compari tenteranno di Rapinare il Carro prima che possa raggiungere Nottingham.

Per prima cosa, deve dichiarare quanti Allegri Compari Nascosti stanno prendendo parte al tentativo di Rapina, e girarli Rivelati – decide di usare entrambi gli Allegri Compari (girarli per mostrare ora il loro simbolo). Successivamente, anche

il segnalino Carro viene girato per rivelarne il contenuto: è un Carro Trappola! Per riuscire in un tentativo di Rapina, il numero di Allegri Compari partecipanti, più il risultato del dado speciale Rapina, deve superare il totale combinato degli Scagnozzi nello spazio più il Valore di Difesa del bersaglio. I Carri solitamente hanno un Valore di Difesa pari a 0, ma i Carri Trappola hanno un Valore di Difesa pari a 2, più i due Scagnozzi presenti significa che i due Rapinatori dovranno tirare un +3 per avere successo! Nelle Foreste e nei Comuni In Rivolta si usa il dado Rapina verde, che arriva fino a +3, ma solo su una faccia, quindi ha solo 1 possibilità su 6 di successo.

Il giocatore di Robin Hood lancia il dado verde e ottiene un +2, che è buono ma non abbastanza: due Allegri Compari più 2 dal dado equivalgono a 4, e anche due Scagnozzi più il Valore di Difesa del Carro Trappola pari a 2 equivalgono a 4, quindi il tentativo di Rapina fallisce. Inoltre, tutti gli Allegri Compari che non riescono a Rapinare un Carro Trappola vengono immediatamente catturati e mandati in prigione: spostate i due Allegri Compari dalla Foresta di Southwell alla Prigione. Il Carro Trappola rimane dov'è e rimane rivelato, ma potrà spostarsi verso Nottingham alla prossima mossa del Carro.



*Lo Sceriffo attira due Allegri Compari in una trappola nella foresta di Southwell.*

Il primo tentativo di Rapina non è andato bene, ma il giocatore di Robin Hood può ancora Rapinare in un massimo di altri due spazi, e il Piano Rapina non costa alcuno scellino per essere eseguito, quindi di solito vale la pena Rapinare il più possibile. Il giocatore seleziona successivamente Blyth, dove Rapinerà un viaggiatore a caso. Per prima cosa dichiara che entrambi gli Allegri Compari Nascosti prenderanno parte al tentativo di Rapina: girateli ora a Rivelati. Successivamente, pesca la prima carta del mazzo Viaggiatori, che normalmente verrebbe mescolata, ma ai fini di questo esempio di gioco dovreste cercarla e selezionare una carta Monaci (#T6-8). I Monaci hanno un Valore di Difesa pari a 0 (indicato sul simbolo dello scudo nell'angolo in alto a sinistra), e c'è un solo Scagnozzo a Blyth, quindi la Rapina avrà successo con qualsiasi risultato del dado diverso da -1, quindi 4 possibilità su 6 di successo con il dado verde utilizzato nelle Comuni In Rivolta.



Tuttavia, prima di tirare, il giocatore di Robin Hood deve scegliere quale opzione sulla carta Viaggiatore sta tentando, corrispondente alla gravità delle sue azioni: l'opzione in alto non ombreggiata è meno grave, con ricompense minori (solo 1 scellino), ma senza conseguenze negative per fallimento, mentre l'opzione ombreggiata in basso è più severa, con maggiori ricompense (3 scellini) per il successo, ma imposterà il Comune su Sottomesso se fallisce. Inoltre, se riesce nell'opzione ombreggiata, la carta verrà inviata nel mazzo delle vittime, il che può avere ulteriori conseguenze negative più avanti nel gioco. Tuttavia, gli Allegri Compari hanno bisogno di soldi, quindi scelgono l'opzione ombreggiata e lanciano il dado verde Rapina: il risultato è +1, quindi riescono e prendono 3 Scellini dalla riserva condivisa, quindi posizionano la carta Monaci in un nuovo mazzo delle vittime. I due Allegri Compari rimangono Rivelati, vulnerabili alla Cattura in un turno futuro.

*Alcuni Monaci innocenti sono brutalmente picchiati dagli zelanti Allegri Compari*

Per il suo ultimo tentativo di Rapina, il giocatore di Robin Hood seleziona Mansfield e rivela il pezzo speciale di Robin Hood prima di pescare un'altra carta Viaggiatore: Richard at the Lea (#T5). Questa carta ha un Valore di Difesa pari a 1, il che significa che Robin Hood dovrebbe tirare almeno un +1 per riuscire nel tentativo di Rapina - e poiché si tratta di un Comune Sottomesso lancerà il dado bianco, con solo 2 possibilità di successo su 6. Tuttavia, il testo ombreggiato su questa carta Viaggiatore offre un'opzione alternativa: invece di tirare i dadi può semplicemente pagare 3 Scellini per impostare Retford a In Rivolta e piazzare un Accampamento lì, spostando il Favore Reale di un passo verso la Giustizia. Decide di selezionare questa opzione e presta a Richard i 3 Scellini che ha appena rubato ai Monaci: spostarli nuovamente nella riserva condivisa, quindi girare il segnalino Sottomissione a Retford a In Rivolta, posizionare un Accampamento lì

dalla casella Forze Disponibili (lato del simbolo verso il basso) e spostate il cilindro del Favore Reale di un passo verso la Giustizia (nello spazio argentato '1'). Infine, la carta *Richard at the Lea* viene rimossa dal gioco quando viene scelta questa opzione, quindi rimettetela nella scatola.



*Robin Hood incontra Richard at the Lea e si accorda per pagare i suoi debiti se si unirà alla rivolta contro lo Sceriffo*

Il giocatore di Robin Hood può ancora selezionare un'Azione e decidere di **Donare**. L'Azione di Donazione può selezionare fino a due Comuni Sottomessi con almeno un Allegro Compare e almeno tanti Allegri Compari quanti Scagnozzi, poi costa 2 Scellini in ciascun Comune selezionato per impostarle a In Rivolta. Dato che Mansfield è l'unica Comune idoneo, il giocatore Robin Hood trasferisce 2 Scellini alla riserva condivisa e gira il suo segnalino Sottomissione a In rivolta (fatelo ora). Il turno di Robin Hood è completo.

Lo Sceriffo è di nuovo a corto di Scellini e decide di Passare. Potrebbe ottenere 1 Scellino per aver passato e piazzato il suo Cilindro di Disponibilità nella casella "Piano Singolo", o 2 scellini per posizionarlo nella casella "Evento", quindi decide di fare quest'ultimo, poiché diventerà comunque Primo Disponibile. Piazzate lì il cilindro Argento di Disponibilità dello Sceriffo e spostate 2 Scellini dalla riserva condivisa alla riserva dello Sceriffo. Infine, reimpostate lo Sceriffo a Primo Disponibile e Robin Hood a Secondo Disponibile, quindi pescate la successiva carta Evento.

## Turno 5 – Evento Fortuna

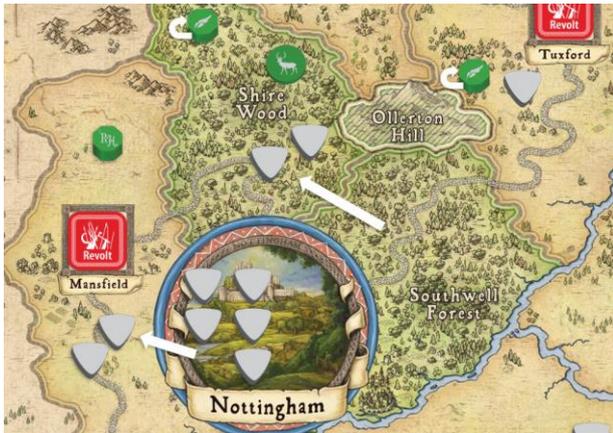
La carta successiva (Regina Eleonora, #3) è un Evento Fortuna, come indicato dal simbolo della ruota della fortuna nella parte superiore della sua casella col testo. Nessun giocatore effettuerà un turno normale su questa carta: invece eseguiamo semplicemente il testo dell'evento e poi peschiamo la carta successiva. Lo Sceriffo di solito non muove mai alcun Carro durante un Evento Fortuna, come indicato dal numero "0" sul simbolo Carro in alto a sinistra della carta (l'Evento Fortuna Giorno del Mercato è un'eccezione, sposta due Carri). Il testo dell'Evento sulla Regina Eleonora ci dice che lo Sceriffo può prima rimuovere un Nobile Cavaliere dal mazzo dei Viaggiatori al mazzo delle Vittime (sceglie di non farlo), quindi spostare il Favore Reale di un passo verso l'Ordine se ci sono quattro o più carte nel mazzo. Le vittime si accumulano, oppure spostatelo di un passo verso la Giustizia. In questo caso si sposta di un passo verso la Giustizia, sullo spazio verde "1", poi si pesca la successiva carta Evento (senza cambiare la Disponibilità).



## Turno 6 – Pattugliare e Cavalcare, Singolo Movimento Furtivo

La carta successiva (Imboscata, #13) indica che lo Sceriffo deve muovere un Carro, quindi sposta il Carro Trappola dalla Foresta di Southwell a Nottingham, guadagnando 2 Scellini (prendeteli dalla riserva condivisa ora) e spostando il Favore Reale di un passo verso l'Ordine (nello spazio argento '1'), quindi posiziona il Carro nella casella 'Carri Usati'.

Lo Sceriffo è anche Primo Disponibile, ma non è interessato al testo dell'Evento. Invece, decide di Pattugliare di nuovo, quindi di eseguire un'Azione. Posizionate il cilindro di Disponibilità dello Sceriffo nella casella "Piani & Azioni". Sceglie prima Mansfield per la **Pattuglia**, spostando uno Scagnozzo da Nottingham e uno da Remston. Successivamente seleziona Shire Wood, spostando entrambi gli Scagnozzi dalla Foresta di Southwell e rivelando lì gli Allegri Compari (girare il simbolo verso l'alto). Alla fine, seleziona Tuxford, scegliendo di non muovere nessun Scagnozzo aggiuntivo ma rivelando comunque gli Allegri Compari lì (girare il simbolo verso l'alto). Questo costa 6 Scellini in totale, 2 per ogni spazio di destinazione selezionato: trasferiteli ora dalla riserva dello Sceriffo alla riserva condivisa.



*Gli Scagnozzi dello Sceriffo Pattugliano il Nottinghamshire per ristabilire l'ordine.*

Può anche compiere un'Azione e decide di **Cavalcare**, il che gli consente di spostare fino a quattro Scagnozzi da Nottingham a un Comune, ovunque sul tabellone. Decide di spostare solo due Scagnozzi da Nottingham per ristabilire l'ordine nella lontana Retford: fatelo adesso, poi il turno dello Sceriffo sarà completo.

Robin Hood sceglie di eseguire un Singolo Piano **Muovere Furtivamente**, pagando 1 Scellino per scegliere Mansfield come origine, quindi spostando il pezzo speciale di Robin Hood su Remston e girandolo a Nascosto (simbolo rivolto verso il basso). Robin Hood per ora è sfuggito alla cattura! Riportate Robin Hood a Primo Disponibile e lo Sceriffo a Secondo Disponibile, quindi pescate la successiva carta Evento.



*Robin Hood Muove Furtivamente a Remston.*

## Turno 7 – Reclutare ed Ispirare, Singolo Reclutamento

Al momento non vi sono Carri rimasti sulla mappa, quindi non dobbiamo preoccuparci di spostarne qualcuno quando la prossima carta (La Grande Fuga, #11) viene rivelata. Robin Hood è il Primo Disponibile e il testo dell'Evento non ombreggiato potrebbe essere attraente, ma ha anche due Campi minacciati dagli Scagnozzi, quindi decide di eseguire Piani & Azioni – posizionando il suo cilindro in questa casella sul tracciato dell'Iniziativa. Per prima cosa **Recluta** a Blyth per posizionare un Accampamento – rimuovete un Allegro Compare lì ponendolo nella casella Forze Disponibili, quindi posizionate un Accampamento dalla casella Forze Disponibili a Blyth, con il simbolo rivolto verso il basso, e spostate il Favore Reale di un passo verso la Giustizia (sullo spazio verde '1'). Poi Recluta negli Accampamenti di Shire Wood e Retford – piazzate due Allegri Compari dalla casella Disponibili in ogni spazio, tutti Nascosti. Questo costa 3 Scellini in totale, 1 per ogni spazio Reclutamento: spostateli dalla riserva di Robin Hood alla riserva condivisa.



*Gli Allegri Compari Reclutano a Blyth, Retford, e Shire Wood.*

Per la sua Azione Robin Hood decide di **Ispirare** utilizzando il pezzo speciale di Robin Hood. Questa Azione consente di rivelare Robin Hood (deve essere Nascosto per utilizzare questa Azione) per impostare il Comune in cui si trova a In Rivolta se è attualmente Sottomesso, o spostare il Favore Reale di un passo verso la Giustizia se il Comune è già In Rivolta. Rivelare il pezzo speciale di Robin Hood a Remston In Rivolta consente di spostare il Favore Reale di un passo verso la Giustizia (spostalo sullo spazio verde "2"). Il turno di Robin Hood è ora completo.



*Robin Hood effettua Azione di Ispirazione a Remston, In Rivolta.*

Lo Sceriffo vorrebbe Catturare Robin Hood a Remston, ma c'è solo uno Scagnozzo lì, e sono necessari due Scagnozzi per rimuovere qualsiasi pezzo con Cattura in un Comune In Rivolta. Decide invece di fare un Singolo Piano di Reclutamento, selezionando Mansfield e pagando 2 Scellini solo per impostarla su Sottomesso, senza piazzare alcun Scagnozzo aggiuntivo (spostare 2 Scellini dalla riserva dello Sceriffo alla riserva condivisa, quindi girare il segnalino Rivolta a Mansfield sul suo Lato Sottomesso). Quando lo Sceriffo Recluta in uno spazio In Rivolta con più Scagnozzi di Allegri Compari paga 2 Scellini per impostarlo su Sottomesso, ma non può piazzare alcun Scagnozzo lì. Il turno dello Sceriffo è ora completo, quindi ripristinate la Disponibilità e pescate la carta successiva.

## Ispezione Reale

La carta successiva è un'Ispezione Reale (#31 o #32), che avviene sempre dopo ogni serie di sei Eventi regolari e un Evento Fortuna: questa sequenza completa è chiamata Ballata. Per prima cosa, se ci fossero dei Carri sulla mappa ne sposteremmo uno verso Nottingham, come indicato dal numero Carro in alto a sinistra della carta. Successivamente, procediamo con le cinque fasi del Turno d'Ispezione Reale, che sono riepilogate all'interno della scheda di ogni giocatore:

- 1. Fase dei Disordini:** Controlliamo il numero di Comuni Sottomessi e adattiamo di conseguenza il Favore Reale. Dato che ci sono tre Comuni Sottomessi, il Favore Reale si sposta solo un passo verso la Giustizia (muovete il cilindro sullo spazio verde "3"). Se il Favore Reale fosse ora a 5 in una delle direzioni, il gioco finirebbe, con Robin Hood che vince con Giustizia 5 o superiore e lo Sceriffo che vince con Ordine 5 o superiore. Questo non è il caso, quindi passiamo alla fase successiva.
- 2. Fase della Furbizia:** Il giocatore di Robin Hood guadagna 1 Scellino per ogni Accampamento in uno spazio Foresta (indicato come promemoria posizionandolo con il simbolo rivolto verso l'alto, in questo caso solo 1), poi può anche Rapinare in uno spazio. Decide di Rapinare a Shire Wood, Rivelando lì i due Allegri Compari Nascosti e pescando un Nobile Cavaliere (#T3 o #T4) dal mazzo dei Viaggiatori. Questo Nobile Cavaliere ha un Valore di Difesa di 2, che combinato con i due Scagnozzi in Shire Wood significa che dovrà tirare un +3 sul dado verde Rapina per avere successo (poiché solo i due Allegri Compari che sono stati appena Rivelati vengono conteggiati per il Tentativo di Rapina, non quello già Rivelato lì) – possibile, ma solo una possibilità su 6. Decide di scegliere l'opzione più sicura non ombreggiata, perché se fallisce nell'opzione ombreggiata entrambi gli Allegri Compari verranno catturati e mandati in prigione. Tira e ottiene uno "0", quindi il tentativo fallisce ma non ci sono conseguenze negative. Posizionate la carta Nobile Cavaliere in un nuovo mazzo degli scarti del mazzo Viaggiatori. Successivamente, il giocatore di Robin Hood può scegliere di Donare in un massimo di due Comuni in cui ha almeno tanti Allegri Compari quanti sono gli Scagnozzi, ma non ci sono Comuni idonei e, in ogni caso, non ha molti scellini rimanenti. Infine, anche la metà (arrotondando per difetto) degli Allegri Compari rimasti in Prigione vengono restituiti alle Forze Disponibili (in questo caso solo uno – fatelo ora).
- 3. Fase del Governo:** Lo Sceriffo guadagna 1 Scellino per ogni spazio Sottomesso (incluso Nottingham) – in questo caso, 4 Scellini. Poi, rimuove ponendole tra le Forze Disponibili la metà (arrotondata per difetto) di tutti gli Scagnozzi nei Comuni In Rivolta – in questo caso, solo uno Scagnozzo viene rimosso da Retford. Infine, pongono qualsiasi Comune In Rivolta in cui gli Scagnozzi ora sono più numerosi di Allegri Compari a Sottomesso – in questo caso, nessuna.
- 4. Fase di Rischieramento:** Per prima cosa, lo Sceriffo deve riportare tutti gli Scagnozzi in spazi Sottomessi, e può scegliere di muovere qualsiasi altro Scagnozzo a Nottingham. Sposta i tre Scagnozzi di Blyth, Retford e Tuxford a Newark, i due Scagnozzi di Shire Wood a Bingham e quello di Remston a Mansfield. Recupera anche tutti i Carri dalla casella "Carri Usati" (rimetteteli sulla scheda del giocatore dello Sceriffo). Successivamente Robin Hood deve prima riportare il pezzo speciale di Robin Hood in qualsiasi spazio sulla mappa se è tra le Forze Disponibili, poi girare tutti gli Allegri Compari a Nascosti e deve spostare tutti gli Allegri Compari dagli spazi Sottomessi a qualsiasi Comune con Accampamento o qualsiasi spazio di Foresta (e può anche muovere gli Allegri Compari tra tali spazi). Sceglie di spostare gli Allegri Compari da Tuxford a Blyth e il pezzo speciale di Robin Hood a Shire Wood.
- 5. Fase di Ripristino:** Mescolate il mazzo degli scarti del Viaggiatore nel mazzo dei Viaggiatori. Posizionate Robin Hood come Primo Disponibile e lo Sceriffo come Secondo Disponibile, poi pescate la successiva carta Evento e continuate il gioco.

## Passi Successivi

Ora sapete tutto ciò di cui avete bisogno per giocare a *Un'Impresa di Robin Hood*, inclusa la sequenza di gioco, come eseguire gli eventi e come eseguire i set completi di Piani e Azioni di entrambi i giocatori. Vi sono un paio di piccole opzioni che non abbiamo visto durante l'esempio di gioco, come la possibilità di riportare Allegri Compari a Nascosti con Reclutamento negli Accampamenti o l'Azione Spavalderia, ma dovrebbero essere facili da capire. Un'altra cosa da ricordare è che lo Sceriffo può spostare il Favore Reale verso l'Ordine utilizzando la Cattura per rimuovere gli Accampamenti o mandare il pezzo speciale di Robin Hood in Prigione.

Potete continuare questa partita ora costruendo il resto del mazzo: mescolate insieme le restanti carte Evento regolari e distribuite due mazzi di quattro carte ciascuno, aggiungete un Evento Fortuna casuale a ciascun mazzo e mescolateli nuovamente, quindi distribuite altri due Eventi regolari in cima ad ogni mazzo. Infine, posizionate un mazzo sopra il *Ritorno di Re Riccardo*, posizionate una carta Ispezione Reale in cima a questo mazzo e posizionate il secondo mazzo in cima a quel mazzo. Continuerete a pescare da questo mazzo finché non raggiungerete *Il Ritorno di Re Riccardo* e il gioco finirà, a quel punto vincerà chi è più avanti verso la Giustizia o l'Ordine.

Robin Hood può sembrare in una posizione forte adesso, ma ha pochissimi scellini, e lo Sceriffo è in una buona posizione per pacificare Remston e proteggere la metà meridionale della mappa mentre si spinge nel nord ribelle.

Buona fortuna!



La Plancia al termine dell'esempio di gioco

## 4.0 GUIDA ALL' INSEGNAMENTO

---

Ora che sapete come giocare, non resta che presentare il gioco al vostro amico o compagno di gioco. Il modo migliore per farlo dipenderà da come il vostro amico preferisce imparare un nuovo gioco: qui presupponiamo un giocatore a cui piace conoscere la maggior parte delle regole di un gioco prima di iniziare a giocare, ma se si sente a suo agio con un "insegnamento giocando" che spiega le regole man mano che vengono visualizzate, potreste fermarvi dopo il punto 5 e iniziare semplicemente a giocare. Insegnare il gioco secondo la sequenza seguente richiederà circa 30 minuti e il gioco stesso dovrebbe richiedere circa due ore per essere giocato, quindi pianificate almeno tre ore per la vostra prima partita (con l'esperienza questo dovrebbe scendere al di sotto delle due ore):

1. Piazzate il gioco prima che arrivi il vostro compagno di gioco, con tutti i pezzi sul tabellone e i mazzi Evento e Viaggiatore costruiti.
2. Introducete l'argomento del gioco (rivolta contadina e banditismo rurale nel Nottinghamshire del XII secolo) e il ruolo dei due giocatori (l'eroico Robin Hood e il malvagio sceriffo di Nottingham). Assegnate un ruolo a ciascun giocatore e disponete le schede del giocatore, gli schermi, i pezzi disponibili e gli scellini iniziali.
3. Spiegate che la vittoria è determinata dalla posizione del Favore Reale (Giustizia per Robin Hood, Ordine per lo Sceriffo) e riepilogate i modi principali per spostarlo (sono elencati anche all'interno dello schermo di ciascun giocatore).
4. Indicate i diversi tipi di spazi (Nottingham, Foreste e Comuni) e altre caratteristiche del tabellone (tracciati del Favore Reale e dell'Iniziativa, casella della Prigione, le strade lungo le quali si muovono i Carri e la distinzione tra confini regolari e fluviali).
5. Scoprite la prima carta Evento e descrivete la sequenza generale di gioco, spiegando le differenze tra Piano Singolo, Evento e Piani & Azioni.
6. Esaminate i Piani e le Azioni disponibili per ciascuna fazione e descrivete i diversi pezzi a loro disposizione (Allegri Compari, Accampamenti, Scagnozzi e Carri).
7. Iniziate a giocare, fornendo ulteriori dettagli e chiarimenti se necessari. Idealmente entrambi i giocatori dovrebbero capire che questo è un gioco di apprendimento e che verranno commessi degli errori: il modo migliore per imparare è farsi coinvolgere!