

UN'IMPRESA DI ROBIN HOOD



REGOLE DI GIOCO I CONTENUTI

1.0 Introduzione	2	7.0 Vittoria	11
2.0 Piazzamento Iniziale e Sequenza di Gioco	5	Indice dei Termini Principali	12
3.0 Piani	6	Diagramma di Costruzione del Mazzo	13
4.0 Azioni	8	Le Pedine	14
5.0 Eventi & Viaggiatori	9	Diagramma del Piazzamento Iniziale	16
6.0 Ispezione Reale	10		

*[N.d.T.: Il titolo del gioco si rifà a una ballata: sotto una varietà di titoli - A Gest, Merry Geste o Lytell Geste -, A Gest of Robyn Hode fu stampato e ristampato numerose volte nel XVI secolo. La prima edizione sopravvissuta risale al 1500 d.C. circa, e quindi il Gest è una delle prime storie di Robin Hood sopravvissute. Gli studi attuali suggeriscono che sia stato originariamente composto nella seconda metà del 1400. Inoltre, alcuni storici ritengono che sia stato compilato da ballate precedenti, ma ora perdute. Altri hanno sostenuto che le ballate successive siano state tagliate dai racconti del Gest. Con un totale di circa 13.900 parole, non è solo la più lunga storia di Robin Hood, ma anche la più lunga storia di fuorilegge inglese dei suoi tempi. Quindi, gli scrittori e gli studiosi di Robin Hood ne saranno sicuramente attratti. Gest, del resto, potrebbe significare storia, racconto, avventura o, in questo caso, impresa. Abbiamo optato per **impresa**]*

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.

STOP! Se è la prima volta che giocate, potreste iniziare con il libretto separato *Manuale di Apprendimento*, che vi guiderà attraverso il piazzamento iniziale per insegnarvi il gioco.

1.1 Svolgimento Generale del Gioco

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.

1.2 Componenti

Una scatola completa di *Un'Impresa di Robin Hood* include quanto segue (è incluso anche un pezzo in più di ricambio per ogni tipo di pezzo in legno):

- Un tabellone di gioco montato su cartone (1.3)
- Due mazzi di carte di dimensione tarocchi, 44 in totale (Eventi e Viaggiatori; 5.0)
- 18 cunei color argento (gli Scagnozzi dello Sceriffo; 1.5)
- 11 cilindri verdi ottagonali, con un simbolo su una base (Robin Hood e l'Allegra Compagnia; 1.5)
- 5 dischi verdi, con un simbolo su un lato (gli Accampamenti dell'Allegra Compagnia; 1.5)
- Tre cilindri arrotondati (rosso, argento e verde) con un simbolo su una base (cilindri del Favore Reale e di Disponibilità; 1.8, 2.3)
- Tre pedoni bianchi e due pedoni rossi (3.1.1)
- Due dadi personalizzati Rapina (3.2.3)
- Un foglio di segnalini
- Due schede del giocatore (1.4)

1.3 Tabellone di Gioco e Mappa

Il tabellone di gioco mostra una mappa del Nottinghamshire del XII secolo, divisa in tre tipi di spazi: Comuni rurali, Foreste disabitate e il bastione urbano della città di Nottingham. Un tracciato numerato sul lato sinistro del tabellone viene utilizzato per indicare il livello attuale di Giustizia o Ordine, una casella della Prigione in alto a destra viene utilizzata per contenere i componenti dell'Allegra Compagnia catturati, una casella dei Carri Usati contiene i Carri usati e un Tracciato dell'Iniziativa in basso a destra indica le azioni che ogni giocatore esegue durante il proprio turno.

1.3.1 Comune. Ogni spazio di Comune di forma irregolare è contrassegnato dal nome storico di una delle principali città mercato, e ha una casella per un segnalino che indica se la popolazione contadina del Comune è attualmente Sottomesso o in Rivolta (1.6). È facile per lo Sceriffo rivelare l'Allegra Compagnia Nascosta nei Comuni (3.3.2), ma più difficile catturarli se il Comune è In Rivolta (3.3.3). Ogni Comune può contenere al massimo un Accampamento e un qualsiasi numero di Scagnozzi, Allegra Compagnia e Carri.

[N.d.T.: 1.3.1. il termine nel testo inglese è letteralmente "Parrocchia" in una accezione amministrativa o "Distretto", ma



lo abbiamo tradotto con "Comune" sebbene le località abbiano dimensioni ridotte, sembrandoci più appropriato sebbene non storicamente perfetto].

1.3.2 Foreste. I due spazi irregolari di Foresta ombreggiati di verde adiacenti a Nottingham non sono popolati da contadini e quindi non sono mai Sottomessi o In Rivolta (1.6). È più difficile per lo Sceriffo rivelare l'Allegra Compagnia Nascosta nelle Foreste (3.3.2), ma è facile catturarla una volta rivelata (3.3.3). Ogni Foresta può contenere al massimo un Accampamento e un qualsiasi numero di Scagnozzi, Allegra Compagnia e Carri. (Un evento, #15 *Will Scarlet*, può consentire di posizionare un secondo Accampamento in una Foresta.)

1.3.3 Nottingham. Lo spazio circolare di Nottingham è fedele allo Sceriffo e quindi sempre trattato come Sottomesso (1.6). È sempre più facile per lo Sceriffo rivelare e catturare l'Allegra Compagnia a Nottingham (3.3.2, 3.3.3). I Carri che raggiungono Nottingham vengono immediatamente risolti e poi rimossi ponendoli nella casella Carri Usati (1.9). Nottingham può altrimenti contenere un qualsiasi numero di Scagnozzi e Allegra Compagnia, ma non può mai contenere un Accampamento.

1.3.4 Adiacenza e Fiumi. I confini di terra grigi tra spazi di qualsiasi tipo indicano che sono adiacenti l'uno all'altro, mentre i confini blu di fiume danno adiacenza solo dove è contrassegnato un ponte. Ad esempio, Remston è adiacente a Mansfield e Bingham, ma non a Nottingham. Un nuovo segnalino ponte può essere posizionato durante il gioco con l'effetto ombreggiato dell'evento *Barche e Ponti* (#12), aggiungendo adiacenza oltre il confine segnato del fiume.

Importante—Ollerton Hill [Collina di Ollerton]: Lo spazio di Ollerton Hill, situato all'intersezione tra le due Foreste e i Comuni di Blyth e Tuxford, è inaccessibile a meno che non venga giocato l'effetto non ombreggiato dell'evento *La Grande Quercia* (#20), che piazza un Accampamento lì e fa sì che Shire Wood/Tuxford e Southwell Forest/Blyth siano considerati adiacenti l'uno all'altro solo per il giocatore Robin Hood. L'Accampamento su Ollerton Hill è considerato essere in una Foresta, dando a Robin Hood uno Scellino aggiuntivo durante la Fase Furbizia del Round di Ispezione Reale (6.2). Nessun altro pezzo può mai entrare o essere piazzato nello spazio di Ollerton Hill, anche dopo che l'evento è stato giocato.

1.3.5 Strade. Le strade pavimentate indicano i percorsi su cui i Carri devono viaggiare per raggiungere Nottingham. I Carri possono essere spostati nello spazio adiacente che si trova più vicino a Nottingham solo lungo la strada, o a Nottingham una volta in uno degli spazi adiacenti di Foresta. Ad esempio, una Carro a Mansfield deve prima muoversi nella Foresta, e solo una volta nella Foresta si muoverà a Nottingham. Non può essere mosso direttamente a Nottingham da Mansfield, nonostante i due spazi siano altrimenti adiacenti.

1.4 Ruolo dei Giocatori, Schede e Schermi

Un'Impresa di Robin Hood un gioco per due giocatori, uno che controlla il nobile Robin Hood e la sua coraggiosa Allegra Compagnia (verde), l'altro che controlla l'avidio Sceriffo e i suoi crudeli Scagnozzi (argento). Ogni giocatore ha una scheda con una casella dove piazzare le proprie Forze Disponibili (1.5), un riassunto dei propri Piani e Gesta, e consigli di piazzamento e strategia sul retro. Viene inoltre fornito uno schermo pieghevole per ogni giocatore, che può essere utilizzato per nascondere azioni segrete (come selezionare i Carri o posizionare Robin Hood) e visualizzare alcuni riepiloghi e promemoria di regole aggiuntive.

1.5 Le Forze

I pezzi di legno rappresentano le forze di ogni giocatore, inclusi gli Allegri Compari, Accampamenti e Scagnozzi.

- I cilindri ottagonali verdi sono l'Allegra Compagnia, contrassegnati con un simbolo di piuma su un'estremità per indicare se sono attualmente Nascosti o Rivelati (1.5.1). Un pezzo speciale dell'Allegra Compagnia è invece contrassegnato con il simbolo "RH": questo è lo stesso Robin Hood (1.5.2). Il pezzo di Robin Hood sarà indistinguibile dagli altri pezzi dell'Allegra Compagnia finché la sua estremità del simbolo è rivolta verso il basso, nascondendone la posizione.
- I dischi verdi rappresentano gli Accampamenti, che consentono un maggiore reclutamento dell'Allegra Compagnia. Sono contrassegnati con il simbolo di un cervo su un lato per ricordare che contribuiranno alle entrate durante il Turno di Ispezione Reale se si trovano in una Foresta (inclusa Ollerton Hill; 6.2). Di solito può esserci al massimo un Accampamento in ciascuna Foresta, e non può mai esserci un Accampamento a Nottingham.
- I cunei d'argento sono Scagnozzi.

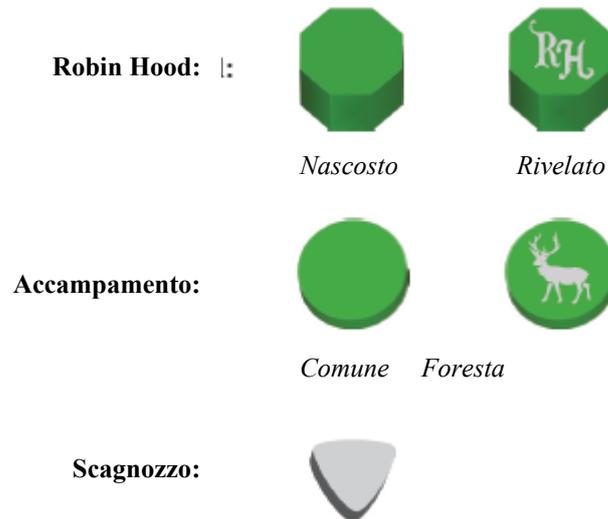
L'Allegra Compagnia o
Allegri Compari:



Nascosta



Rivelata



1.5.1 Nascosto/Rivelato. L'Allegra Compagnia (incluso Robin Hood) può essere Nascosta (simbolo rivolto verso il basso) o Rivelata (simbolo rivolto verso l'alto). Alcuni piani e azioni li faranno passare da uno stato all'altro. Preparate e posizionate sempre i nuovi Alleghi Compari come Nascosti (anche se si sostituisce un altro pezzo). Gli Accampamenti sono sempre Rivelati, ma di solito possono essere rimossi solo quando non rimane più alcun Allegho Compare nello stesso spazio.

1.5.2 Robin Hood. Uno dei pezzi dell'Allegra Compagnia ha il simbolo 'RH' invece della piuma e rappresenta Robin Hood. Mentre è nascosto, Robin Hood è indistinguibile da qualsiasi altra Allegra Compagnia e si comporta in modo identico a una di esse. Il giocatore di Robin Hood può sempre chiedere allo Sceriffo di distogliere lo sguardo quando sta muovendo o posizionando Robin Hood mentre è Nascosto. Robin Hood può essere Rivelato da vari effetti di gioco, e una volta Rivelato può sempre prendere parte ai tentativi di Rapina (a differenza di altri Alleghi Compari; 3.2.3). Se Robin Hood viene Catturato lo Sceriffo ottiene uno spostamento aggiuntivo verso l'Ordine (3.3.3).

1.5.3 Disponibilità e Rimozione. Ogni giocatore ha una casella delle Forze Disponibili sulla propria scheda giocatore che mostra il proprio inventario dei pezzi disponibili. Questi gruppi di forze limitano il numero di pezzi che una Fazione può avere in gioco. Mantenete le forze di una Fazione nella sua casella Forze Disponibili mentre non sono sulla mappa (o in Prigione). I pezzi possono essere piazzati o sostituiti con quelli nelle caselle delle Forze Disponibili. Un pezzo da sostituire con un altro pezzo che non è Disponibile viene semplicemente rimosso. Quando rimuovete pezzi dalla mappa, poneteli nelle caselle delle Forze Disponibili a meno che non sia indicato diversamente.

Importante – Allegra Compagnia Catturata: L'Allegra Compagnia rimossa dal Piano di Cattura dello Sceriffo (3.3.3) e da alcuni Eventi (5.0) viene posta nella casella Prigione invece di essere rimessa nella sua casella Forze Disponibili.

1.5.4 Prigione. La casella Prigione viene utilizzata per contenere gli Alleghi Compari (incluso Robin Hood) che sono stati rimossi dalla mappa dal Piano di Cattura dello Sceriffo (3.3.3), o inviati lì da alcuni effetti di Evento (5.0). Gli Alleghi Compari possono essere rimossi dalla casella Prigione solo durante la fase Furbizia del Round di Ispezione Reale (6.2), tramite alcuni effetti dell'Evento (5.0), o usando l'Azione Spavalderia (4.2.3) per rimuovere il pezzo speciale di Robin Hood.

1.6 Comuni Sottomessi ed in Rivolta

La popolazione contadina di ogni Comune è (quasi) sempre Sottomessa o in Rivolta, come indicato dal simbolo a doppia faccia del segnalino Sottomesso/Rivolta nella casella quadrata di ciascun Comune. Lo stato di un Comune come Sottomesso o in Rivolta influenza vari Piani, Azioni ed Eventi, e il numero complessivo di Comuni Sottomessi determina se c'è uno spostamento verso la Giustizia o l'Ordine durante l'Ispezione Reale (6.1).

I Comuni possono essere impostati su "In Rivolta" tramite le azioni di Donazione (4.2.2), Ispirazione (4.2.4), Confisca (4.3.2) e Dispersione (4.3.3), impostati su Sottomissione tramite il Piano Reclutare (3.3.1) e durante l'Ispezione Reale (6.3), o impostati su uno dei due stati dagli effetti di un Evento (5.0).

È possibile che un segnalino Sottomesso venga rimosso permanentemente dall'effetto non ombreggiato dell'evento *Armi dei Deboli* (#25), dopodiché quel Comune non viene considerato né Sottomesso né in Rivolta per la maggior parte degli scopi (le uniche eccezioni sono i Piani di Rapina e di Cattura, per cui è ancora trattata come Sottomesso). La casella stampata in ogni Comune contiene la parola "Passivo" per ricordare gli effetti di questo evento.



Sottomesso / in Rivolta

1.7 Scellini

I segnalini rotondi rappresentanti le monete, e che raffigurano il volto del Principe Giovanni su un lato e un sigillo reale sull'altro; vengono utilizzati per tenere traccia della fornitura di Scellini di ciascun giocatore. Esistono due tipi di Scellini, monete d'argento del valore di uno Scellino ciascuna e monete d'oro del valore di tre Scellini ciascuna (i giocatori possono "cambiare" come desiderano in qualsiasi momento). Questi verranno spesi per eseguire determinati Piani, Azioni ed Eventi e si ottengono attraverso vari effetti di gioco. Il numero di Scellini attualmente posseduti da ciascun giocatore è un'informazione pubblica che non dovrebbe essere nascosta all'altro giocatore. Gli Scellini attualmente non presenti nella riserva di nessuno dei giocatori formano una riserva condivisa da cui possono attingere quando richiesto, ma questa riserva non è intesa come una limitazione sugli scellini disponibili: nell'improbabile caso in cui finiate gli scellini, sostituiteli con qualche altro componente come monete gettoni di un altro gioco, pedine di cartone di riserva o anche vere monete del XII secolo che vi capita di avere in giro a casa.



1.8 Favore Reale

Il cilindro rosso del Favore Reale, contrassegnato dal simbolo della corona, viene utilizzato per tenere traccia dello stato della Giustizia e dell'Ordine nel Nottinghamshire. Questo cilindro si muove lungo un percorso che va da 7 Giustizia a 7 Ordine, senza valore zero, il che significa che Giustizia o Ordine saranno sempre in vantaggio. Quando vi viene richiesto di spostare un qualsiasi numero di caselle verso Giustizia o Ordine, spostate il cilindro di quel numero di caselle nella direzione indicata (non ci sono ulteriori effetti se il cilindro viene spostato oltre le due estremità del tracciato). Se il Nottinghamshire abbraccerà la Giustizia o l'Ordine determinerà alla fine chi vince la partita, e i valori da 5 in poi alle due estremità di questo tracciato sono ombreggiati più scuri per indicare che è possibile una vittoria automatica entro questo intervallo (7.0).

1.9 Carri

I segnalini circolari di Carri sono posti nei Comuni mediante l'Azione di Confisca (4.3.2), e poi avanzano verso Nottingham quando viene pescata ciascuna carta Evento (2.3). Se raggiungono Nottingham contribuiranno con un ammontare variabile di Scellini alle casse dello Sceriffo e sposteranno anche il Favore Reale di uno o due passi verso l'Ordine, ma potrebbero prima essere Rapinati dall'Allegra Compagnia (3.2.3). Quando sono piazzati tra le Forze Disponibili, i Carri dovrebbero sempre iniziare a faccia in giù per nascondere il loro tipo specifico. Esistono tre tipi di Carri (e due copie di ciascun tipo), ciascuno con effetti diversi:



I Carri Tallage valgono 5 Scellini per lo Sceriffo se raggiungono Nottingham, e poi spostano il Favore Reale di un passo verso l'Ordine. Se un Carro Tallage viene derubato con successo, vale 5 scellini per Robin Hood.

NOTA: Il Tallage era una forma di tassazione arbitraria sulla terra imposta dai re normanni e plantageneti in Inghilterra e Francia. In Inghilterra era molto impopolare e fu abolita nel XIV secolo.



I Carri Tributi valgono 2 Scellini per lo Sceriffo se raggiungono Nottingham, e poi spostano il Favore Reale di due caselle verso l'Ordine. Se un Carro tributo viene derubato con successo, vale 2 Scellini per Robin Hood, poi spostate di una casella verso la Giustizia.



I Carri Scortati valgono 2 Scellini per lo Sceriffo se raggiungono Nottingham, e poi spostano il Favore Reale di una casella verso l'Ordine. Hanno anche un Valore di Difesa aggiuntivo pari a 2 quando vengono derubati e catturano automaticamente tutti i partecipanti dell'Allegra Compagnia se la Rapina fallisce. Se un Carro

Scortato viene derubato con successo, vale 2 Scellini per Robin Hood.

Se un Carro viene rivelato da un Piano di Rapina (3.2.3) ma il tentativo di Rapina non ha successo, il Carro rimane rivelato e può continuare a muovere verso Nottingham nei turni futuri (2.3; rimane vulnerabile ai futuri Piani Rapina). Quando un Carro viene rimosso, sia da una Rapina che ha successo, sia una volta che raggiunge Nottingham, viene posto nella casella "Carri Usati" fino alla successiva Fase di Rischieramento del Round di Ispezione Reale (6.4).

2.0 PIAZZAMENTO INIZIALE E SEQUENZA DI GIOCO

2.1 Piazzamento della Mappa e Costruzione del Mazzo

Ponete i seguenti pezzi sulla mappa (potete anche trovare un diagramma di piazzamento iniziale alla fine del regolamento):

- **Nottingham:** 2 Scagnozzi
- **Blyth:** 1 Scagnozzo, Sottomesso
- **Mansfield:** 1 Scagnozzo, Sottomesso
- **Bingham:** 1 Scagnozzo, Sottomesso
- **Retford:** Sottomesso
- **Tuxford:** Sottomesso

- **Newark:** Sottomesso
- **Remston:** In Rivolta
- **Shire Wood:** 1 Accampamento

Poi, il giocatore di Robin Hood deve posizionare la pedina di Robin Hood e tre ulteriori pedine dell'Allegra Compagnia in uno qualsiasi dei due spazi Foresta o Remston, distribuiti come desidera e mantenendo segreta la posizione della pedina di Robin Hood.

NOTA: Robin Hood e tutta l'Allegra Compagnia vengono posti Nascosti durante la preparazione.

Vengono fornite schermate dei giocatori per nascondere eventuali azioni segrete intraprese da entrambi i giocatori, e le schede dei giocatori contengono un riepilogo di ogni Piano e Azione, nonché una casella per le Forze Disponibili. Posizionate i pezzi di legno rimanenti sulla scheda di ciascun giocatore, i Carri sulla scheda dello Sceriffo e date al giocatore Sceriffo nove Scellini e al giocatore Robin Hood cinque Scellini. Infine, posizionate il cilindro rosso del Favore Reale sullo spazio argento "1" del tracciato del Favore Reale, il cilindro verde disponibilità sullo spazio "Primo Disponibile" del tracciato dell'Iniziativa e il cilindro di idoneità argento sullo spazio "Secondo Disponibile".

Separate le due carte *Ispezione Reale* (#30-31), la carta *Ritorno di Re Riccardo* (#32) e i cinque *Eventi Fortuna* (#1, #3, #8, #14, #16), quindi mescolate insieme le restanti 24 carte Evento. Distribuite tre mazzi di quattro Eventi regolari, mescolate un Evento Fortuna casuale in ciascun mazzo, quindi distribuite altri due Eventi regolari in cima a ciascun mazzo. Posizionate il Ritorno di Re Riccardo in fondo a un mazzo e un'Ispezione Reale in fondo alle altre due, quindi formate i mazzi in un unico mazzo, con il mazzo del Ritorno di Re Riccardo in fondo. Questo mazzo completo di 24 carte è il mazzo degli Eventi.

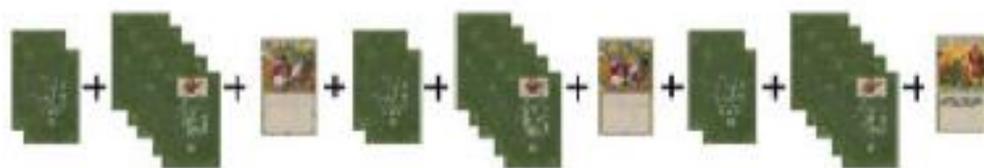


Diagramma di costruzione del Mazzo

Mettete da parte le carte *Viaggiatore Vescovo di Hereford* (#T11) e *Guy di Gisborne* (#T12), quindi mescolate le carte *Viaggiatore* rimanenti per formare il mazzo dei Viaggiatori. Le due carte rimosse possono successivamente entrare nel mazzo dei Viaggiatori per effetto degli Eventi con lo stesso nome.

2.2 Inizio

Pescate e rivelate la prima carta del mazzo Eventi, posizionandola a faccia in su accanto al mazzo per formare un mazzo degli Eventi giocati. Ad ogni turno entrambi i giocatori avranno la possibilità di agire in ordine di Disponibilità, dopodiché viene stabilito l'ordine per il turno successivo e viene pescata una nuova carta. Il gioco regolare viene interrotto quando viene pescata una carta Evento Fortuna o Ispezione Reale. Quando viene pescato il *Ritorno di Re Riccardo*, viene condotta un'ultima Fase dei Disordini e poi il gioco termina. Una serie completa di sei Eventi regolari e un Evento Fortuna, che termina con un Round di Ispezione Reale, è chiamata "Ballata".

NOTA: Robin Hood sarà sempre il Primo Disponibile all'inizio di ogni Ballata.

2.3 Carte Evento e Tracciato dell'Iniziativa

Nel momento in cui viene pescata una carta Evento, il giocatore dello Sceriffo deve muovere uno o due Carri di uno spazio ciascuno, come indicato da un piccolo simbolo di Carro con un numero "1" o "2" nell'angolo in alto a sinistra della carta. Ogni Carro in movimento può, a discrezione dello Sceriffo, portare con sé uno Scagnozzo. Qualsiasi Carro (e Scagnozzi al seguito) mosso deve muovere lungo Strade (1.3.5), e qualsiasi Carro che raggiunge Nottingham viene rimosso per dare allo Sceriffo una ricompensa variabile (1.9).

NOTA: Lo Sceriffo deve muovere quante più Carri possibile, fino al numero indicato sulla carta Evento. Ogni Carro può muovere al massimo di uno spazio.

Entrambi i giocatori hanno poi l'opportunità di agire su ciascuna carta Evento, in ordine di iniziativa. La scelta delle azioni del Primo giocatore Disponibile limita le opzioni possibili al Secondo giocatore Disponibile, e la scelta fatta da ciascun giocatore determina l'ordine di disponibilità per la carta successiva. Vi sono tre opzioni principali disponibili, come mostrato sul tracciato dell'Iniziativa stampato sul tabellone:

- **Piano Singolo:** Svolgete un Piano (3.0) in un singolo spazio della mappa.
- **Evento:** Implementate l'effetto non ombreggiato o ombreggiato della carta Evento corrente (5.0).
- **Piani & Azioni:** Svolgete un Piano (3.0) in sino a tre spazi, pagando per ciascuno spazio scelto, e poi (se desiderato) svolgete un'Azione.

Il Primo giocatore Disponibile sceglie una di queste opzioni, piazza il suo cilindro di disponibilità nella casella indicata sul tracciato dell'Iniziativa, e poi esegue le azioni elencate. Il Secondo giocatore Disponibile sceglie quindi tra una delle opzioni rimanenti, piazza il suo cilindro di disponibilità nella casella indicata sul tracciato dell'Iniziativa, e poi esegue le azioni elencate.

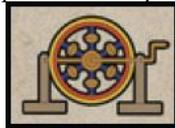
In alternativa, entrambi i giocatori possono posizionare il proprio cilindro di disponibilità in qualsiasi casella disponibile sul tracciato dell'Iniziativa e passare invece di eseguire le azioni elencate, nel qual caso prendono 1 Scellino se Robin Hood, o tra 1 e 3 Scellini (come indicato sulle caselle del tracciato) se lo Sceriffo.

Dopo che entrambi i giocatori hanno agito o passato, piazzate il cilindro più a sinistra nella casella Primo Disponibile e l'altro cilindro nella casella Secondo Disponibile, poi pescate la carta successiva e continuate il gioco.

NOTA DI PROGETTAZIONE: Questa sequenza di gioco per due giocatori, utilizzando un tracciato dell'iniziativa con tre spazi, è stata direttamente "derubata" da *The British Way*, una confezione con quattro giochi COIN per due giocatori del designer Stephen Rangazas.

2.4 Carte Evento Fortuna

Una volta per Ballata verrà estratto un Evento Fortuna, indicato dal simbolo della "ruota della fortuna" sotto l'illustrazione dell'Evento. Quando viene pescato un Evento Fortuna, eseguite il testo scritto su di esso senza cambiare l'ordine di iniziativa, quindi pescate la carta successiva e continuate a giocare. Nessun Carro viene spostato nella maggior parte degli Eventi Fortuna, come indicato dal numero "0" nel piccolo simbolo di Carro (l'Evento Fortuna *Giorno del Mercato* è un'eccezione, dovrebbero essere spostati due Carri quando viene pescata questa carta).



2.5 Ispezione Reale

Quando viene pescata una carta *Ispezione Reale* (o il *Ritorno di Re Riccardo* al termine della Ballata finale), muovete un Carro (indicato dal simbolo Carro sulla carta) e poi effettuate un Round Ispezione Reale (6.0).

3.0 PIANI

3.1 Piani in Generale

Un giocatore che esegue un Piano sceglie uno dei tre Piani elencati sulla propria scheda del giocatore e seleziona fino a tre spazi sulla mappa che saranno presi di mira da quel Piano. Ogni spazio sulla mappa può essere selezionato solo una volta quando si esegue un Piano. Un Piano Singolo (2.3) può avere come bersaglio un solo spazio sulla mappa. I piani di solito costano Scellini, che devono essere pagati per ogni spazio prima che il Piano venga eseguito lì.

3.1.1 Pedoni. Gli spazi selezionati per Piani e altre azioni possono essere contrassegnati con le pedoni bianchi e rossi se opportuno come aiuto mnemonico. Rimuovete eventuali pedoni alla fine del turno di ogni giocatore.

3.1.2 Azioni Gratuite. Alcuni Eventi garantiscono Piani o Azioni gratuiti: non costano Scellini, ma si applicano comunque altri requisiti o procedure a meno che non vengano diversamente modificati dal testo di un Evento.

NOTA: Fate riferimento alle schede dei giocatori durante il gioco e alle seguenti sezioni delle regole solo quando sorgono domande.

3.2 Piani di Robin Hood

Il giocatore di Robin Hood sceglie tra Reclutare, Muovere Furtivamente, e Rapina.

3.2.1 Reclutare. Reclutare consente a Robin Hood di porre l'Allegra Compagnia e creare Campi. Scegliete sino a tre spazi che non siano Sottomessi.

PROCEDURA: Pagate 1 Scellino per porre un Allegro Compare, o per sostituire un Allegro Compare (non Robin Hood) con un Accampamento Disponibile e spostare il Favore Reale di una casella verso la Giustizia. Se vi è già un Accampamento nello spazio scelto, ponete invece sino a due Allegri Compari in quello spazio, oppure girate tutti gli Allegri Compari lì a Nascosti.

3.2.2 Muovere Furtivamente. Muovere Furtivamente consente a Robin Hood di muovere l'Allegra Compagnia in spazi adiacenti e potenzialmente girarla a Nascosta. Scegliete sino a tre spazi di origine con l'Allegra Compagnia.

PROCEDURA: Pagate 1 Scellino per spazio di origine, poi spostate un qualsiasi numero di Allegri Compari dagli spazi di origine a qualsiasi spazio adiacente. Se qualsiasi Allegri Compari entrano in uno spazio Sottomesso e il numero di Allegri Compari che entra nello spazio più Scagnozzi è maggiore di tre, Rivelate quell'Allegra Compagnia. Impostate tutte le altre Allegra Compagnie che si sono spostate su Nascosto. Ogni pedina di Allegri Compari può muoversi una sola volta durante un Piano Muovere Furtivamente.

NOTA: Qualsiasi pezzo di Allegri Compari che rimane in uno spazio di origine senza muoversi manterrà la sua impostazione originale: un pezzo non può "Muovere Furtivamente sul posto" solo per girarsi a Nascosto senza spostarsi in uno spazio adiacente. L'Allegra Compagnia che Muove Furtivamente e che diventerà Nascosta va impostata su Nascosta prima di posizionarla negli spazi di destinazione, in modo che lo Sceriffo non sappia quale di loro è Robin Hood. (In alternativa, lo Sceriffo può distogliere lo sguardo mentre il giocatore Robin Hood completa le sue mosse Muovere Furtivamente.)

3.2.3 Rapina. La Rapina consente a Robin Hood di tentare di derubare i Viaggiatori incauti, i Carri dello Sceriffo o anche direttamente il Tesoro a Nottingham. Selezionate fino a tre spazi con Allegra Compagnia Nascosta e/o il pezzo speciale di Robin Hood.

PROCEDURA: In ogni spazio, selezionate un bersaglio: un Viaggiatore casuale, un Carro in quello spazio, o la Tesoreria dello Sceriffo se a Nottingham. Poi, Rivelate almeno un Allegro Compare Nascosto lì, a meno che Robin Hood non sia già Rivelato, e si può Rivelare qualsiasi Compagnia Allegra Nascosta aggiuntiva come desiderato. Se un Viaggiatore è stato preso di mira, pescate la prima carta del mazzo dei Viaggiatori e selezionate una delle due opzioni sulla carta. Se è stata presa di mira un Carro, giratelo dal lato rivelato se non lo è già. Poi tira per vedere se il tentativo di Rapina ha avuto successo:

- Nei Comuni Sottomessi (e Passivi) e Nottingham tirate il dado bianco.
- In Comuni In Rivolta e Foreste lanciate il dado verde.

Se il numero totale di Allegri Compari che sono state Rivelati per questo tentativo di Rapina, modificato dal risultato del tiro di dado, è maggiore del numero di Scagnozzi nello spazio più il Valore di Difesa del bersaglio, allora il tentativo di Rapina è un successo, altrimenti è un fallimento. L'Allegra Compagnia che era già Rivelata prima del tentativo di Rapina non viene conteggiata, ma potete sempre contare il pezzo speciale Robin Hood per un tentativo di Rapina nel suo spazio, anche se era già Rivelato. Il Valore di Difesa dei Viaggiatori è indicato su ciascuna carta Viaggiatore (5.2), il Valore di Difesa dei Carri è 2 per un Carro Taillage e 0 per entrambi gli altri tipi di Carro (1.9), e il Valore di Difesa del Tesoro dello Sceriffo è 0.

Se il tentativo di Rapina ha successo, o eseguite il testo selezionato sulla carta Viaggiatore presa di mira (5.2), prendete la ricompensa indicata dal tipo di Carro presa di mira (1.9), o prendete 2 Scellini dallo Sceriffo e spostate il Favore Reale una volta verso la Giustizia se è stato preso di mira il Tesoro dello Sceriffo. Se il tentativo di Rapina è fallito, eseguite il testo selezionato sulla carta Viaggiatore presa di mira (5.2), Catturate immediatamente tutta l'Allegra Compagnia coinvolta (anche incluso Robin Hood) se è stata presa di mira un Carro Taillage (1.9), o non fate nulla se è stato preso di mira un diverso tipo di trasporto o il Tesoro.

NOTA: Il Piano Rapina non costa alcuno Scellino. La pedina speciale di Robin Hood può sempre contribuire ad un tentativo di Rapina anche se è già Rivelata, ma dovete scegliere se usarla per il tentativo di Rapina prima di pescare una carta Viaggiatore o rivelare un Carro. Se Robin Hood viene mandato in Prigione a seguito di un tentativo di rapina fallito, spostate di una casella verso l'Ordine.

3.3 Piani dello Sceriffo

Il giocatore Sceriffo sceglie tra i Piani Reclutare, Pattugliare e Catturare.

3.3.1 Reclutare. Reclutare pone Scagnozzi e/o sposta i Comuni da In Rivolta a Sottomessi. Selezionate fino a tre spazi che siano Comuni Sottomessi, Comuni In Rivolta con più Scagnozzi che Allegri Compari, oppure Nottingham.

PROCEDURA: Pagate 2 Scellini per spazio selezionato per posizionare quattro Scagnozzi a Nottingham, due Scagnozzi in Comuni Sottomessi, e per porre Comuni scelti da In Rivolta a Sottomessi (senza collocarvi alcun Scagnozzo).

NOTA DI PROGETTAZIONE: Reclutare per spostare le Comuni da In Rivolta a Sottomessi dovrebbe essere considerato come reclutare milizia locale per ristabilire l'ordine, e può essere effettuata solo se lì ci sono più Scagnozzi che Allegri Compari.

3.3.2 Pattugliare. Pattugliare consente allo Sceriffo di muovere Scagnozzi negli spazi adiacenti e di Rivelare l'Allegra Compagnia. Selezionate fino a tre spazi di destinazione.

PROCEDURA: Pagate 2 Scellini per spazio di destinazione, poi muovete un qualsiasi numero di Scagnozzi dagli spazi adiacenti e Rivelate un Allegro Compare per Scagnozzo ora presente, oppure Rivelate un Allegro Compare ogni due Scagnozzi nelle Foreste. Ogni pedina Scagnozzo può muoversi solo una volta durante un Piano di Pattuglia.

NOTA: Lo Sceriffo sceglie quali pezzi vengono Rivelati, e può Rivelare pezzi in uno spazio selezionato anche se non è stato mosso nessun nuovo Scagnozzo (ma deve comunque pagare per quello spazio).

3.3.3 Catturare. Catturare consente allo Sceriffo di usare gli Scagnozzi per rimuovere Allegri Compari Rivelati e porli in Prigione, e per rimuovere gli Accampamenti ponendoli tra le Forze Disponibili. Scegliete sino a tre spazi con Scagnozzi e Allegri Compari Rivelati o Campi.

PROCEDURA: Rimuovete un pezzo nemico Rivelato per ogni Scagnozzo presente, o per due Scagnozzi nei Comuni In Rivolta. Tutti gli Allegri Compari rimossi (incluso Robin Hood) vengono mandati in Prigione (1.5.4). Robin Hood può essere rimosso solo dopo che tutti gli Allegri Compari rivelati nello stesso spazio sono stati rimossi, e gli Accampamenti possono essere rimossi (alle Forze Disponibili) solo quando non rimane nessun Allegro Compare (anche Nascosto) nello stesso spazio. Spostate il Favore Reale di un passo verso l'Ordine per ogni Accampamento rimosso alle Forze Disponibili e se Robin Hood viene rimosso e posto in Prigione.

NOTA DI PROGETTO: È più difficile localizzare l'Compagnia Allegra nelle fitte foreste usando Pattugliare, ma è relativamente facile catturarla una volta individuata. D'altro canto, è più semplice individuare l'Allegra Compagnia anche nei Comuni In Rivolta, ma è più difficile catturarla se anche la popolazione locale sta combattendo.

4.0 AZIONI

4.1 Azioni in Generale

Quando un giocatore seleziona l'opzione Piani & Azioni (2.3) durante il proprio turno, può inoltre eseguire un'Azione dopo aver completato il Piano scelto in tutti gli spazi selezionati. Alcune Azioni hanno costi aggiuntivi in Scellini che devono essere pagati prima di eseguire l'Azione. Ogni spazio sulla mappa può essere preso di mira solo una volta dalla

stessa Azione durante un turno (ma uno spazio può essere preso di mira sia da un Piano che da un'Azione nello stesso turno).

4.2 Azioni di Robin Hood

Il giocatore di Robin Hood può scegliere tra le Azioni Voltagabbana, Donare, Spavalderia, ed Ispirare Azioni. Tutte le Azioni possono accompagnare qualsiasi Piano.

4.2.1 Voltagabbana. Voltagabbana consente a Robin Hood di attirare Scagnozzi scontenti ad unirsi all'Allegra Compagnia.

PROCEDURA: Pagate 1 Scellino per sostituire uno Scagnozzo con un Allegro Compare in un Comune In Rivolta dove vi è già un Allegro Compare.

4.2.2 Donare. Donare consente a Robin Hood di incitare alla Rivolta distribuendo beni rubati nei Comuni Sottomessi.

PROCEDURA: Pagate 2 Scellini per Comune in sino a due Comuni Sottomessi con almeno un Allegro Compare ed almeno tanta Allegra Compagnia quanti sono gli Scagnozzi. Ponete ogni tale Comune scelto In Rivolta.

4.2.3 Spavalderia. Spavalderia consente al pezzo speciale di Robin Hood di muovere rapidamente e diventare Nascosto, o di fuggire dalla Prigione.

PROCEDURA: Ponete Robin Hood e sino ad un altro Allegro Compare nello stesso spazio Nascosti, poi muovete entrambi in qualsiasi spazio adiacente (possono muovere in spazi diversi). In alternativa, se Robin Hood è in Prigione, ponetelo Rivelato a Nottingham o in qualsiasi spazio adiacente.

NOTA: L'Azione Spavalderia può essere usata per entrare in spazi Sottomessi pesantemente sorvegliati dove non sarebbe normalmente possibile Muovere Furtivamente rimanendo Nascosti, e può anche essere usata per occultare la posizione del pezzo speciale di Robin Hood, o per farlo evadere dalla Prigione.

4.2.4 Ispirare. Ispirare consente al pezzo speciale di Robin Hood di porre un Comune In Rivolta o di spostare il Favore Reale di una casella verso la Giustizia.

PROCEDURA: Rivelate Robin Hood in un Comune Sottomesso per porla In Rivolta, oppure Rivelatelo in un Comune In Rivolta per spostare il Favore Reale di una casella verso la Giustizia.

NOTA: Robin Hood deve essere Nascosto in un Comune per usare Ispirare.

4.3 Azioni dello Sceriffo

Il giocatore dello Sceriffo può scegliere tra le Azioni Cavalcata, Confisca, e Disperdere Azioni. Tutte le Azioni possono accompagnare qualsiasi Piano.

4.3.1 Cavalcata. Cavalcata consente allo Sceriffo di schierare rapidamente Scagnozzi nei Comuni del Nottinghamshire.

PROCEDURA: Spostate fino a 4 Scagnozzi da Nottingham a un qualsiasi Comune.

NOTA: Non è necessario che il Comune scelto per Cavalcata sia adiacente a Nottingham.

4.3.2 Confisca. La Confisca permette allo Sceriffo di rubare beni preziosi dai Comuni Sottomessi, ponendovi Carri.

PROCEDURA: Ponete un Carro Disponibile in ciascuna di un massimo di due Comuni Sottomessi con qualsiasi Scagnozzo, quindi impostare ciascun Comune dove è stato posto un Carro a In Rivolta. Il giocatore dello Sceriffo può scegliere quale tipo di Carro porre in ciascun Comune, e dovrebbe porli a faccia in giù per mantenere segreta questa scelta al giocatore di Robin Hood.

4.3.3 Disperdere. Disperdere permette allo Sceriffo di scacciare l'Allegra Compagnia da un Comune, anche se Nascosta, e potenzialmente rimuovere il proprio Accampamento lì.

PROCEDURA: Pagate 3 Scellini per rimuovere fino a due pezzi da un Comune con qualsiasi Scagnozzo. L'Allegra Compagnia può essere rimossa anche se Nascosta, gli Accampamenti possono essere rimossi solo quando non rimangono più Allegri Compari, e tutti i pezzi rimossi vanno nelle Forze Disponibili. Se viene rimosso un Accampamento, spostate il Favore Reale di una casella verso l'Ordine. Infine impostate il Comune a In Rivolta.

NOTA: L'Allegra Compagnia rimossa dall'Azione Disperdere va nelle Forze Disponibili, non in Prigione (sono state temporaneamente cacciati anziché catturati).

NOTA DI PROGETTAZIONE: Disperdere rappresenta la punizione indiscriminata dei presunti associati dell'Allegra Compagnia, portando chiunque essi ospitino in esilio temporaneo. Le sue conseguenze negative possono essere evitate se viene utilizzato per colpire i Comuni già In Rivolta.

5.0 EVENTI E VIAGGIATORI

Si usano due mazzi di carte ne un'Impresa di Robin Hood – un mazzo di carte Evento con dorso verde ed un mazzo di carte Viaggiatore con dorso marrone.

5.1 Eventi

Si utilizzano tre tipi di carte Evento per costruire il mazzo Eventi durante il piazzamento iniziale (2.1): Eventi regolari, Eventi Fortuna e Eventi Ispezione Reale. Tutti e tre i tipi di Evento riportano un titolo, un testo descrittivo in corsivo, un testo dell'Evento e un numero di mosse del Carro da 0 a 2 nell'angolo in alto a sinistra. Il testo descrittivo aggiunge interesse tematico e non ha alcun effetto sul gioco.

5.1.1 Eventi Regolari. Tutti gli Eventi regolari hanno due opzioni tra cui i giocatori possono scegliere quando eseguono l'Evento, una non ombreggiata e una ombreggiata. L'evento non ombreggiato tipicamente avvantaggia Robin Hood e l'evento ombreggiato tipicamente avvantaggia lo Sceriffo, ma entrambi i giocatori possono scegliere di utilizzare entrambi gli effetti. Alcuni effetti degli Eventi potrebbero apportare una modifica permanente al gioco, aggiungendo o rimuovendo un segnalino speciale sul tabellone o una carta dal mazzo dei Viaggiatori (5.2) – tenete questi Eventi a lato del tabellone per riferimento se necessario.



5.1.2 Eventi Fortuna. Gli Eventi Fortuna sono contrassegnati dal simbolo della ruota della fortuna sotto l'illustrazione e hanno una sola opzione. Quando viene pescato un Evento Fortuna, effettuate qualsiasi movimento dei Carri, eseguite il testo dell'Evento senza cambiare l'ordine di disponibilità, quindi pescate la carta successiva e continuate il gioco.



5.1.3 Ispezioni Reali. Le tre carte Ispezione Reale si intitolano Ispezione Reale (due copie) e Ritorno di Re Riccardo. Queste carte segnano la fine della Ballata corrente – effettuate un movimento di Carri e poi procedete immediatamente al Round di Ispezione Reale (6.0). Se è stato pescato il Ritorno di Re Riccardo, effettuate solo la Fase Disordini del Round di Ispezione Reale, poi determinate la vittoria.



5.2 Viaggiatori

A volte si pesca da un mazzo separato di carte Viaggiatore quando il giocatore di Robin Hood tenta un Piano Rapina (3.2.3). Ogni carta Viaggiatore presenta un Valore di Difesa (da 0 a 3) su uno scudo nell'angolo in alto a sinistra e (solitamente) due opzioni tra cui il giocatore di Robin Hood può scegliere prima di tentare la Rapina, indicando le conseguenze in caso di successo o fallimento. Le carte Viaggiatore vengono generalmente inviate nel mazzo degli scarti del Viaggiatore o nel mazzo delle Vittime (5.2.1) dopo essere state Derubate (possono anche occasionalmente essere rimosse dal gioco). Entrambi i mazzi devono essere tenuti chiaramente separati l'una dall'altra e dal mazzo degli scarti dell'Evento. Due Viaggiatori speciali, *Vescovo di Hereford* (#T11) e *Guy di Gisborne* (#T12), iniziano il gioco fuori dal gioco ma possono essere aggiunti al mazzo Viaggiatori dagli Eventi con lo stesso nome. Il mazzo degli scarti dei Viaggiatori dovrebbe essere rimescolato nel mazzo principale dei Viaggiatori quando richiesto durante il Turno di Ispezione Reale (6.0).

5.2.1 Mazzo Vittime. Le carte Viaggiatore a volte vengono rimosse e poste nel mazzo Vittime dopo essere state Derubate (o da alcuni effetti degli Eventi). Ponete queste carte in un mazzo distinto separata dal mazzo degli scarti dei Viaggiatori, e non mescolatele nuovamente nel mazzo dei Viaggiatori durante il Turno di Ispezione Reale (6.0). L'effetto dell'Evento *Fortuna Regina Eleonora* (#3) dipende dal numero di carte nel mazzo Vittime.



6.0 ISPEZIONE REALE

Quando viene pescata una carta Ispezione Reale (5.1.3), si muove un Carro se possibile e poi si effettua un Round di Ispezione Reale nella sequenza delle fasi sottostanti (6.1-6.5), prima che il gioco continui o finisca. Anche le fasi del Turno d'Ispezione Reale sono elencate sul tabellone e descritte all'interno della scheda di ciascun giocatore. Il segnalino Ispezione Reale può essere utilizzato per tenere traccia di ogni fase sul tabellone man mano che viene completata.

6.1 Fase dei Disordini

Verificate il numero di Comuni Sottomessi e spostate il Favore Reale verso la Giustizia o l'Ordine come segue:

- **Da 5 a 7 Comuni Sottomessi:** spostate di una casella verso l'Ordine.
- **Da 3 a 4 Comuni Sottomessi:** spostate di una casella verso la Giustizia.
- **Da 1 a 2 Comuni Sottomessi:** spostate di due caselle verso la Giustizia.
- **0 Comuni Sottomessi:** spostate di tre caselle verso la Giustizia.

NOTA: *Nottingham non è un Comune, quindi non dovrebbe mai essere conteggiata durante questa fase.*

Se Giustizia o Ordine sono ora a 5 o più, il gioco termina immediatamente e viene determinato un vincitore: Robin Hood se Giustizia è 5 o più, lo Sceriffo se Ordine è 5 o più. Se questa è l'Ispezione Reale finale (il Ritorno di Re Riccardo), il gioco termina immediatamente e il vincitore è Robin Hood se Giustizia è positiva, o lo Sceriffo se Ordine è positivo. Altrimenti, proseguite con la fase successiva del Turno d'Ispezione Reale.

6.2 Fase della Furbizia

Robin Hood guadagna 1 Scellino per ogni Accampamento in una Foresta (inclusa Ollerton Hill), e poi può effettuare un singolo Piano di Rapina seguito da un Atto di Donazione in un massimo di due spazi. Restituite la metà (arrotondata per difetto) degli Allegri Compari in Carcere alle Forze Disponibili.

Importante: Robin Hood in Prigione: Robin Hood è anche un Allegro Compare e può essere rimosso dalla Prigione durante questa fase. Il giocatore di Robin Hood può scegliere di lasciare la pedina di Robin Hood in Prigione, se lo desidera.

6.3 Fase del Governo

Lo Sceriffo guadagna 1 Scellino per ogni spazio Sottomesso (incluso Nottingham). Rimuovete la metà (arrotondata per difetto) degli Scagnozzi in ciascuno spazio di In Rivolta e poneteli nelle Forze Disponibili. Poi, ponete qualsiasi Comune In Rivolta dove gli Scagnozzi superano gli Allegri Compari a Sottomesso (senza pagare nessun Scellino).

6.4 Fase di Rischieramento

Per prima cosa, lo Sceriffo deve muovere qualsiasi Scagnozzo nei Comuni e Foreste In Rivolta in spazi Sottomessi, e può muovere qualsiasi altro Scagnozzo a Nottingham, poi restituisce tutti i Carri Usati alle Forze Disponibili.

NOTA: Gli Scagnozzi in Comuni Sottomessi o Passivi possono rimanere dove si trovano o tornare a Nottingham.

In secondo luogo, tutte le Allegre Compagnie sulla mappa dovrebbero essere girate a Nascoste. Poi qualsiasi Allegro Compare nei Comuni Sottomessi deve essere spostato in qualsiasi Foresta, o in un Comune con un Accampamento (anche se Sottomesso). Qualsiasi altra Allegra Compagnia può rimanere dove si trova o essere spostata in una Foresta o in un Comune con un Accampamento, come desidera. Poi, se il pezzo speciale di Robin Hood è tra le Forze Disponibili, piazzatelo in una qualsiasi Foresta. Infine, a meno che non sia in Prigione, il giocatore di Robin Hood può scambiare segretamente la pedina Robin Hood con qualsiasi altro Allegro Compare sulla mappa.

NOTA: Potrebbe essere conveniente posizionare uno schermo del giocatore attorno al tabellone mentre Robin Hood effettua il Rischieramento in modo che la posizione del pezzo di Robin Hood rimanga nascosta.

6.5 Fase di Ripristino

Rimescolate il mazzo degli scarti dei Viaggiatori assieme al mazzo principale. Piazzate il cilindro di disponibilità del giocatore Robin Hood sullo spazio Primo Disponibile e piazzate il cilindro di disponibilità del giocatore Sceriffo sullo spazio Secondo Disponibile. Pescate la successiva carta Evento e iniziate una nuova Ballata.

7.0 VITTORIA

La vittoria è determinata dalla posizione del cilindro rosso del Favore Reale sul Tracciato Giustizia/Ordine. Spostate questo cilindro in entrambe le direzioni lungo il tracciato quando vi viene chiesto di farlo durante il gioco (un riepilogo degli effetti che causano gli spostamenti è elencato sotto e all'interno di ogni scheda del giocatore).

Se il Favore Reale raggiunge 5 o più in entrambe le direzioni durante la fase dei Disordini del Turno di Ispezione Reale (6.1), allora il gioco termina immediatamente e viene determinato un vincitore: Robin Hood se la Giustizia è 5 o più, lo Sceriffo se l'Ordine è 5 o più. Se si arriva all'Ispezione Reale finale e non è stato ancora determinato alcun vincitore in questo modo, la vittoria va al giocatore dal cui lato si trova attualmente il cilindro. Re Riccardo è tornato dalle Crociate e deciderà se nominare Robin Hood giusto governatore del Nottinghamshire o se premiare il fedele Sceriffo per aver mantenuto l'ordine.

Il cilindro del Favore Reale può essere spostato verso la Giustizia nei seguenti modi:

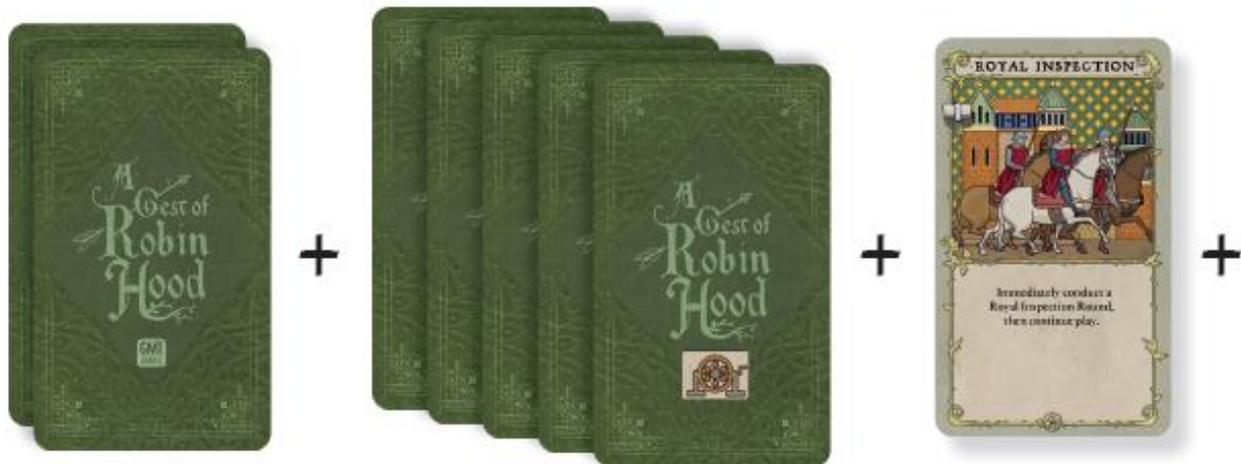
- Per effetti specifici di Eventi e Viaggiatori.
- Posizionando gli Accampamenti utilizzando Reclutare o Eventi.
- Utilizzando l'Azione Ispirare nei Comuni In Rivolta.
- Derubando i Carri dei Tributi o il Tesoro.
- Se ci sono meno di cinque Comuni Sottomessi durante la fase dei Disordini.

Il cilindro del Favore Reale può essere spostato verso l'Ordine nei seguenti modi:

- 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.

Indice dei Termini Importanti

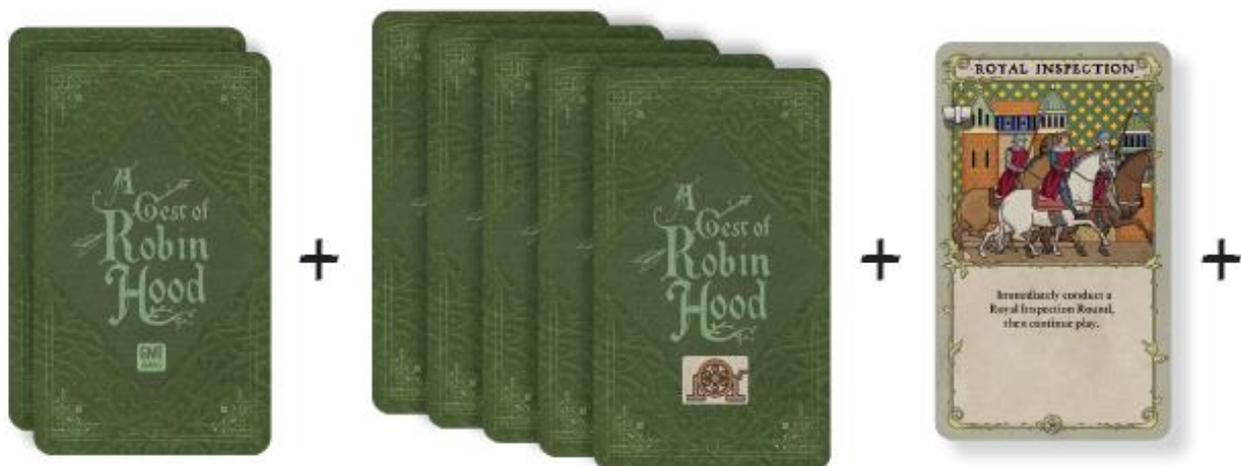
- Accampamento** – Forze rappresentate da un disco verde usate da Robin Hood come basi di operazioni (1.5).
- Allegro Compare/Allegra Compagnia** – Cilindro verde ottagonale usato da Robin Hood per effettuare azioni (1.5).
- Azione** – Una speciale attività che accompagna un Piano (4.0).
- Ballata** – La sequenza di 6 Eventi regolari ed 1 Evento Fortuna che porta ad una Ispezione Reale.
- Carri** – Segnalini posti dall’Azione Confisca che danno Scellini ed Ordine per lo Sceriffo quando tornano a Nottingham (1.9).
- Cattura** – Piano dello Sceriffo per rimuovere Allegri Compari ponendoli in Prigione ed i Campi tra le Forze Disponibili (3.3.3).
- Cavalcata** – Azione dello Sceriffo usata per schierare rapidamente Scagnozzi da Nottingham a qualsiasi Comune (4.3.1).
- Comune** – Un tipo di spazio della mappa che potrebbe essere o Sottomesso o In Rivolta, con effetti diversi su molte azioni (1.3.1).
- Confisca** – Azione dello Sceriffo che si usa per porre Carri in Comuni Sottomessi (4.3.2).
- Disperdere** – Azione dello Sceriffo usata per rimuovere sino a due Allegre Compagnie o Campi in un Comune, ponendole tra le Forze Disponibili (4.3.3).
- Disponibile** – Forze e Carri su una scheda del giocatore che possono essere posti sul tabellone mediante varie azioni (1.5.3).
- Donare** – Azione di Robin Hood usata per porre In Rivolta le Comuni Sottomessi (4.2.2).
- Evento** – Uno di tre diversi tipi di carte che sono pescate ogni turno (5.1).
- Evento Fortuna** – Carta Evento Speciale che ha un effetto immediato senza che alcun giocatore effettui un’azione (5.1.2).
- Favore Reale** – Il cilindro rosso che indica lo stato corrente della Giustizia ed Ordine nel Nottinghamshire (1.8).
- Foresta** – Un tipo di spazio della mappa dove è più facile Rapinare e Catturare ma più difficile da rivelare l’Allegra Compagnia con la Pattuglia (1.3.2).
- In Rivolta** – Uno stato nel quale può essere un Comune, rendendo più facile fare Rapina e consentendo l’Azione Voltagabbana (1.6).
- Inspirare** – Azione di Robin Hood usata per Rivelare Robin Hood in un Comune per porla In Rivolta o per spostare di uno spazio verso la Giustizia se già In Rivolta (4.2.4).
- Nascosto** – Lo stato di un Allegro Compare con il suo simbolo in basso, nascosto (1.5.1).
- Mazzo Vittime** – Un mazzo separato di carte Viaggiatore che sono state rimosse da effetti di eventi specifici (5.2.1).
- Muovere Furtivamente** – Piano di Robin Hood che si usa per muovere l’Allegra Compagnia e possibilmente di girarla a Nascosta (3.2.2).
- Nottingham** – Un tipo di spazio della mappa (1.6) che è Sottomesso e può essere bersaglio di Rapina.
- Pattuglia** – Piano dello Sceriffo per muovere Scagnozzi e per Rivelare Allegri Compari (3.3.2).
- Piano** – Azione base svolta in uno o più spazi (3.0).
- Prigione** – Casella dove viene inviata l’Allegra Compagnia quando viene rimossa dalla Cattura (1.5.4).
- Reclutare** – Piano dello Sceriffo usato per porre Scagnozzi e per porre i Comuni In Rivolta a Sottomessi (3.3.1).
- Robin Hood** – Il giocatore che controlla l’Allegra Compagnia e che persegue la Giustizia (1.4). Inoltre, è uno speciale
- Rapina** – Piano di Robin Hood usato per rubare dai Viaggiatori, Carri o dal Tesoro dello Sceriffo a Nottingham (3.2.3).
- Allegro Compare**, indicato su un lato con “RH” (1.5.2).
- Reclutare** – Piano di Robin Hood usato per porre Allegri Compari e Campi, o per girare Allegri Compari nei Campi a Nascosti (3.2.1).
- Rivelato** – Lo stato di un Allegro Compare, col simbolo in alto (visibile) (1.5.1).
- Scagnozzo** – Forze rappresentate da un cuneo color argento, usate dallo Sceriffo per effettuare azioni (1.5).
- Sceriffo** – Il giocatore che controlla gli Scagnozzi ed i Carri e che tenta di mantenere l’Ordine (1.4).
- Sottomesso** – Uno degli stati in cui può essere un Comune, che lo rende più facile da Catturare e che consente l’Azione Confisca (1.6).
- Spavalderia** – Azione di Robin Hood che consente a Robin Hood e ad un altro Allegro Compare di muovere in spazi adiacenti e girarsi a Nascosti, o a Robin Hood per evadere dalla Prigione (4.2.3).
- Viaggiatore** – Una carta pescata dal Mazzo Viaggiatori durante i Piani di Rapina (5.2).
- Voltagabbana** – Azione di Robin Hood che si usa per sostituire uno Scagnozzo con un Allegro Compare in un Comune In Rivolta (4.2.1).



Due Eventi Regolari

Quattro Eventi Regolari mescolati con un Evento Fortuna

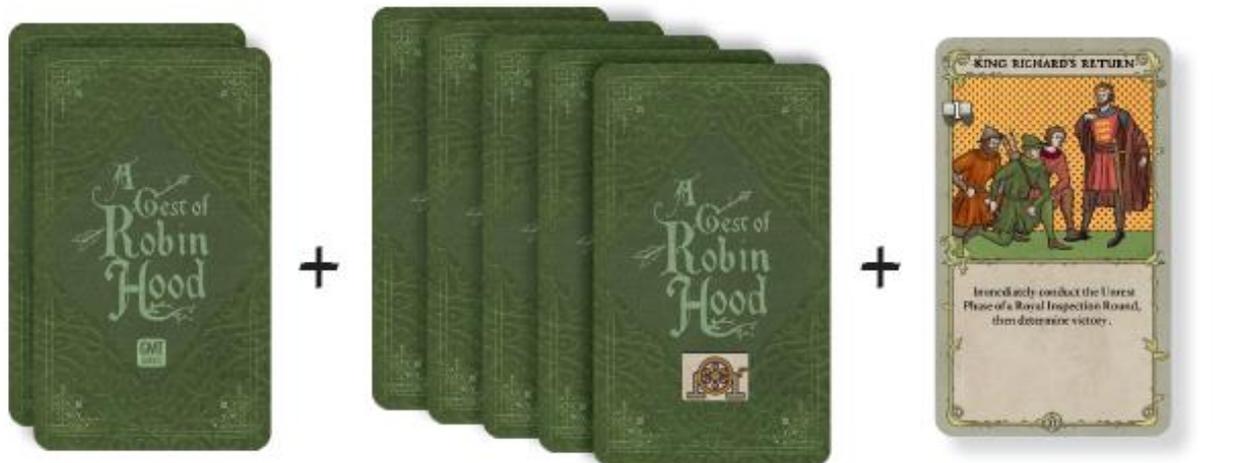
ISPEZIONE REALE



Due Eventi Regolari

Quattro Eventi Regolari mescolati con un Evento Fortuna

ISPEZIONE REALE



Due Eventi Regolari

Quattro Eventi Regolari mescolati con un Evento Fortuna

IL RITORNO DI RE RICCARDO

Scansione delle Pedine

A Gest of Robin Hood

FRONT



Counter art by Chechu Nieto and Terry Leeds

©2024 GMT Games, LLC

A Gest of Robin Hood

BACK

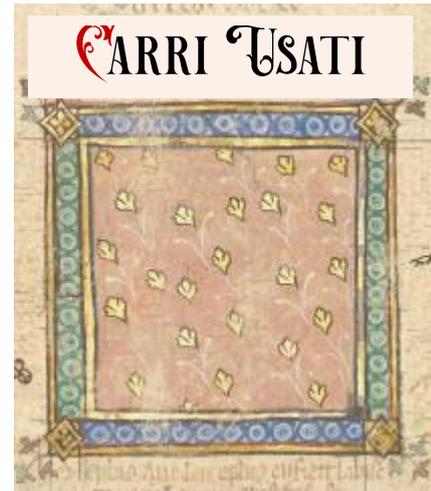


©2024 GMT Games, LLC

Diagramma di Piazzamento Iniziale



(l'Allegra Compagnia può essere spostata tra i suoi tre spazi prima che il gioco inizi)



FRACCIATO DELL'INIZIATIVA		
<p>SINGOLO PIANO</p> 	<p>EVENTO</p> 	<p>PIANI & AZIONI</p> 
<p>SE PASSA, ROBIN HOOD RICEVE UNO SCCELLINO, LO SCERIFFO RICEVE L' AMMONTARE DEGLI SCCELLINI NELLA CASELLA</p>		
<p>PRIMO DISPONIBILE</p>		<p>SECONDO DISPONIBILE</p>

SCHEDA DEL GIOCATORE ROBIN HOOD

Piani			Forze Disponibili
<p>Reclutare (3.2.1) Costo: 1 Scellino per spazio Locazione: Sino a 3 spazi non Sottomessi. Procedura: Porre 1 Allegro Compare, o sostituire 1 Allegro Compare con un Accampamento (+1 Giustizia). Se vi è già un Accampamento, ponete invece sino a 2 Allegri Compari o girateli tutti a Nascosti.</p>	<p>Muovere Furtivamente (3.2.2) Costo: 1 Scellino per origine Locazione: Sino a 3 spazi di origine con Allegri Compari. Procedura: Muovere un qualsiasi numero di Allegri Compari in spazi adiacenti. Se una destinazione è Sottomessa e gli Allegri Compari che muovono più gli Scagnozzi li eccedono 3, Rivelateli; altrimenti Nascondete tutti gli Allegri Compari che muovono.</p>	<p>Rapina (3.2.3) Costo: 0 Scellini Locazione: Sino a 3 spazi con Allegri Compari Nascosti e/o Robin Hood. Procedura: Scegliete il bersaglio e Rivelate un qualsiasi numero di Allegri Compari, poi tirate considerando il Valore Difensivo del bersaglio.</p>	<p>FORZE DISPONIBILI</p> <p> x1</p> <p> x10</p> <p> x5</p>
Azioni			
<p>Voltagabbana (4.2.1) Costo: 1 Scellino Locazione: 1 Comune In Rivolta con un Allegro Compare Procedura: Sostituite 1 Scagnozzo con 1 Allegro Compare.</p>	<p>Donare (4.2.2) Costo: 2 Scellini per Comune Locazione: Sino a 2 Comuni Sottomessi con qualsiasi Allegri Compari pari o superiori agli Scagnozzi. Procedura: Porre ogni Comune a stato In Rivolta.</p>	<p>Spavalderia (4.2.3) Costo: 0 Scellini Locazione: 1 spazio con Robin Hood Procedura: Muovere Robin Hood e sino a 1 Allegro Compare in qualsiasi spazio adiacente, poi Nascondeteli; oppure porre Robin Hood dalla Prigione in o adiacente a Nottingham, Rivelato.</p>	<p>Ispirare (4.2.4) Costo: 0 Scellini Locazione: 1 Comune con Robin Hood Nascosto Procedura: Rivelare Robin Hood per porre il Comune a stato In Rivolta, o se è già In Rivolta invece, Rivelate Robin Hood per spostare il Favore Reale di un passo verso la Giustizia.</p>

PIAZZAMENTO INIZIALE E STRATEGIA DI APERTURA

<p>Piazzamento Iniziale Prendete cinque Scellini e ponete un segnalino In Rivolta nel Comune di Remston. Ponete un Accampamento a Shire Wood (con il simbolo di cervo visibile, ad indicare che questo Accampamento vi darà uno Scellino in più durante l'Ispezione Reale). Poi, dovete porre Robin Hood e altri tre Allegri Compari in qualsiasi dei due spazi di Foresta e Remston, distribuiti tra gli spazi come desiderate. Ogni pezzo dovrebbe essere posto Nascosto, con il simbolo in basso, e lo Sceriffo non dovrebbe sapere quale pezzo sia Robin Hood. Se siete insicuri su come piazzarvi, scegliete una di queste opzioni: Classica: Robin Hood ed un Allegro Compare a Shire Wood, un Allegro Compare a Southwell Forest, un Allegro Compare a Remston. Bilanciata: Un Allegro Compare a Shire Wood, Robin Hood a Southwell Forest, due Allegri Compari a Remston. Aggressiva: Un Allegro Compare a Shire Wood, due Allegri Compari a Southwell Forest, Robin Hood a Remston.</p> <p>Infine, girate questa scheda e ponete i rimanenti Accampamenti e Allegri Compari nella casella delle vostre Forze Disponibili.</p>	<p>Strategia di Apertura Iniziate sempre la partita come Primo Disponibile. Se siete insicuri su cosa fare nel primo turno, seguite queste istruzioni. Classica: Iniziate con un Piano Muovere Furtivamente a Shire Wood, inviando Robin Hood a Mansfield e gli altri Allegri Compari a Blyth. Poi usate l'Azione Donare ed i vostri Scellini rimanenti per porre sia Mansfeld che Blyth In Rivolta. State iniziando forte, ma terminate gli Scellini e dovrete presto Rapinare! Bilanciata: Reclutate a Remston per sostituire un Allegro Compare con un Accampamento, ed in entrambe le Foreste per porre Allegri Compari (due nell'Accampamento a Shire Wood). Poi usate Spavalderia per muovere Robin Hood e gli Allegri Compari da Southwell Forest, ciascuno in qualsiasi spazio adiacente (a vostra scelta tra Tuxford o Nottingham). Aggressiva: Rapinate i Viaggiatori a Shire Wood e Southwell Forest (usando entrambi gli Allegri Compari), poi usate Robin Hood per Ispirare a Remston per spostare verso la Giustizia. Avrete molti Scellini e sarete avanti col Favore Reale, ma i vostri Allegri Compari (incluso Robin Hood) sono ora vulnerabili alla Cattura. Potreste voler ritardare ogni strategia di apertura per giocare invece un Evento forte, ma fate attenzione al concedere l'iniziativa allo Sceriffo!</p>
--	--

SCHEDA DEL GIOCATORE SCERIFFO

PIANI			FORZE DISPONIBILI
<p>Reclutare (3.3.1) Costo: 2 Scellini per spazio Locazione: Sino a 3 spazi Procedura: Porre sino a 2 Scagnozzi in Comuni Sottomessi, sino a 4 Scagnozzi a Nottingham, e ponete i Comuni In Rivolta con più Scagnozzi che Allegri Compari in stato Sottomesso.</p>	<p>Pattugliare (3.3.2) Costo: 2 Scellini per destinazione Locazione: Sino a 3 spazi di destinazione. Procedura: Muovere alla destinazione un qualsiasi numero di Scagnozzi da spazi adiacenti, poi rivelate 1 Allegro Compare per Scagnozzo ora presente (o per 2 Scagnozzi nelle Foreste).</p>	<p>Catturare (3.3.3) Costo: 0 Scellini Locazione: Sino a 3 spazi con Scagnozzi Procedura: Rimuovere 1 pezzo nemico Rivelato per Scagnozzo (o per 2 Scagnozzi nei Comuni in Rivolta). Rimuovete Allegri Compari ponendoli in Prigione (Robin Hood e Accampamenti per ultimi).</p>	 x18
AZIONI			CARRI DISPONIBILI
<p>Cavalcata (4.3.1) Costo: 0 Scellini Locazione: Nottingham e 1 Comune Procedura: Muovere sino a 4 Scagnozzi da Nottingham a un qualsiasi Comune.</p>	<p>Confiscare (4.3.2) Costo: 0 Scellini Locazione: Sino a 2 Comuni Sottomessi con Scagnozzi Procedura: Porre un Carro Disponibile in ciascun Comune, poi ponete ciascun Comune dove è stato posto un Carro a stato In Rivolta.</p>	<p>Disperdere (4.3.3) Costo: 3 Scellini Locazione: 1 Comune con Scagnozzi Procedura: Rimuovere 2 pezzi nemici ponendoli a Disponibili (Accampamenti per ultimi, spostate di un passo verso l'Ordine se viene rimosso un Accampamento), poi ponete il Comune in stato In Rivolta.</p>	 x2  x2  x2

PIAZZAMENTO INIZIALE E STRATEGIA DI APERTURA

<p>Piazzamento Iniziale Prendete nove Scellini e ponete segnalini Sottomesso nei Comuni di Retford, Blyth, Tuxford, Newark, Mansfield e Bingham. Ponete Scagnozzi come segue: Nottingham: 2 Scagnozzi Mansfield: 1 Scagnozzo Bingham: 1 Scagnozzo Girate la scheda e ponete i rimanenti Scagnozzi e tutte e sei le pedine di Carro nelle rispettive caselle Disponibili. Ponete il cilindro del Favore Reale nello spazio argento "1" sul tracciato del Favore Reale. Ponete il cilindro verde di Disponibilità sullo spazio "Primo Disponibile" sul tracciato dell'Iniziativa, ed il cilindro argento di Disponibilità nello spazio "Secondo Disponibile". Mentre Robin Hood decide come piazzarsi, potete costruire i mazzi Eventi e Viaggiatori seguendo le istruzioni sul Regolamento. Quando Robin Hood sarà pronto, girate la prima carta del mazzo Eventi ed iniziate la partita.</p>	<p>Strategia di Apertura Iniziate sempre la partita (e ogni Ballata) come Secondo Disponibile, il che vi pone in svantaggio, ma vi possono anche essere alcune opportunità... Se Robin Hood inizia effettuando Piani & Azioni o implementando l'Evento, potete svolgere un Piano Singolo sapendo che questo vi renderà Primo Disponibile nel turno successivo. Questo vi consente di usare Pattugliare per muovere Scagnozzi in un singolo spazio, rivelare gli Allegri Compari lì presenti, e poi Catturarli nel vostro turno successivo. Questa può essere una opportunità ideale per rimuovere un Accampamento o per catturare Robin Hood! Se Robin Hood effettua Piani & Azioni, può anche valere la pena considerare se l'Evento sia un modo migliore per preparare una mossa potente nel vostro turno successivo. Infine, se Robin Hood effettua un Evento o un Piano Singolo sarete in grado di iniziare con potente turno Piani & Azioni, anche usando Reclutare per porre quattro Scagnozzi a Nottingham ed altri altrove, assieme ad una Cavalcata per raggiungere Comuni lontani, o Confiscare per iniziare ad inviare Carri a Nottingham per incrementare il vostro tesoro ed inviare tributi al Principe Giovanni, cosa che incrementa l'Ordine.</p>
---	--

SCHERMO DEL GIOCATORE

[I quattro riquadri sono da ritagliare ed incollare su foglio adeguato (A3 o simili)]

SEQUENZA DI GIOCO

- Pescate una carta Evento e muovete i Carri (più gli Scagnozzi)
- 1° Disponibile sceglie Piano Singolo, Evento, o Piani & Azioni
- 2° Disponibile sceglie dalle rimanenti opzioni
- Ponete il cilindro più a sinistra a 1° Disponibile e quello più a destra a 2° Disponibile

Evento Fortuna: Muovere i Carri poi implementare l'Evento Fortuna

Ispezione Reale: Muovere i Carri poi effettuare l'Ispezione Reale

ORDINE & GIUSTIZIA

Per spostare il Favore Reale verso l'Ordine:

- Alcuni effetti di Evento e Viaggiatore (+1 Ordine)
- Rimuovere un Accampamento (+1 Ordine)
- Catturare Robin Hood (+1 Ordine)
- Portare i Carri a Nottingham (+1 Ordine, +2 per Carro Tributo)
- **Ispezione Reale:** 5-7 Comuni Sottomessi (+1 Ordine)

Per spostare il Favore Reale verso la Giustizia:

- Alcuni effetti di Evento e Viaggiatore (+1 Giustizia)
- Porre un Accampamento (+1 Giustizia)
- Ispirare le Rivolte nei Comuni (+1 Giustizia)
- Rapinare i Carri Tributi o il Tesoro (+1 Giustizia)
- **Ispezione Reale:** 3-4 Comuni Sottomessi (+1 Giustizia)
- **Ispezione Reale:** 1-2 Comuni Sottomessi (+2 Giustizia)
- **Ispezione Reale:** 0 Comuni Sottomessi (+3 Giustizia)

RIASSUNTO DELLA RAPINA

- Rivelate almeno un Allegro Compare Nascosto nello spazio di Rapina (o usate Robin Hood)
- Scegliete un bersaglio: un Viaggiatore pescato dal mazzo, un Carro nello spazio di Rapina, o il Tesoro se a Nottingham
- Scegliete l'opzione Viaggiatore o rivelate il Carro
- Tirate un dado verde nelle Foreste e nei Comuni in Rivolta, o un dado bianco negli spazi Sottomessi o Passivi
- Se il numero di Allegri Compari appena rivelati (contate sempre Robin Hood, anche se già Rivelato) più il risultato del dado è superiore alla Difesa del bersaglio più il numero di Scagnozzi nello spazio, la Rapina ha successo, altrimenti fallisce



TESORO

Successo: 2 Scellini dallo Sceriffo, +1 Giustizia

Fallimento: Nessun effetto

CARRI

Tallage: 0 Difesa

Successo: 5 Scellini, inviare in Carri Usati

Fallimento: Nessun effetto (il Carro rimane rivelato)



Tributi: 0 Difesa

Successo: 2 Scellini, +1 Giustizia, inviare in Carri Usati

Fallimento: Nessun effetto (il Carro rimane rivelato)



Trappola: 2 Difesa

Successo: 2 Scellini, inviare in Carri Usati

Fallimento: Catturato (il Carro rimane rivelato)



VIAGGIATORI



Ricco Mercante (x2): 1 Difesa
Successo: 2 Scellini / 4 Scellini (Vittima)
Fallimento: Nessun effetto / Catturato



Nobile Cavaliere (x2): 2 Difesa
Successo: 3 Scellini / 5 Scellini (Vittima)
Fallimento: Nessun effetto / Catturato



Monaci (x3): 0 Difesa
Successo: 1 Scellini / 3 Scellini (Vittima)
Fallimento: Nessun effetto / Catturato



Il Vasaio (x1): 1 Difesa
Successo: 3 Scellini / 2 dallo Sceriffo e +1 Giustizia (Vittima)
Fallimento: Nessun effetto / Robin Hood Catturato (+1 Ordine)



Il Figlio del Mugnaio (x1): 0 Difesa
Successo: 2 Scellini / 1 Scellino e Allegro Compare (Vittima)
Fallimento: Nessun Effetto / Scagnozzo



Vescovo di Hereford (x1 aggiunto da Evento): 1 Difesa
Successo: 3 Scellini / 6 Scellini (Vittima)
Fallimento: Nessun Effetto / 3 Scellini allo Sceriffo e Sottomesso



Guy of Gisborne (x1 aggiunto da Evento): 3 Difesa
Successo: Rimuovere
Fallimento: Catturato



Richard at the Lea (x1): 1 Difesa
Successo: 2 Scellini
Fallimento: Nessun Effetto
Oppure pagate 3 Scellini per Accampamento e Rivolta a Retford

ROUND DI ISPEZIONE REALE

- **Disordini:** Verificate il numero di Comuni Sottomessi:
 - 5-7 Comuni Sottomessi: +1 Ordine
 - 3-4 Comuni Sottomessi: +1 Giustizia
 - 1-2 Comuni Sottomessi: +2 Giustizia
 - 0 Comuni Sottomessi: +3 Giustizia
 Verificate poi la vittoria automatica (Favore Reale a 5+)
- **Furbizia:** Robin Hood ottiene 1 Scellino per ogni Accampamento in una Foresta o Ollerton Hill, poi effettua un singolo Piano Rapina e può Donare in sino due Comuni. Riponete la metà (per difetto) degli Allegri Compagni in Prigione a Disponibili.
- **Governo:** Lo Sceriffo ottiene 1 Scellino per ogni spazio Sottomesso (incluso Nottingham). Rimuovete la metà (per difetto) degli Scagnozzi da ogni Comune In Rivolta. Ponete qualsiasi Comune In Rivolta dove gli Scagnozzi ora superano in numero gli Allegri Compari a Sottomesso.
- **Rischieramento:** Lo Sceriffo e poi Robin Hood devono rischierare i loro Scagnozzi ed Allegri Compari:
 - Gli Scagnozzi devono muovere da Comuni in Rivolta e Foreste in spazi Sottomessi, qualsiasi altro può muovere a Nottingham. I Carri Usati vanno a Disponibili.
 - Gli Allegri Compari devono muovere da spazi Sottomessi a Foreste o Accampamenti, qualsiasi altri possono fare lo stesso, poi girateli tutti a Nascosti. Ponete Robin Hood da Disponibile a qualsiasi Foresta, poi può segretamente scambiarsi di posto con qualsiasi Allegro Compare.
- **Ripristino:** Mescolate il mazzo degli scarti delle carte Viaggiatori col mazzo principale Viaggiatori. Ponete Robin Hood a Primo Disponibile e lo Sceriffo a Secondo Disponibile, poi pescate la successiva carta Evento e proseguite il gioco.

GIORNO di MERCATO

2



Momento per trarre un profitto
Lo Sceriffo può riporre un numero qualsiasi di Scagnozzi a Disponibili per ottenere 1 Scellino per Scagnozzo riposto, sino al numero di Comuni Sottomessi. Poi, Robin Hood può riporre un Allegro Compare a Disponibile per ottenere la metà di quel numero di Scellini (arrotondate per difetto).

1

VESCOVO di HEREFORD

2



Facile bersaglio
Ponete il Vescovo nel Mazzo Viaggiatori e rimuovete dal gioco un Cavaliere dal Mazzo Viaggiatori o dal mazzo degli scarti (se possibile), poi mescolate il Mazzo Viaggiatori.

Cerca rifugio dallo Sceriffo
Ottenete 2 Scellini e rimuovete un Monaco dal Mazzo Viaggiatori o dal mazzo degli scarti, ponendolo nel Mazzo Vittime.

2

REGINA ELEANOR

0



Moralità Messa in Dubbio
Lo Sceriffo può rimuovere un Nobile Cavaliere dal Mazzo Viaggiatori ponendolo nel Mazzo Vittime. Spostate di un passo verso l'Ordine se vi sono ora 4 o più carte nel Mazzo Vittime, altrimenti spostate di un passo verso la Giustizia.

3

GUY of GISBORNE

1



Ingannato dall'Esca
Potete scambiare Robin Hood, anche se in Prigione o Disponibile, con qualsiasi altro Allegro Compare sulla mappa. Nascondete Robin Hood e rivelate l'Allegro Compare.

Vice Comandante Spietato
Ponete Guy nel Mazzo Viaggiatori e rimuovete dal gioco un Monaco dal Mazzo Viaggiatori o mazzo degli scarti (se possibile), poi mescolate il Mazzo Viaggiatori.

4

LITTLE JOHN



Leale Compagno
Rivelate Robin Hood per porre un Allegro Compare Nascosto nel suo spazio ed ottenere 2 Scellini.

Sciocco Balordo
Ponete a Sottomesso un Comune In Rivolta con un Allegro Compare Rivelato.

5

PRIORESSA di KIRKLEES



Il cugino di Robin dà Rifugio
Girate tutti gli Allegri Compari in un Comune a Nascosti e spostate di un passo verso la Giustizia.

Indebolisce Robin con un Veleno
Rimuovete Robin Hood e un qualsiasi Allegro Compare nello stesso spazio a Disponibile.

6

RIVOLTA DEGLI YEOMEN



Rivolta Incoraggiata
Ponete un Comune senza Scagnozzi a In Rivolta e spostate di un passo verso la Giustizia.

Rivolta Soppressa
Se vi sono più Comuni Sottomessi che Comuni In Rivolta, spostate di un passo verso l'Ordine.

7

GUARDIANO DELLA FORESTA



Ispezione a Sorpresa
Lo Sceriffo può Reclutare in sino due Comuni In Rivolta, poi Robin Hood può Donare una volta. Spostate di un passo verso l'Ordine se vi sono ora 5+ Comuni Sottomessi, altrimenti spostate di un passo verso la Giustizia.

8

BANDITO SOCIALE

2



Eroe del Popolo
Rivelate Robin Hood in un Comune per porre un Accampamento lì (spostate di un passo verso la Giustizia) ed ottenere 2 Scellini.

Fuorilegge non Amato
Rivelate Robin Hood e ponete lo spazio dove si trova a Sottomesso (se possibile).

5

ESATTORI DELLE TASSE

1



Amministratori Incompetenti
Muovete sino a 4 Allegri Compari da spazi adiacenti a Nottingham, girateli a Nascosti, poi possono tentare una Rapina lì.

Obbligati Brutalmente
Confiscate sino in due Comuni, anche se non Sottomessi.

10

LA GRANDE FUGA

1



Salvataggio Spericolato
Ponete Robin Hood e tutti gli Allegri Compari dalla Prigione ad adiacenti a Nottingham, Rivelati.

Un Traditore tra i Ranghi
Rivelate tutti gli Allegri Compari in uno spazio, poi Catturate li.

11

BARCHE & PONTI

1

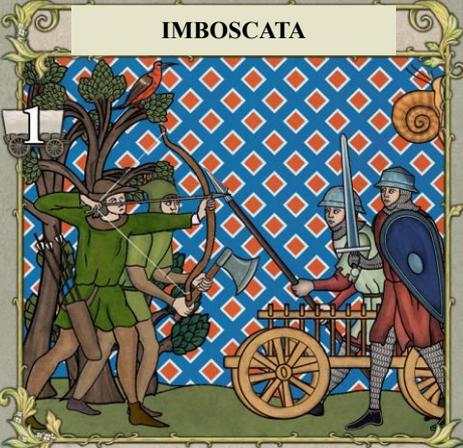


Costruire Barche
Muovete un qualsiasi numero di Allegri Compari da uno spazio adiacente ad un Fiume ad un altro spazio adiacente ad un Fiume, poi Nascondete tutti quelli che hanno mosso.

Costruire Ponti
Ponete il Ponte a cavallo di qualsiasi confine di Fiume, che è ora trattato come un normale confine. Spostate di un passo verso l'Ordine.

12

IMBOSCATA



1

Luoghi perfetti per nascondersi
Muovete un qualsiasi numero di Alleгри Compari in uno spazio con un Carro, girateli a Nascosti, e tentate di Rapinare li ora.

Facili da Individuare
Rivelate tutti gli Alleгри Compari in una Foresta e spostate di un passo verso l'Ordine.

13

TREGUA TEMPORANEA

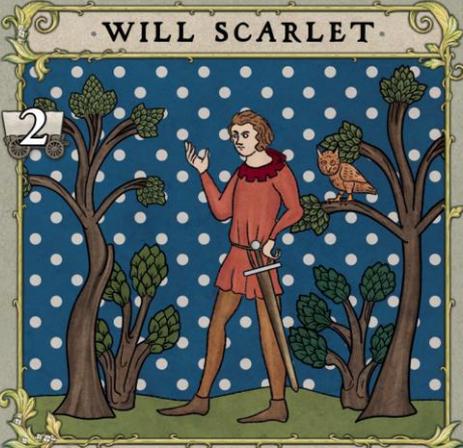


0

Opportunità per Fuggire
Lo Sceriffo può muovere tutti gli Scagnozzi in spazi Sottomessi per spostare di un passo verso l'Ordine, poi Robin Hood può muovere tutti gli Alleгри Compari in Accampamenti o Foreste (e Nascondere tutti gli Alleгри Compari) per spostare di un passo verso la Giustizia.

14

WILL SCARLET



2

Boscaiolo Talentuoso
Ponete un Accampamento in una Foresta (e spostate di un passo verso la Giustizia), anche se vi è già un Accampamento lì.

Parente risentito di Robin
Rivelate Robin Hood ed effettuate una Pattuglia Singola gratuita.

15

FORTI PIOGGE



0

Temporali Rallentano l'Azione
Entrambi i giocatori, in ordine di disponibilità, possono effettuare un Piano Singolo o ottenere 2 Scellini.

16

IL CAPPELLO ROSSO

1



Robin Vince un'Altra Gara
Rivelate Robin Hood per porre un Comune adiacente a In Rivolta, poi spostate di un passo verso la Giustizia.

Il Capo Arciere guida gli Scagnozzi
Rivelate Robin Hood e muovete sino a due Scagnozzi nel suo spazio da qualsiasi altro spazio.

17

ALLAN-A-DALE

2



Esuberante Menestrello
Rivelate un qualsiasi numero di Allegrì Compari in uno spazio, ottenendo 1 Scellino per ciascuno Rivelato in questo modo. Spostate di un passo verso la Giustizia.

Rumoroso Piantagrane
Effettuate una Pattuglia Singola gratuita, Rivelando automaticamente tutti gli Allegrì Compari nello spazio di destinazione se vi è lì almeno uno Scagnozzo.

18

PERDONO REALE

2



Vuota Promessa
Ponete la metà degli Allegrì Compari dalla Prigione (arrotondate per difetto) in uno spazio adiacente a Nottingham, rivelati.

Una possibilità di pace
Rilasciate un qualsiasi numero di Allegrì Compari dalla Prigione a Disponibili, poi spostate di un passo verso l'Ordine per ogni 2 rilasciati in questo modo.

19

LA GRANDE QUERCIA

2



Santuario
Ponete un Accampamento a Ollerton Hill (spostate di un passo verso la Giustizia). Per Robin Hood, tutti gli spazi adiacenti a Ollerton Hill sono ora adiacenti l'uno all'altro (tenete questa carta per ricordarlo)

Accampamento Distrutto
Rimuovete un Accampamento da uno spazio di Foresta (spostate di uno spazio verso l'Ordine).

20

IL CORNO DI ROBIN

2



Una Rapina Epica
Rivelate Robin per muovere sino a 3 Allegri Compari da spazi adiacenti in questo spazio, Nascosti. Poi potete tentare una Rapina lì.

Un comune ladro
Ponete Scagnozzi sino alla metà del numero di carte nel Mazzo Vittime (arrotondate per eccesso) in qualsiasi Comune, poi potete Catturare in un Comune dove è stato posto uno Scagnozzo.

21

CARRI VELOCI

1



Vulnerabile all'Attacco
Effettuate un Singolo Movimento Furtivo, poi Rapinate in sino 3 spazi, aggiungendo 1 al risultato di ogni tiro di dado per la Rapina.

Trasporto Rapido
Muovete immediatamente un Carro sino a 2 spazi.

22

FRATE TUCK

1



Predicatore Popolare
Donate insino 3 Comuni dove è presente un Allegro Compare, anche se vi sono più Scagnozzi, pagando solo 1 Scellino per Comune.

Problemi con l'Alcol
Rivelate tutti gli Allegri Compari in uno spazio dove è presente uno Scagnozzo.

23

LADY MARIAN

1

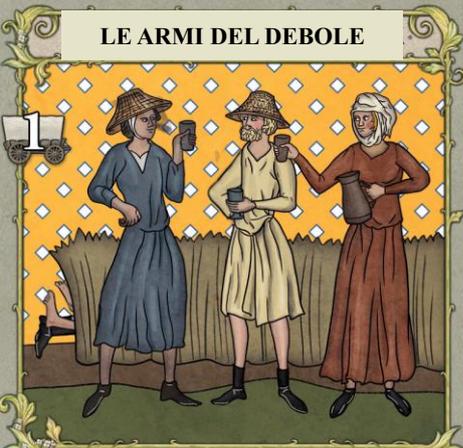


Comando Distribuito
Effettuate un Singolo Piano e poi Spavalderia o Inspirare con qualsiasi Allegro Compare.

Lo Sceriffo è persuaso da mostrare pietà
Rimuovete un Carro dalla mappa e ponetelo nella casella Carri Usati per porre un qualsiasi Comune a Sottomesso. Muovete tutti gli Allegri Compari in quel Comune in uno spazio adiacente.

24

LE ARMI DEL DEBOLE



Resistenza Passiva
Rimuovete un segnalino Sottomesso dal gioco. Quel Comune è ora né Sottomesso né In Rivolta, ma conta ancora come Sottomesso per i Piani Rapina e Cattura.

I contadini sono rassegnati all'oppressione
Ponete un Comune In Rivolta a Sottomesso.

25

CORRUZIONE

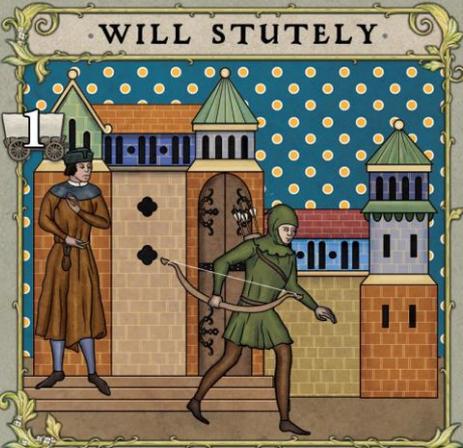


L'Autorità dello Sceriffo Crolla
Pagate 1 Scellino per sostituire 1 Scagnozzo con un Allegro Compare.

Allegri Compari affamati disertano
Pagate 2 Scellini per sostituire sino a 2 Allegri Compari in uno spazio con 1 Scagnozzo ciascuno.

26

WILL STUTELY

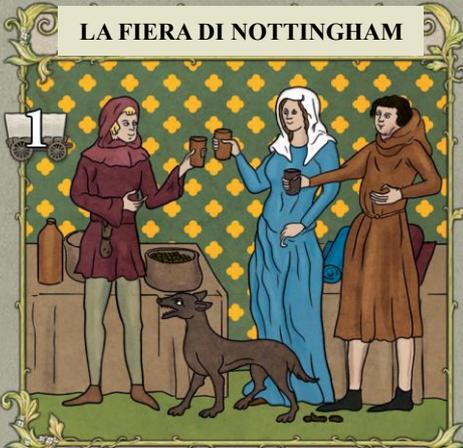


Un Astuto Stratagemma
Muovete un Allegro Compare Nascosto in un Comune da uno spazio adiacente, poi muovete tutti gli Scagnozzi lì a Nottingham.

Alla Forca!
Ponete due qualsiasi Allegri Compari Rivelati in Prigione (non Robin Hood).

27

LA FIERA DI NOTTINGHAM



Little John diventa amico del Cuoco dello Sceriffo
Sostituite sino a 2 Scagnozzi a Nottingham con Allegri Compari.

Troppa birra forte
Rimuovete sino a 2 Allegri Compari da spazi adiacenti a Nottingham a Disponibili.

28

UN RACCONTO DI DUE AMANTI



Allan-a-Dale Sposa Ellen
 Pagate 1 Scellino e, in un singolo spazio, rimuovete un Allegro Compare e sino a 2 Scagnozzi dal gioco per spostare di un passo verso la Giustizia.

Edward of Deirwold supporta lo Sceriffo
 Ottenete 2 Scellini e ponete sino a 2 Scagnozzi in un qualsiasi Comune.

29

ISPEZIONE REALE



Svolgete immediatamente un Round Ispezione Reale, poi proseguite il gioco.

30

ISPEZIONE REALE



Svolgete immediatamente un Round Ispezione Reale, poi proseguite il gioco.

31

IL RITORNO DI RE RICCARDO



Svolgete immediatamente un Round Ispezione Reale, poi determinate la vittoria.

32

RICCO MERCANTE



“Invito” a Cena
Se ha successo, ottenete 2 Scellini e ponete la carta nel mazzo degli scarti. Se fallito, ponete la carta nel mazzo degli scarti.

Spennatelo!
Se ha successo, ottenete 4 Scellini e ponete la carta nel Mazzo Vittime. Se fallisce, lo Sceriffo ottiene 2 Scellini e ponete la carta nel mazzo degli scarti.

1

RICCO MERCANTE

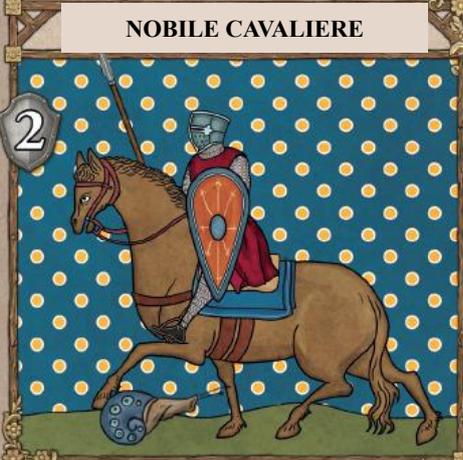


“Invito” a Cena
Se ha successo, ottenete 2 Scellini e ponete la carta nel mazzo degli scarti. Se fallito, ponete la carta nel mazzo degli scarti.

Spennatelo!
Se ha successo, ottenete 4 Scellini e ponete la carta nel Mazzo Vittime. Se fallisce, lo Sceriffo ottiene 2 Scellini e ponete la carta nel mazzo degli scarti.

2

NOBILE CAVALIERE

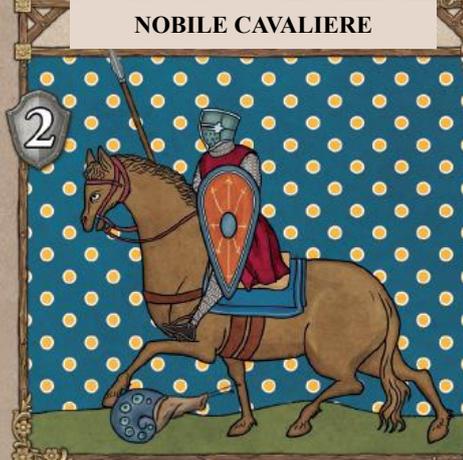


Passo d'Arme
Se ha successo, ottenete 3 Scellini e ponete la carta nel mazzo degli scarti. Se fallito, ponete la carta nel mazzo degli scarti.

Aggreditelo!
Se ha successo, ottenete 5 Scellini e ponete la carta nel Mazzo Vittime. Se fallisce, Catturate gli Allegri Compari che stanno Rapinando e ponete la carta nel mazzo degli scarti.

3

NOBILE CAVALIERE



Passo d'Arme
Se ha successo, ottenete 3 Scellini e ponete la carta nel mazzo degli scarti. Se fallito, ponete la carta nel mazzo degli scarti.

Aggreditelo!
Se ha successo, ottenete 5 Scellini e ponete la carta nel Mazzo Vittime. Se fallisce, Catturate gli Allegri Compari che stanno Rapinando e ponete la carta nel mazzo degli scarti.

4

RICHARD at the LEA

1



Estorsione
Se ha successo, ottenete 2 Scellini e ponete la carta nel mazzo degli scarti. Se fallito, ponete la carta nel mazzo degli scarti.

Prestare Denaro
Spendete 3 Scellini senza tirare per porre Retford a In Rivolta e porre un Accampamento lì (spostare di un passo verso la Giustizia), poi rimuovete la carta dal gioco.

5

MONACI

0



Beneficenza Forzosa
Se ha successo, ottenete 1 Scellino e ponete la carta nel mazzo degli scarti. Se fallito, ponete la carta nel mazzo degli scarti.

Pestaggio Brutale!
Se ha successo, ottenete 3 Scellini e ponete la carta nel Mazzo Vittime. Se fallisce, ponete lo spazio a Sottomesso (se possibile) e ponete la carta nel mazzo degli scarti.

6

MONACI

0



Beneficenza Forzosa
Se ha successo, ottenete 1 Scellino e ponete la carta nel mazzo degli scarti. Se fallito, ponete la carta nel mazzo degli scarti.

Pestaggio Brutale!
Se ha successo, ottenete 3 Scellini e ponete la carta nel Mazzo Vittime. Se fallisce, ponete lo spazio a Sottomesso (se possibile) e ponete la carta nel mazzo degli scarti.

7

MONACI
~~MONKS~~

0

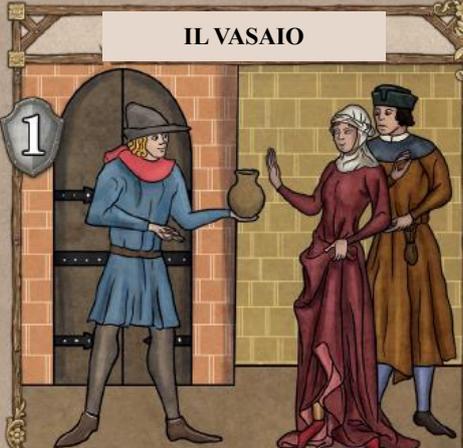


Beneficenza Forzosa
Se ha successo, ottenete 1 Scellino e ponete la carta nel mazzo degli scarti. Se fallito, ponete la carta nel mazzo degli scarti.

Pestaggio Brutale!
Se ha successo, ottenete 3 Scellini e ponete la carta nel Mazzo Vittime. Se fallisce, ponete lo spazio a Sottomesso (se possibile) e ponete la carta nel mazzo degli scarti.

8

IL VASAIO



1

Pedaggio

Se ha successo, ottenete 3 Scellini e ponete la carta nel mazzo degli scarti. Se fallito, ponete la carta nel mazzo degli scarti.

Un Trucco Intelligente

Se ha successo, ponete Robin Hood Rivelato adiacente a Nottingham, ottenete 2 Scellini dallo Sceriffo e spostate di un passo verso la Giustizia, poi ponete la carta nel Mazzo Vittime. Se fallisce, Catturate Robin Hood e ponete la carta nel mazzo degli scarti.

9

IL FIGLIO DEL MUGNAIO



0

Scellini Facili

Se ha successo, ottenete 2 Scellini e ponete la carta nel mazzo degli scarti. Se fallito, ponete la carta nel mazzo degli scarti.

Una Nuova Recluta

Se ha successo, ottenete 1 Scellino, ponete un Allegro Compare Nascosto nello spazio di Rapina o in uno adiacente, e ponete la carta nel Mazzo Vittime. Se fallisce, ponete uno Scagnozzo nello spazio di Rapina e ponete la carta nel mazzo degli scarti.

10

VEESCOVO DI HEREFORD



1

Donazione Forzosa

Se ha successo, ottenete 3 Scellini e ponete la carta nel mazzo degli scarti. Se fallito, ponete la carta nel mazzo degli scarti.

Pentitevi!

Se ha successo, ottenete 6 Scellini e ponete la carta nel Mazzo Vittime. Se fallisce, lo Sceriffo ottiene 3 Scellini e ponete lo spazio a Sottomesso (se possibile), poi ponete la carta nel mazzo degli scarti.

11

GUY of GISBORNE



3

Combatti!

Se ha successo, rimuovete la carta dal gioco. Se fallisce, Catturate gli Allegri Compari che stanno Rapinando e scartate la carta.

12