

# Clan di Scozia

Vuoi rimanere  
aggiornato sul  
regolamento?



Scozia, tanto, tanto tempo fa...

Mentre la nebbia si alza sulle colline delle Highlands scozzesi, i raggi del sole bucano le nuvole, proiettando un bagliore mistico sull'antico luogo d'incontro dei clan. Qui si riuniscono persone provenienti da tutte le Highlands, alla ricerca del proprio futuro. Seguendo le antiche tradizioni, i capi clan iniziano una cerimonia di reclutamento, scegliendo i migliori tra coloro che si sono presentati per unirsi al loro clan.

## Componenti



## Obiettivo del gioco

In qualità di capi clan, dovrete cercare di ottenere il maggior numero possibile di nuove reclute per il vostro clan, posizionando abilmente le carte e cercando di ottenere il punteggio più alto. Nel vostro turno, dovete aggiungere una carta a un Luogo d'incontro, e potete posizionare uno dei vostri limitati Scudi per provare a ottenere il sostegno degli astanti. Decidete con saggezza: qual è il momento migliore per posizionare uno Scudo? Saprete ottenere il massimo da una sola carta?

# Preparazione

Ogni giocatore sceglie un colore e prende 5 Scudi di legno di quel colore.

**Il giocatore che ha visitato per ultimo la Scozia, o uno scelto casualmente, diventa il primo giocatore.** Seguite ora la restante preparazione in base al numero di giocatori.

## Per una partita a 2 Giocatori:

1. Posizionate 4 tessere Luogo d'incontro una accanto all'altra al centro del tavolo, in modo che i 2 Luoghi d'incontro con un falò siano alle estremità, come mostrato nell'immagine. Le tessere avanzate non serviranno per questa partita.
2. Rimettete nella scatola tutte le carte che mostrano un grado 7 o 8.
3. Mescolate tutte le carte rimanenti. Rimettete nella scatola 3 carte casuali del mazzo senza guardarle: non serviranno per questa partita.
4. Posizionate 8 carte pescate a caso sui Luoghi d'incontro, come mostrato qui a fianco.
5. Distribuite 9 carte al primo giocatore e 8 carte al secondo.



## Per una partita a 3 Giocatori:

1. Posizionate 5 tessere Luogo d'incontro una accanto all'altra al centro del tavolo, in modo che i 2 Luoghi d'incontro con un falò siano alle estremità, come mostrato nell'immagine. La tessera avanzata non servirà per questa partita.
2. Rimettete nella scatola tutte le carte che mostrano un grado 8.
3. Mescolate tutte le carte rimanenti. Rimettete nella scatola 4 carte casuali dal mazzo senza guardarle: non serviranno per questa partita.
4. Posizionate 5 carte pescate a caso sui Luoghi d'incontro come mostrato qui a fianco.
5. Distribuite 9 carte al primo e al secondo giocatore, e 8 carte al terzo.



### Panoramica

- 4 tessere Luogo d'incontro.
- Rimettete nella scatola le carte "7" e "8" + 3 carte casuali dal mazzo.
- Pescate e posizionate 8 carte come mostrato.
- Giocatore 1: riceve 9 carte.
- Giocatore 2: riceve 8 carte.



### Panoramica

- 5 tessere Luogo d'incontro.
- Rimettete nella scatola le carte "8" + 4 carte casuali dal mazzo.
- Pescate e posizionate 5 carte come mostrato.
- Giocatori 1 e 2: ricevono 9 carte a testa.
- Giocatore 3: riceve 8 carte.

## Per una partita a 4 Giocatori:

1. Posizionate tutte le 6 tessere Luogo d'incontro una accanto all'altra al centro del tavolo, in modo che i 2 Luoghi d'incontro con un falò siano alle estremità, come mostrato nell'immagine.
2. Mescolate tutte le carte. Rimettete nella scatola 5 carte casuali dal mazzo senza guardarle: non serviranno per questa partita.
3. Posizionate 6 carte pescate a caso sui Luoghi d'incontro come mostrato qui a fianco.
4. Distribuite 8 carte al primo, al secondo e al terzo giocatore, e 7 carte al quarto.



## Svolgimento della partita

La partita è divisa in turni che procedono in senso orario partendo dal primo giocatore. Nel vostro turno, procedete come segue:

### 1. Occupare uno spazio (obbligatorio)

Posizionate **1 carta** dalla vostra mano su uno degli spazi liberi di una qualsiasi tessera Luogo d'incontro. La carta deve essere posizionata adiacente o direttamente opposta a una carta già posizionata.

### Regole per la scelta di uno spazio:

la carta deve avere lo **stesso colore** e/o lo **stesso grado** di una carta **adiacente** o **direttamente opposta a essa**. Due carte affiancate posizionate in tessere diverse sono comunque considerate adiacenti.



**Nota:** la carta deve soddisfare il requisito di posizionamento di almeno una delle carte adiacenti o di quella opposta, non di TUTTE.





### Panoramica

- 6 tessere Luogo d'incontro (tutte).
- Rimettete nella scatola 5 carte casuali dal mazzo.
- Pescate e posizionate 6 carte
- Giocatori 1, 2 e 3: ricevono 8 carte a testa.
- come mostrato.
- Giocatore 4: riceve 7 carte.

**Attenzione:** i 2 spazi alle estremità delle tessere Luogo d'incontro con i falò sono considerati opposti tra loro. Gli spazi alla loro destra e sinistra sono considerati adiacenti.



### Non potete occupare uno spazio?

Se non potete posizionare nessuna carta secondo le regole, posizionate 1 carta qualsiasi della vostra mano **a faccia in giù** su uno spazio libero a scelta. Questa carta occupa quello spazio per il resto della partita, non conta per il punteggio di fine partita, e potete posizionare qualunque carta opposta o adiacente a essa.

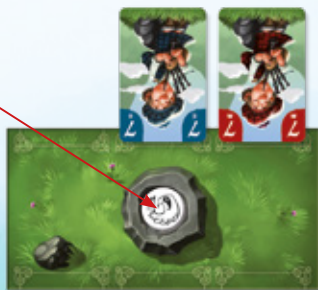
## 2. Giocare 1 Scudo (facoltativo)

Dopo aver giocato una carta, potete posizionare 1 dei vostri Scudi sullo spazio Scudo (la pietra grigia) della tessera Luogo d'incontro su cui avete giocato la carta. Se ci sono già altri Scudi, posizionatelo sopra di essi. Anche se avete già posizionato altri Scudi su questa tessera Luogo d'incontro in turni precedenti, potete comunque posizionarne uno in questo momento.

**Non c'è limite al numero di Scudi del vostro colore** che potete posizionare su una tessera Luogo d'incontro. Una volta posizionati, gli Scudi non possono più essere spostati. Durante il vostro turno, potete decidere di non posizionare alcuno Scudo.

Anche se avete posizionato una carta a faccia in giù, potete comunque decidere di posizionare 1 Scudo su quel Luogo d'incontro.

Ora il turno passa al giocatore successivo in senso orario.



## Fine della partita

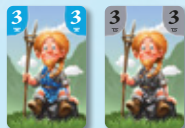
La partita termina immediatamente non appena il giocatore che ha iniziato la partita con il minor numero di carte (cioè l'ultimo giocatore del turno) ha giocato tutte le sue carte. I giocatori che hanno ancora carte in mano le rimuovono dal gioco. Se ci sono carte a faccia in giù, rimuovetele ora dal gioco.

Ora, iniziate il conteggio dei punti.

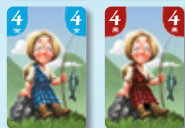
1. Scegliete una delle 2 tessere Luogo d'incontro alle estremità. **Capovolgete completamente la pila di Scudi presenti su questo Luogo d'incontro:** in questo modo, lo Scudo che è stato giocato per ultimo si trova ora in fondo alla pila.



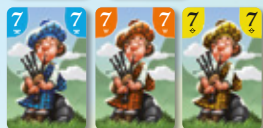
2. Date lo **Scudo** che ora si trova in alto al giocatore al quale appartiene. Quel giocatore riceve anche **tutte le carte del grado più basso** di quel Luogo d'incontro.



3. Date ora il prossimo Scudo in cima alla pila al giocatore al quale appartiene, insieme a tutte le carte con il **grado successivo più alto** presenti sul Luogo d'incontro.



4. Continuate così per tutti gli Scudi e tutte le carte di questo Luogo d'incontro. **Può accadere che alcuni giocatori non ricevano alcuna carta da un Luogo d'incontro anche se vi hanno posizionato 1 Scudo.** Questo accade quando ci sono meno carte di grado diverso rispetto al numero di Scudi su un Luogo d'incontro.



5. Se al termine del conteggio, dopo aver rimosso tutti gli Scudi, rimangono delle carte sul Luogo d'incontro, nessun giocatore ottiene quelle carte.

6. Eseguite i passaggi da 1 a 5 per tutte le tessere Luogo d'incontro.

7. Ora ordinate le carte ottenute, posizionandole davanti a voi in base al grado. **Sommate i valori riportati su ogni singola carta. Il giocatore che ha totalizzato il punteggio più alto è riuscito a comporre il clan migliore e vince la partita.** In caso di parità, vince il giocatore che ha raccolto più carte. Se il pareggio persiste, la vittoria viene condivisa.



$$8 + 8 + 8 + 7 + 7 + 7 + 6 + 6 + 5 = 54 \text{ punti}$$



## Suggerimento per la vostra prima partita:

La vera leadership del clan non cade dal cielo: è del tutto normale che nei primi turni non si abbia la certezza su dove sia meglio posizionare carte e Scudi. Ma ricordate: il giocatore il cui Scudo si trova in basso riceve tutte le carte **con il grado più basso** su quella tessera Luogo d'incontro. A seguire, ciascun giocatore riceve le carte con il grado immediatamente superiore, in base all'ordine degli Scudi nella pila.

## Suggerimenti per capi clan esperti:

- A volte è possibile influenzare l'intero punteggio con una sola carta. Se, per esempio, su un Luogo d'incontro ci fossero solo carte di grado 4 e 6, insieme a 2 Scudi, e posizionaste una carta di grado 3 nell'ultimo spazio libero (senza però posizionare uno Scudo), nessuno otterrebbe la carta di grado 6 e, durante il conteggio dei punti, verrebbero distribuite solo le carte di grado 3 e 4.
- A volte può essere interessante ottenere le carte di grado più basso. Per esempio, se su una tessera Luogo d'incontro ci sono 4 carte di grado 3 e solo 2 di grado 4, ottenere le carte di grado 3 fa guadagnare più punti rispetto alle carte di grado 4 ( $4 \times 3 = 12$ ;  $2 \times 4 = 8$ ).
- Pensate bene a quando posizionare uno Scudo. Ricordate: avete a disposizione solo un numero limitato di Scudi. Una volta posizionato uno Scudo, non è possibile spostarlo!

## Domande frequenti:

- **È obbligatorio giocare una carta?** Sì, giocare una carta in ogni turno è obbligatorio.
- **È obbligatorio posizionare uno Scudo?** No, posizionare uno Scudo è facoltativo.
- **Se un giocatore ha uno Scudo in un Luogo d'incontro, può aggiungerne altri?** Sì!
- **È permesso posizionare uno Scudo in uno spazio Scudo qualsiasi?** No. Se si decide di posizionare uno Scudo, questo deve essere posizionato sulla stessa tessera in cui è stata giocata la carta.
- **Un giocatore può posizionare uno Scudo se non ne ha più nella sua riserva personale?**  
In quel caso non è possibile posizionare alcuno Scudo. Pensate bene a quando posizionare uno Scudo: sono limitati!
- **Gli spazi sulle tessere Luogo d'incontro più esterne che mostrano un falò hanno degli spazi adiacenti?** Sì, entrambi gli spazi a sinistra e a destra sono considerati adiacenti.
- **Gli spazi sulle tessere Luogo d'incontro più esterne che mostrano un falò hanno degli spazi opposti?** Sì, i due spazi singoli alle estremità delle tessere Luogo d'incontro con i falò sono considerati opposti.
- **Cosa succede se un giocatore non può posizionare una carta perché le carte adiacenti e quelle opposte agli spazi liberi non corrispondono a nessuna carta che ha in mano?**  
Vedere la sezione: "Non potete occupare uno spazio?" a pagina 5.



Designer: Gabriele Bubola, Leo Colovini

Illustrazioni: Michael Menzel

Grafica: Sabine Kondrilli

Editore: Joseph Weidl

Traduzione originale: Simon Weinberg



© 2025 HUCH!



DUNGEON DICE.IT



GATEONGAMES

Edizione italiana a cura di GateOnGames

[www.gateongames.com](http://www.gateongames.com) - [edizioni@gateongames.com](mailto:edizioni@gateongames.com)

Per reclami su questo prodotto,

contattare [reclami@gateongames.com](mailto:reclami@gateongames.com)

Responsabile di produzione: Margherita Cagnola

Impaginazione: Martina Marzulli

Traduzione: Florian D'Anna

Revisione: Alberto Decostanzi,

Manuele Giuliano

Correzione bozze: Giulia Bazzuro

Supervisione: Mario Cortese

Distribuzione a cura di [Dungeondice.it](http://Dungeondice.it)

GateOnGames e Dungeondice.it

sono marchi registrati.

Tutti i diritti sono riservati.