A vibrant, cartoon-style illustration of a fantasy world. In the background, three grey, boxy robots with various mechanical appendages (like saws and drills) are positioned in a line. To their right, a yellow bird-like creature with large wings is flying. The foreground is dominated by three anthropomorphic animal characters. On the left, a brown-furred character with a pointed ear and a dark tunic with gold trim holds a long staff with a golden orb and a sword. In the center, the title 'DEFENDERS - of the - Wild' is written in a bold, stylized font. On the right, a brown bear-like character stands holding a spear with a glowing tip. In the bottom right corner, a yellow-furred character wearing a red cap and a white helmet holds a lit torch and a large brass key. The scene is set in a forest with trees and falling orange and yellow leaves, suggesting an autumn setting. The overall style is whimsical and detailed.

DEFENDERS
- of the -
Wild

Regolamento

La guerra è giunta nelle Terre Selvagge.

Per interi millenni, gli animali di Selvaunita sono sopravvissuti alle mutevoli alleanze e al ciclo centenario delle stagioni, sviluppando società diverse ma sempre basate sui due principi cardine delle Terre Selvagge: *tutto è connesso e nulla dura per sempre*. Tuttavia, quando i profeti della fiamma dell'Ordine predissero l'arrivo di un inverno particolarmente lungo e brutale, alcuni iniziarono a dubitare se fosse saggio affidarsi esclusivamente a quegli antichi principi. Correva voce che tempo addietro, un gruppo di potenti animali avesse iniziato a cospirare in un rifugio sotterraneo, alla ricerca di un modo per dominare il ciclo delle stagioni. Lì nascosti, operarono per fondere le tecnologie più formidabili e le magie più pericolose al fine di sviluppare una fonte inesauribile di calore e di energia... una folle impresa per ingannare le Terre Selvagge che ebbe esiti disastrosi.

Nella sua arroganza, quell'esperimento fallito minacciò di alterare il ciclo delle stagioni, ma non nel modo in cui gli animali cospiratori avevano sperato. I loro intrighi scatenarono un'invasione di letali macchine possedute da una magia corrotta, mandando in frantumi la prospera pace dell'autunno. Gli animali erano sopravvissuti alle malattie, alla carestia e alle lotte intestine, ma non avevano mai affrontato un nemico come questo. Quando l'orrendo esercito meccanizzato si riversò fuori dalle rovine fumanti del rifugio segreto, le Guardie del Consiglio combatterono coraggiosamente per arginare la sua avanzata,

ma nemmeno le loro migliori formazioni potevano competere con la schiacciante potenza di fuoco delle macchine. La prima battaglia si concluse in una sanguinosa disfatta in cui innumerevoli animali rimasero uccisi o feriti. Ora le macchine dilagano, intenzionate a sfruttare il calore del resto del mondo e pronte a inglobare ogni habitat, paese e villaggio che incontrano sul loro cammino.

Ma esiste ancora un barlume di speranza. Nelle paludi, nelle pianure, sulle montagne e nelle foreste, alcune bande di tenaci animali tentano di insorgere e di resistere all'occupazione delle macchine, combattendole con tattiche di guerriglia e sabotaggi clandestini, curando i feriti e impegnandosi nel duro lavoro di rinaturalizzare e ricostruire le aree devastate dalla guerra. Questi partigiani si fanno chiamare i Difensori delle Terre Selvagge e provengono da quattro diverse fazioni, determinate a combattere ognuna con le proprie armi: *l'Ordine* con la saggezza della fiamma, *il Consiglio* con il suo coraggio e la sua ricchezza, *la Setta* con le sue ingegnose invenzioni e *la Congrega* con le sue magie e i suoi sotterfugi.

Riusciranno i difensori a unire le forze per guarire la terra e superare in astuzia un nemico apparentemente invincibile, oppure Selvaunita soccomberà a un inverno eterno dominato dalle macchine? Il delicato destino delle Terre Selvagge è nelle vostre mani. Ora è tempo di combattere e resistere, per avere di nuovo un luogo da chiamare casa.



2

TUTTO È
CONNESSO
NULLA DURA
PER SEMPRE



DEFENDERS of the WILD

Le Quattro Fazioni

di

SELVAUNITA



L'ORDINE

L'Ordine, un'antica compagnia di studiosi, custodi del fuoco, cartografi e bibliotecari, si adopera nei suoi monasteri illuminati da candele e nelle sue eleganti accademie nascoste nelle foreste per accrescere la saggezza delle Terre Selvagge. I suoi membri sono i cronisti ufficiali di Selvaunita, praticano l'arte della divinazione delle fiamme per sondare il passato e prevedere il futuro. Onorano la tradizione, celebrano i rituali, mantengono accesa la fiamma del Fuoco Selvaggio e, se necessario, possono trasformarla in un'arma letale.



Habitat naturale ~ Foreste



IL CONSIGLIO

Il Consiglio, convinto che la via per costruire un futuro migliore e più sostenibile sia farlo insieme, è una potente federazione di funzionari, guardie, contadini e panettieri che ha fondato una vasta rete di comunità agricole nelle pianure. Guidati dall'imparzialità, dalla solidarietà e dall'organizzazione (e sostenuti da pane e birra in abbondanza), i membri del Consiglio sono stati tra i primi ad affrontare le macchine. Ora mirano a proteggere e a sfamare i loro compagni ricostruendo nel frattempo le aree devastate dalla guerra.



Habitat naturale ~ Pianure



LA CONGREGA

La Congrega, custode di canti, incantesimi e sotterfugi, è un'alleanza di streghe, erboristi, bardi e banditi che hanno praticato la magia curativa delle Terre Selvagge per innumerevoli generazioni. Nativa delle ingovernabili paludi, dove prosperano canaglie e ribelli, è composta da maestri delle imboscate in grado di estrarre dalle erbe qualunque sostanza, dagli unguenti ai veleni; i suoi membri sono sempre pronti a usare sortilegi per ostacolare i nemici o canti per risollevarlo lo spirito degli alleati.



Habitat naturale ~ Paludi



LA SETTA

La Setta, impaziente di sperimentare e abbracciare la nuova tecnologia, è una società sfuggente composta da macchinisti, minatori, matematici e sabotatori attivi nei loro remoti laboratori nel cuore delle montagne. Noti per il loro folklore superstizioso, le labirintiche miniere di cristalli (nonché per i loro potenti stimolanti e le loro interminabili feste clandestine), i suoi membri ora cospirano per forgiare i controversi marchingegni e le armi necessarie nella lotta per la sopravvivenza degli animali di Selvaunita.



Habitat naturale ~ Montagne

Panoramica



GIOCATORI
1-4



ETÀ
14+



DURATA
1-2 Ore
30 min per giocatore

In *Defenders of the Wild*, siete i leader della resistenza radunati in una pericolosa zona di guerra. Lì, dove un tempo sorgeva un pacifico villaggio, le macchine hanno iniziato a costruire un nuovo nucleo e un vasto complesso industriale. Mentre gli automi innalzano muri per isolare un habitat dopo l'altro, i mech sorvegliano l'espansione delle fabbriche che inquinano senza sosta diffondendo le loro sostanze tossiche.

Nonostante gli antichi dissapori fra le fazioni, i leader devono cooperare l'uno con l'altro e aiutare la rete dei difensori ad agire nel posto giusto al momento giusto per vincere questa decisiva battaglia. Distruggete i mech, aprite breccie nei muri, eliminate gli inquinanti, costruite campi e rinaturalizzate le fabbriche prima che le macchine completino la costruzione del nucleo e conquistino questa regione di Selvaunita.

Vincere la Partita – *Defenders of the Wild* è un gioco cooperativo. Vincete insieme se completate entrambi questi obiettivi:

- Tutte le fabbriche costruite dalle macchine sono state rinaturalizzate.
- Ogni giocatore ha costruito tutti i suoi campi.

Perdere la Partita – Esistono 3 modi in cui potete perdere una partita:

- Sono già state costruite 5 fabbriche e le macchine devono costruirne un'altra.
- Sono già presenti sul tabellone tutte e 6 le aree tossiche e le macchine devono posizionarne ancora.
- Due difensori dello stesso habitat vengono uccisi.

COMPONENTI



RINGRAZIAMENTI

Autori - Henry Audubon e T.L. Simons
Illustrazioni - Meg Lemieur e T.L. Simons
Storia - Margaret Killjoy, Patricia Noonan e T.L. Simons
Grafica - T.L. Simons

EDIZIONE ITALIANA

Ultima Revisione 26/9/2024

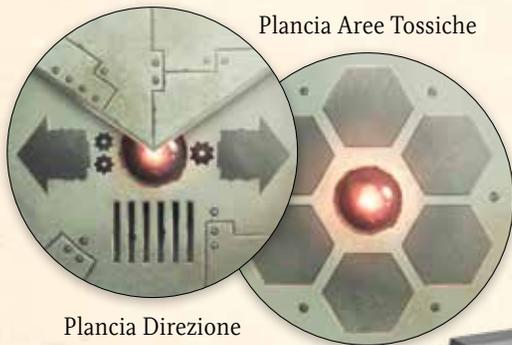
Responsabile del Progetto e Grafica - Paolo Veronica
Traduzione - Fiorenzo delle Rupi
Editing e Revisione - Paolo Veronica, Giacomo Gentile, Alberto Corrado
Realizzato con carta e cartoncino eco sostenibile di bagassa, componenti in legno certificati FSC e inchiostri a base di soia in una fabbrica alimentata al 70% da energia solare.



outlandishgames.com
msedizioni.it

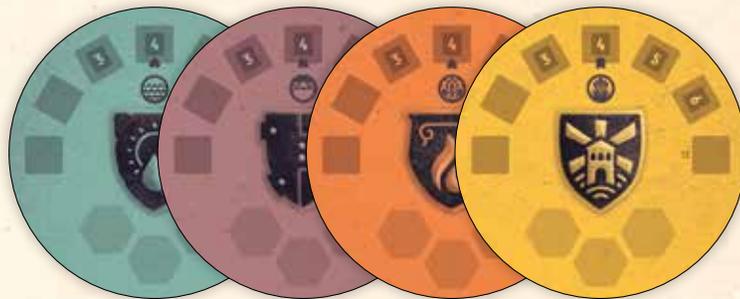


Dubbi sul regolamento? Iscriviti al gruppo
facebook.com/groups/Defenders.MSEdizioni



Plancia Area Tossiche

Plancia Direzione



Plance Fazione (4, 1 per fazione)



Carte Macchina
(13, 7 base & 6 avanzate)



Carte Difensore
(72, 18 per fazione)



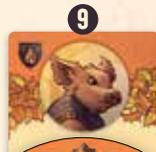
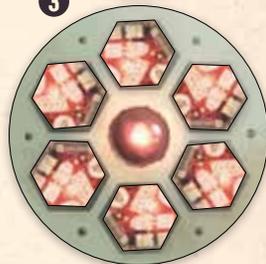
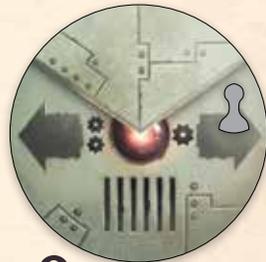
Carte Leader
(8, 2 per fazione)



non raffigurate: Schede Riassuntive (4, 1 per fazione)

PREPARAZIONE

Esempio di una partita
in 4 giocatori

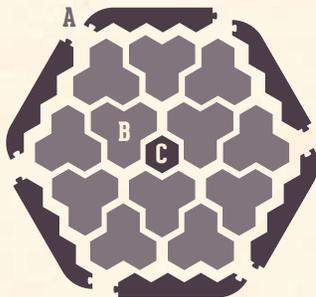


Preparazione

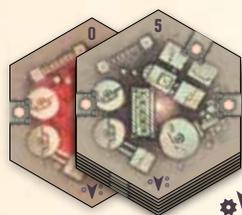
I seguenti passaggi corrispondono ai numeri nell'immagine a pagina 6.

1. Tabellone

(A) Collegate le 6 tessere perimetro per creare i sei bordi del tabellone. (B) Posizionate casualmente le 12 tessere habitat all'interno del perimetro (vedi immagine a destra). Ogni tessera habitat può essere posizionata su uno qualsiasi dei due lati, ma le frecce **A** al centro di ogni tessera devono puntare tutte nella stessa direzione. (C) Posizionate la tessera centrale nello spazio vuoto al centro del tabellone.



2. Nucleo della Macchina – Impilate tutte le tessere fabbrica in ordine numerico: la tessera numero 0 alla base e la tessera numero 5 in cima. Assicuratevi che i lati rinaturalizzati (*più scuri*) siano a faccia in giù. Ruotate le tessere fabbrica impilate in modo che le **frecce direzionali** puntino in direzioni casuali, ma non mescolatele: l'ordine numerico in cui sono state impilate deve rimanere invariato. Create il nucleo posizionando la pila di tessere sopra la tessera centrale.



 Freccia direzionale



Ogni tessera fabbrica nella pila deve avere un orientamento casuale.

3. Plance della Macchina – Posizionate la plancia direzione e la plancia aree tossiche accanto al tabellone. Posizionate i 6 segnalini area tossica sulla plancia aree tossiche. Impostate la *direzione della macchina* su 'destra', posizionando la pedina direzione macchina sulla freccia che punta verso destra, contrassegnata dall'icona con 1 .

4. Automi e Muri – (A) Posizionate 1 muro sul bordo dell'esagono indicato dall'icona  sulla tessera fabbrica in cima al nucleo. (B) Posizionate un secondo muro sul bordo successivo, a destra del primo muro. (C) Posizionate un automa sul bordo successivo, a destra del secondo muro. (D) Posizionate 2 muri aggiuntivi e l'altro automa partendo dal bordo dell'esagono indicato dal numero 5 (*sul bordo opposto del nucleo rispetto all'icona *) e ripetendo i passaggi A, B e C (*ma posizionando il secondo muro e l'automata a sinistra e non a destra*). Assicuratevi che gli automi siano in piedi, con il fronte seghettato rivolto in direzione opposta rispetto ai muri alle loro spalle. Posizionate tutti gli altri muri accanto al tabellone.



5. Mech – Posizionate 2 mech sul nucleo. Posizionate 1 mech in ogni esagono habitat adiacente all'icona  sul perimetro. Posizionate tutti gli altri mech accanto al tabellone.

6. Inquinanti

Posizionate 1 segnalino inquinante su ogni esagono habitat con l'icona . Posizionate tutti gli altri segnalini inquinante accanto al tabellone.



7. Fazioni – Ogni giocatore sceglie 1 delle 4 fazioni e prende i componenti corrispondenti: la plancia fazione, i leader, le carte leader, i campi, l'indicatore supporto, le carte difensore, la scheda riassuntiva e 3 segnalini danno. Rimettete nella scatola i componenti delle fazioni che non sono in gioco.

8. Plancia Fazione e Campi

Ogni giocatore posiziona la propria plancia fazione davanti a sé e mette momentaneamente da parte 1 dei suoi campi: questo è il suo **campo di partenza**. Il tracciato numerato che corre lungo la metà superiore delle plance fazione è il **tracciato supporto**.

- **4 giocatori:** utilizzate il lato con i 4 pallini accanto allo spazio finale del tracciato supporto. Posizionate 1 campo sullo spazio '4' del tracciato supporto e posizionate 1 campo aggiuntivo su ogni spazio a destra. Ora dovrete avere 4 campi sul vostro tracciato supporto. Rimettete il campo rimanente nella scatola.
- **3 giocatori:** utilizzate il lato con 3 pallini accanto allo spazio '6' del tracciato supporto. Posizionate 1 campo sullo spazio '4' del tracciato supporto e 1 campo aggiuntivo su ogni spazio a destra, ad eccezione dello spazio finale accanto ai 2 pallini. Ora dovrete avere 4 campi sul vostro tracciato supporto. Rimettete il campo rimanente nella scatola.
- **2 giocatori:** utilizzate il lato con i 2 pallini accanto allo spazio finale del tracciato supporto. Posizionate 1 campo sullo spazio '4' del tracciato supporto e posizionate 1 campo aggiuntivo su ogni spazio a destra. Ora dovrete avere 5 campi sul vostro tracciato supporto.
- **1 giocatore:** seguite la preparazione per una partita in 2 giocatori e leggete la sezione *Partita in Solitario* a pagina 23.

Ogni giocatore posiziona il proprio indicatore supporto sul primo spazio del tracciato supporto, sul lato sinistro della sua plancia fazione.

9. Leader – *Ogni giocatore* sceglie 1 carta leader della sua fazione, poi posiziona la pedina leader corrispondente accanto al campo di partenza. Dopo aver preso le 12 carte difensore indicate sulla carta leader scelta, la inserisce sotto la parte superiore della sua plancia fazione, lasciando scoperto il ritratto del leader. Infine rimette nella scatola l'altra carta leader, la pedina corrispondente e le carte difensore non utilizzate.

10. Mazzo Difensori – *Ogni giocatore* mescola le sue 12 carte difensore, forma il suo mazzo difensori e lo posiziona a faccia in giù a sinistra della sua plancia fazione. Poi pesca 3 carte dal suo mazzo difensori e le prende in mano,

senza mostrarle agli altri giocatori. Lasciate spazio per la pila dei difensori esausti a destra della vostra plancia fazione.

11. Segnalini Breccia – Dividete equamente i 12 segnalini breccia tra i giocatori (6 segnalini breccia in una partita con 2 giocatori, 4 in 3 giocatori e 3 in 4 giocatori).

12. Oggetti – *Ogni giocatore* prende 1 segnalino oggetto corrispondente a **ognuna delle fazioni in gioco** e lo posiziona accanto alla sua plancia fazione, con il lato più scuro rivolto a faccia in su.

13. Segnalini Morte – Posizionate i 4 segnalini morte in fila accanto al tabellone.

14. Mazzo Macchina e Difficoltà

Per le vostre prime partite, giocate con le 7 carte macchina base, e rimettete le 6 carte contrassegnate con 'avanzata' nella scatola. Per aumentare la difficoltà delle vostre partite, pesca te casualmente da 1 a 6 carte macchina avanzata, come segue:

- **Difficoltà intermedia:** 1-2 carte.
- **Difficoltà complessa:** 3-4 carte.
- **Difficoltà estrema:** 5-6 carte.

Sostituite ogni carta macchina avanzata che avete pescato alla carta base corrispondente (*con lo stesso nome*), in modo da avere sempre un mazzo di 7 carte. Rimettete nella scatola tutte le rimanenti carte macchina (*base e avanzata*). Mescolate le 7 carte macchina, formate il mazzo macchina e posizionatelo a faccia in giù accanto al tabellone. Lasciate spazio per una pila degli scarti della macchina accanto al mazzo macchina.

15. Campi di Partenza – *Ogni giocatore* sceglie uno degli esagoni **habitat naturale** della sua fazione accanto al perimetro del tabellone e vi posiziona il campo e il leader che aveva messo da parte nel passaggio 9.

- Se accanto al perimetro non sono presenti esagoni habitat naturale della vostra fazione, scegliete un vostro esagono habitat naturale a 1 esagono di distanza dal perimetro.

16. Primo Giocatore ~ Scegliete casualmente a quale giocatore dare il segnalino primo giocatore.



Fasi del Round

Defenders of the Wild si gioca in più round. Ogni round è composto da una fase Pianificazione seguita da una fase Azione. Ogni fase è divisa in 2 passaggi.

Fase 1: Pianificazione – Tutti i giocatori svolgono insieme i passaggi A e B.

A ~ Tutti i giocatori, senza comunicare, scelgono un difensore attivo dalla loro mano.

B ~ Tutti i giocatori rivelano i loro difensori attivi, poi iniziano a comunicare.

Fase 2: Azione – Ogni giocatore svolge il proprio turno, prima il passaggio A e poi il B.

A ~ Ogni giocatore svolge le azioni con il suo difensore attivo.

B ~ Ogni giocatore pesca e risolve 1 carta macchina.

Dopo che tutti i giocatori hanno completato la fase Azione, ha inizio la fase Pianificazione del round successivo.



FASE PIANIFICAZIONE

A ~ All'inizio di ogni round, dovete interrompere ogni tipo di comunicazione e scegliere in silenzio una carta difensore da giocare dalla vostra mano: questo è il vostro **difensore attivo**. Posizionatelo a faccia in giù in cima alla vostra pila dei difensori esausti, a destra della vostra plancia fazione.

- Se non avete carte difensore in mano, prendete la carta in cima al vostro mazzo difensori e posizionatela a faccia in giù in cima alla vostra pila dei difensori esausti: questo è il vostro difensore attivo.

B ~ Quando tutti i giocatori hanno completato il passaggio A della fase Pianificazione, e le carte difensore attivo di ogni giocatore si trovano a faccia in giù sulle rispettive pile dei difensori esausti, i giocatori rivelano contemporaneamente il loro difensore attivo. Ora potete iniziare a comunicare e a pianificare strategie insieme, nonché a condividere i dettagli del vostro difensore attivo con gli altri giocatori. Alcune carte difensore hanno un effetto 'Immediato' che deve essere risolto prima di procedere.

- Quando viene rivelato un difensore *Compagno*, il giocatore con il segnalino primo giocatore lo passa al giocatore alla sua sinistra. Se più giocatori rivelano contemporaneamente un difensore *Compagno*, il segnalino primo giocatore viene passato a sinistra una volta per ogni *Compagno* rivelato.

FASE AZIONE

Il giocatore con il segnalino primo giocatore svolge il primo turno del round. Durante ogni turno, un giocatore svolge le azioni con il suo difensore attivo, poi pesca e risolve 1 carta macchina.

A ~ Nel vostro turno come giocatore attivo, potete svolgere un numero di azioni pari al numero di punti azione indicato nell'angolo in basso a sinistra della vostra carta difensore attivo. Ogni difensore può svolgere qualsiasi azione elencata sulle schede riassuntive e descritta in dettaglio a partire da pagina 13. Alcune carte difensore hanno un effetto 'Continuo' che può influenzare sia il vostro turno sia quello degli altri giocatori. Dopo avere speso tutti i punti azione del vostro difensore attivo, potete giocare dalla vostra mano uno o più difensori dello stesso habitat del vostro difensore attivo per svolgere una o più azioni aggiuntive (vedi pagina 11).

B ~ Dopo avere svolto le azioni, pescate e risolvete 1 carta macchina. Ogni tipo di carta macchina gestisce una serie specifica di componenti della macchina (vedi pagina 17).

Quando il giocatore attivo ha terminato il suo turno, il giocatore alla sua sinistra diventa il giocatore attivo e svolge il suo turno. Quando tutti i giocatori hanno svolto il proprio turno, i difensori attivi diventano esausti. Iniziate un nuovo round, partendo dalla fase Pianificazione. I giocatori devono di nuovo interrompere le comunicazioni e scegliere in silenzio un difensore attivo da giocare nel nuovo round.



Restrizioni alla Comunicazione

Esistono 2 modi in cui i giocatori devono limitare le comunicazioni tra loro mentre giocano a *Defenders of the Wild*:

- All'inizio della fase Pianificazione, non potete comunicare con gli altri giocatori e dovete scegliere il vostro difensore attivo in silenzio. Le comunicazioni e le discussioni possono cominciare una volta che tutti i giocatori hanno rivelato il loro difensore attivo.
- Durante la partita, i giocatori non possono mai rivelare la loro mano di carte difensore agli altri giocatori e non possono comunicare in alcun modo i dettagli delle carte difensore nella loro mano, al di là degli habitat dei difensori (vedi pagina 11). Dopo che tutti i giocatori hanno rivelato i loro difensori attivi, potete comunicare e pianificare strategie con gli altri giocatori dicendo, ad esempio, "ho un modo per aiutarvi a fare quella cosa nel prossimo turno" o "al momento non ho nessun difensore delle foreste", purché non menzioniate mai direttamente nessun altro elemento sulle carte difensore della vostra mano. Una volta che il vostro difensore attivo è stato rivelato e si trova a faccia in su sulla vostra pila dei difensori esausti, tutti i giocatori possono esaminarlo e parlarne liberamente.

Il Tabellone

All'inizio della partita, il tabellone è formato da 36 esagoni habitat che circondano l'esagono del nucleo. Ogni esagono ha 6 bordi che condivide con gli esagoni adiacenti o con il perimetro del tabellone.

Ci sono 4 tipi di esagoni habitat: foreste, pianure, paludi e montagne. Ognuna delle 4 fazioni ha un tipo di **habitat naturale** che considera la sua casa e dove può costruire i suoi campi (vedi immagine sotto). **Metà** delle carte difensore nel mazzo di un giocatore appartiene all'habitat naturale della sua fazione.

Nel corso della partita, i giocatori risolveranno le carte del mazzo macchina che ordinano agli automi di avanzare e di costruire muri intorno ai bordi degli esagoni habitat. I giocatori non hanno modo di fermare l'avanzata degli automi e la costruzione dei muri. Quando un esagono habitat viene **isolato**, cioè circondato da muri su tutti e 6 i bordi, quell'esagono rischia di diventare un esagono fabbrica.

All'inizio della partita, le tessere fabbrica sono impilate sulla tessera centrale a formare il nucleo e vengono costruite sugli esagoni habitat isolati quando viene risolta una carta macchina 'fabbriche' (vedi pagina 19). I giocatori non possono **mai entrare nel nucleo**. L'unico modo per distruggere il nucleo e vincere la partita è rinaturalizzare tutte le fabbriche costruite dalle macchine, costruendo nel frattempo tutti i vostri campi.

Quando i giocatori rinaturalizzano una fabbrica (vedi pagina 16), quell'esagono diventa sia l'habitat naturale di ogni fazione sia l'habitat di ogni difensore.



Esagono Pianura
Habitat naturale
IL CONSIGLIO



Esagono Palude
Habitat naturale
LA CONGREGA



Esagono Montagna
Habitat naturale
LA SETTA



Esagono Foresta
Habitat naturale
L'ORDINE



Esagono Fabbrica



Esagono Fabbrica
Rinaturalizzata
**TUTTE LE FAZIONI
E DIFENSORI**



Mazzo Difensori

Nel suo turno, il giocatore attivo svolge le azioni tramite il suo leader presente sul tabellone, spendendo i punti azione e risolvendo gli effetti della sua carta difensore attivo.



ANATOMIA DELLE CARTE DIFENSORE

A. Iniziale del Leader

Per comporre il mazzo difensori del vostro leader, cercate l'iniziale di quel leader nell'angolo in basso a destra delle carte difensore della vostra fazione. Unite quei 6 difensori con i vostri 6 difensori base (*senza l'iniziale*) così da creare il vostro mazzo difensori da 12 carte.

B. Punti Azione – Nel vostro turno spendete i punti azione indicati nell'angolo in basso a sinistra della vostra carta difensore attiva per svolgere **fino a quel numero** di azioni. Dovete spendere 1 punto azione per ogni azione che volete svolgere. Ogni difensore può svolgere qualsiasi azione (*vedi pagina 13*). Potete svolgere le azioni solo negli esagoni in cui è presente la vostra pedina leader, a meno che l'effetto di una carta difensore non indichi diversamente.

C. Effetto – Sulla parte inferiore di ogni carta difensore è indicato un effetto (*per maggiori informazioni sull'attivazione degli effetti, vedi pagina 24*).

D. Habitat – Nell'angolo in alto a sinistra di ogni carta difensore è indicato un habitat. Metà delle carte difensore nel mazzo di un giocatore appartiene all'habitat naturale della sua fazione, l'altra metà appartiene agli altri habitat. Gli esagoni habitat collegati tra loro, corrispondenti all'habitat del vostro difensore attivo, formano un **corridoio di habitat** che vi permette di muovervi più velocemente (*vedi pagine 13 e 14*).

DIFENSORI IN AIUTO

Una volta che avete speso tutti i punti azione del vostro difensore attivo, potete giocare altre carte difensore dalla vostra mano per svolgere azioni aggiuntive, come segue:

- I difensori in aiuto devono appartenere allo stesso habitat del vostro difensore attivo.
- Ogni difensore in aiuto vi fornisce 1 punto azione aggiuntivo da spendere (*ignorare tutti gli effetti e i punti azione indicati sulle loro carte*).
- Potete giocare 1 difensore in aiuto alla volta, spendendo il punto azione aggiuntivo prima di giocare altri difensori in aiuto.
- Posizionate i difensori in aiuto sotto al vostro difensore attivo, nella pila dei difensori esausti.



Esempio di Difensore in Aiuto:

Pawpel appartiene allo stesso habitat di Flik, il difensore attivo dell'Ordine. Il giocatore, dopo avere speso tutti e 3 i punti azione di Flik, gioca Pawpel in aiuto, ottenendo 1 punto azione aggiuntivo da spendere.

RIMESCOLARE IL MAZZO

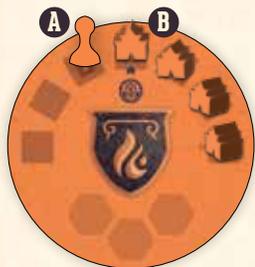
Se dovete pescare difensori, ma non ci sono più carte nel vostro mazzo difensori, mescolate tutte le carte nella vostra pila dei difensori esausti ad eccezione del vostro difensore attivo e degli eventuali difensori in aiuto. Posizionate le carte mescolate a faccia in giù accanto alla vostra plancia fazione per formare un nuovo mazzo difensori.

Supporto e Campi

Per vincere la partita, tutti i giocatori devono costruire tutti i loro campi e devono rinaturalizzare tutte le fabbriche costruite dalle macchine. Oltre ad essere un requisito per vincere la partita, costruire campi vi permette di pescare carte dal vostro mazzo difensori. Inoltre, ogni campo vi fornisce un habitat aggiuntivo dove raggrupparvi (*vedi pagina 15*) e dove ottenere un oggetto (*vedi pagina 16*).

Per costruire i campi avete bisogno del supporto degli animali di Selvaunita. Il vostro livello di supporto è indicato sul tracciato supporto che corre lungo la metà superiore della vostra plancia fazione.

Offenere Supporto – Ottenete 1 supporto ogni volta che distruggete un mech, aprite una breccia in un muro, rimuovete un inquinante da un esagono o rinaturalizzate una fabbrica (vedi pagine 15 e 16). Per ogni supporto ottenuto, fate avanzare il vostro indicatore supporto di 1 spazio sul tracciato supporto. Quando lo spazio successivo a quello in cui si trova il vostro indicatore supporto è occupato da un campo, avete raggiunto il vostro **supporto massimo**: non potete ottenere altro supporto finché non avete costruito quel campo. Potete comunque svolgere qualsiasi azione che vi fa ottenere supporto senza però far avanzare il vostro indicatore supporto. Quando costruite un campo, **resettate** il vostro indicatore supporto: posizionatelo sul primo spazio del tracciato supporto.



Esempio di 'Supporto': (A) Il giocatore dell'Ordine ha distrutto due mech, quindi ha fatto avanzare il suo indicatore supporto di 2 spazi sul tracciato supporto. (B) Ha raggiunto il suo supporto massimo, quindi non può ottenerne altro, ma può svolgere un'azione per costruire il campo che blocca lo spazio successivo sul tracciato supporto.

Costruire un Campo e Pescare Difensori

Dopo avere costruito un campo, pescate carte dal vostro mazzo difensori fino a raggiungere il numero di carte appena rivelato sul vostro tracciato supporto (indicato sullo spazio che conteneva il campo che avete appena costruito).

Fine della Partita e Ultimo Campo – Quando costruite il vostro ultimo campo, uscite dalla partita: lasciate il vostro indicatore supporto sull'ultimo spazio del vostro tracciato supporto e posizionate il vostro leader al centro della vostra plancia fazione. Potete continuare a comunicare e a pianificare strategie con gli altri giocatori fino alla fine della partita, ma non parteciperete più ai round successivi.

- L'ultimo giocatore a costruire il suo ultimo campo può uscire dalla partita **solo se** non ci sono degli esagoni fabbrica da rinaturalizzare. Continuerà a giocare finché non avrà rinaturalizzato tutte le fabbriche.
- Dopo avere costruito il vostro ultimo campo, se la partita non è terminata, dovete pescare e risolvere 1 carta macchina.

Danni e Morte

Quando svolgete azioni vicino ai mech rischiate di subire danni. Inoltre, subite un danno ogni volta che rimuovete un segnalino area tossica. Quando subite uno o più danni, posizionate uno o più segnalini danno sulla vostra plancia fazione, negli spazi sotto al vostro scudo.

Mech – I mech sono le micidiali unità di attacco delle macchine. Un mech su un esagono fabbrica è un **cecchino**. Un mech su un esagono habitat è un **cacciatore**.



Mech *cecchino*
su un esagono
fabbrica



Mech *cacciatore*
su un esagono
habitat

Tiro dei Danni – Quando svolgete un'azione e la **posizione iniziale** del vostro leader è su un esagono con uno o più mech o adiacente a una fabbrica con uno o più cecchini, dovete tirare una volta il dado danni per determinare i danni subiti. Tirate il dado danni **solo una volta** per ogni azione svolta, **dopo** averla svolta, a prescindere da quanti mech vi minacciano. Le facce del dado danni sono le seguenti:



1 danno



2 danni



Nessun danno



Segnalino danno

Tiro dei Danni da Mischia ~ Quando svolgete un'azione e la posizione iniziale del vostro leader è su un esagono con 1 o più mech, subite sia  che .

Tiro dei Danni da Cecchino ~ Quando svolgete un'azione e la posizione iniziale del vostro leader è su un esagono senza mech, ma adiacente a 1 o più cecchini, subite solo . Se invece la posizione iniziale del vostro leader è su un esagono con 1 o più mech ed è adiacente a 1 o più cecchini, tirate i danni da mischia.

Aree Tossiche – Ogni volta che rimuovete un segnalino area tossica, subite 1 danno. Le aree tossiche possono essere rimosse svolgendo l'azione Eliminare gli Inquinanti (vedi pagina 15), usando una pozione (vedi pagina 17) oppure risolvendo l'effetto di una carta difensore (vedi pagina 24).

Le Azioni

AZIONE: MOVIMENTO

Per svolgere l'azione Movimento, spendete 1 punto azione e spostate il vostro leader su un esagono adiacente e **non ostruito** oppure attraverso un **corridoio di habitat** (vedi sotto). Se terminate il movimento in un esagono con un campo, potete ottenere un oggetto (vedi pagina 16). Un esagono può contenere un qualsiasi numero di leader.

Ostruzioni al Movimento:

- I muri ostacolano il movimento verso gli esagoni adiacenti. Potete muovervi attraverso un muro solo se avete aperto una breccia in quel muro (vedi pagina 15).
- Le fabbriche (anche quelle rinaturalizzate) hanno muri su tutti e 6 i bordi: potete muovervi attraverso il muro di una fabbrica solo se avete aperto una breccia in quel muro.
- Non potete muovervi attraverso gli automi.
- Non potete entrare nel nucleo.
- Non potete muovervi fuori dal perimetro del tabellone.

Muovere su un Esagono Adiacente ~ Potete svolgere un'azione Movimento per spostarvi su un qualsiasi esagono adiacente e non ostruito.

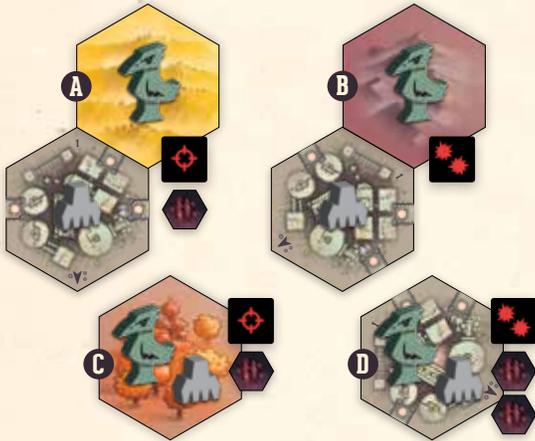


Esempio di Movimento: il giocatore dell'Ordine svolge un'azione Movimento per spostare il suo leader su un esagono adiacente e non ostruito.

Muovere Attraverso un Corridoio di Habitat

Un corridoio di habitat è una qualsiasi serie di esagoni collegati tra loro che appartengono tutti allo stesso tipo di habitat. Potete svolgere un'azione Movimento per spostarvi attraverso più esagoni in un corridoio, ma solo se quegli esagoni non sono ostruiti e sono corrispondenti all'habitat del vostro difensore attivo. Quando vi spostate attraverso un corridoio, il vostro leader deve iniziare e/o terminare l'azione nel corridoio.

- Quando svolgete un'azione Movimento e la posizione iniziale del vostro leader è **all'interno** di un corridoio di habitat corrispondente all'habitat del vostro difensore



Esempio di Tiro dei Danni: A) Il giocatore della Congrega svolge un'azione adiacente a un cecchino: tira i *danni da cecchino* e ottiene \diamond , quindi posiziona 1 segnalino danno sulla sua plancia fazione. B) Il giocatore svolge un'azione adiacente a un cecchino: tira i *danni da cecchino* e ottiene \star , quindi non subisce danni. C) Il giocatore svolge un'azione in un esagono con un mech: tira i *danni da mischia* e ottiene \diamond , quindi posiziona 1 segnalino danno sulla sua plancia. D) Il giocatore svolge un'azione in una fabbrica con un mech: tira il *danno da mischia* e ottiene \star , quindi posiziona 2 segnalini danno sulla sua plancia.

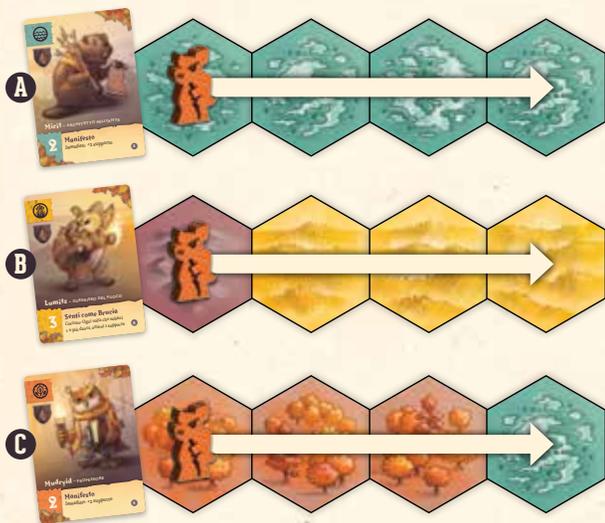


Morte di un Difensore ~ Potete subire al massimo 3 danni (come indicato dagli spazi sulla vostra plancia fazione). Se avete già 3 segnalini danno e dovete subire ancora danni, allora un altro giocatore deve scegliere casualmente una carta difensore dalla vostra mano: quel difensore è morto. Posizionate la sua carta sotto al segnalino morte corrispondente al suo habitat, poi rimuovete tutti i segnalini danno dalla vostra plancia fazione.

- Se avete già 3 segnalini danno e dovete subire ancora danni, ma non avete carte in mano, allora pescate la carta in cima al vostro mazzo difensori: quel difensore è morto.
- Se muoiono 2 difensori appartenenti allo stesso habitat, la partita è terminata e avete perso.

attivo, potete spostare il vostro leader su un qualsiasi esagono **all'interno o adiacente** al corridoio, purché il percorso del movimento non sia ostruito.

- Quando svolgete un'azione Movimento e la posizione iniziale del vostro leader è **adiacente** a un corridoio di habitat corrispondente all'habitat del vostro difensore attivo, potete spostare il vostro leader su un qualsiasi esagono **all'interno** di quel corridoio, purché il percorso non sia ostruito.
- Se all'interno di un corridoio di habitat ci sono una o più fabbriche rinaturalizzate, potete attraversarle solo se i loro muri lungo il percorso hanno un segnalino breccia.
- Non potete attraversare gli esagoni con i mech presenti all'interno di un corridoio di habitat.

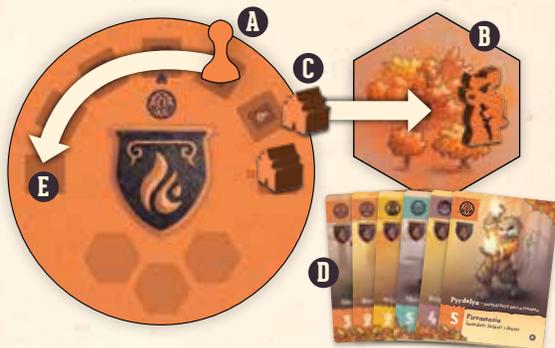


Esempi di Muovere Attraverso un Corridoio di Habitat: (A) Il giocatore dell'Ordine svolge un'azione Movimento con un difensore attivo delle paludi per spostare il suo leader lungo un corridoio di esagoni palude. (B) Il giocatore svolge un'azione Movimento con un difensore attivo delle pianure per spostare il suo leader all'interno del corridoio di esagoni pianura adiacente. (C) Il giocatore svolge un'azione Movimento con un difensore attivo delle foreste per spostare il suo leader su un esagono adiacente a un corridoio di esagoni foresta.

AZIONE: COSTRUIRE UN CAMPO

Per svolgere l'azione Costruire un Campo, spendete 1 punto azione, prendete il campo che si trova nello spazio successivo a quello occupato dal vostro indicatore supporto e posizionate il campo sull'esagono dove è presente il vostro leader. Poi pescate carte dal vostro mazzo difensori fino a raggiungere il numero di carte indicato sullo spazio che conteneva il campo che avete appena costruito. Infine resettate il vostro indicatore supporto.

- Ogni esagono può contenere **solo 1** campo.
- Potete costruire un campo **solo** negli esagoni habitat naturali della vostra fazione oppure negli esagoni fabbrica rinaturalizzata.
- Quando costruite il vostro ultimo campo, uscite dalla partita: lasciate il vostro indicatore supporto sull'ultimo spazio del vostro tracciato supporto e posizionate il vostro leader al centro della vostra plancia fazione.

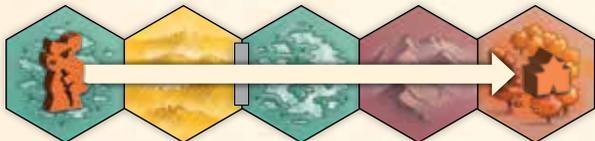


Esempio di Costruire un Campo: (A) Il giocatore dell'Ordine ha raggiunto il suo supporto massimo. (B) Il suo leader si trova su un esagono foresta, l'habitat naturale dell'Ordine. (C) Il giocatore svolge un'azione Costruire un Campo per costruire il suo prossimo campo, rivelando così un 6 sullo spazio appena liberato del tracciato supporto. (D) Il giocatore pesca carte dal mazzo difensori fino ad averne in mano 6. (E) L'indicatore supporto viene resettato sulla sua posizione iniziale.

AZIONE: **RAGGRUPPARE**

Per svolgere l'azione Raggruppare, spendete 1 punto azione e spostate il vostro leader su un qualsiasi esagono con un vostro campo, in qualsiasi punto del tabellone. A differenza dell'azione Movimento, quando svolgete un'azione Raggruppare:

- Ignorate le ostruzioni al movimento e la distanza.
- Non ottenete un oggetto.



Esempio di Raggruppare: Il giocatore dell'Ordine svolge un'azione Raggruppare per spostare il suo leader su un altro esagono dove è presente un suo campo.

AZIONE: **ELIMINARE** +1 supporto **GLI INQUINANTI**

Per svolgere l'azione Eliminare gli Inquinanti, spendete 1 punto azione e rimuovete dall'esagono con il vostro leader **tutti** i segnalini inquinante oppure il segnalino area tossica (*ogni volta che rimuovete un segnalino area tossica, subite 1 danno*).

Posizionate i segnalini inquinante rimossi accanto al tabellone e i segnalini area tossica sulla plancia aree tossiche. Se non avete raggiunto il vostro supporto massimo, fate avanzare il vostro indicatore supporto di 1 spazio sul vostro tracciato supporto.

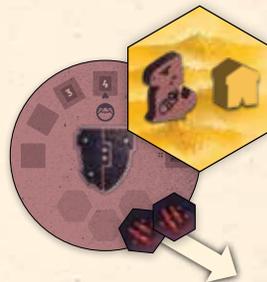


Esempio di Eliminare gli Inquinanti: A) Il giocatore del Consiglio svolge un'azione Eliminare gli Inquinanti per rimuovere 2 segnalini inquinante dal suo esagono. B) Il giocatore svolge un'azione Eliminare gli Inquinanti per rimuovere 1 segnalino area tossica dal suo esagono, poi subisce 1 danno.

AZIONE: **CURARE**

Per svolgere l'azione Curare, il vostro leader deve trovarsi in un esagono con un campo di una fazione **qualsiasi**. Spendete 1 punto azione e rimuovete tutti i segnalini danno dalla vostra plancia fazione.

- Se svolgere l'azione Curare richiede il tiro dei danni, tirate il dado danni **dopo** aver rimosso tutti i segnalini danno (*vedi Tiro dei Danni, pagina 12*).



Esempio di Curare: Il leader della Setta si trova su un esagono con un campo. Il giocatore svolge un'azione Curare per rimuovere 2 segnalini danno dalla sua plancia fazione.

AZIONE: **DISTRUGGERE** +1 supporto **UN MECH**

Per svolgere l'azione Distruggere un Mech, spendete 1 punto azione e rimuovete 1 mech dall'esagono con il vostro leader. Posizionate il mech distrutto accanto al tabellone. Se non avete raggiunto il vostro supporto massimo, fate avanzare il vostro indicatore supporto di 1 spazio sul vostro tracciato supporto.



Esempio di Distruggere un Mech: Il giocatore della Setta svolge un'azione Distruggere un Mech per rimuovere 1 mech dal suo esagono.

AZIONE: **APRIRE** +1 supporto **UNA BRECCIA**

Per svolgere l'azione Aprire una Breccia, spendete 1 punto azione e posizionate un **vostro** segnalino breccia accanto a un muro, nell'esagono con il vostro leader. Se un giocatore ha già posizionato sul tabellone tutti i suoi segnalini breccia, non può più svolgere l'azione Aprire una Breccia.

Se non avete raggiunto il vostro supporto massimo, fate avanzare il vostro indicatore supporto di 1 spazio sul vostro tracciato supporto.

Quando viene costruita una fabbrica, e il muro con la breccia viene sostituito da una tessera fabbrica (vedi pagina 19), oppure quando una fabbrica viene rinaturalizzata, non rimuovete o spostate gli eventuali segnalini breccia presenti su quell'esagono.



Esempi di Aprire una Breccia: (A) Il giocatore del Consiglio svolge un'azione Aprire una Breccia per posizionare una sua breccia accanto a una fabbrica. (B) Il giocatore svolge un'azione Aprire una Breccia per posizionare una sua breccia accanto a un muro.

AZIONE: RINATURALIZZARE +1 supporto **UNA FABBRICA**

Prima di svolgere l'azione Rinaturalizzare una Fabbrica, tutti i segnalini inquinante e i mech presenti su quella fabbrica **devono** essere rimossi e distrutti.

Per svolgere l'azione Rinaturalizzare una Fabbrica, spendete 1 punto azione e girate la tessera fabbrica dove è presente il vostro leader sul lato rinaturalizzato (*più scuro*), facendo attenzione a non cambiare l'orientamento della freccia direzionale. Se non avete raggiunto il vostro supporto massimo, fate avanzare il vostro indicatore supporto di 1 spazio sul vostro tracciato supporto.

- Le fabbriche rinaturalizzate non diffondono segnalini inquinante, ma continuano ad avere muri su tutti e 6 i loro bordi.
- Qualsiasi fazione può costruire un campo su una fabbrica rinaturalizzata.
- Se all'interno di un corridoio di habitat ci sono una o più fabbriche rinaturalizzate, potete attraversarle solo se i loro muri lungo il percorso hanno un segnalino breccia.
- Non potete entrare nel nucleo o rinaturalizzarlo.



Esempio di Rinaturalizzare una Fabbrica: Dopo avere rimosso mech e inquinanti dalla fabbrica, il giocatore del Consiglio svolge un'azione Rinaturalizzare una Fabbrica per girarla sul lato rinaturalizzato, facendo attenzione a non cambiare l'orientamento della freccia direzionale.

Oggetti

OTTENERE E UTILIZZARE OGGETTI

Ottenere – Ogni fazione ha un proprio oggetto unico (vedi pagina 17). Per ottenerlo, dovete **terminare** un'azione Movimento con il vostro leader nello stesso esagono dove è presente il campo di quella fazione. Quando ottenete un oggetto, girate il vostro segnalino oggetto corrispondente sul lato *ottenuto*, a colori.

- Se il vostro leader si trova già in un esagono con il campo di una qualsiasi fazione, potete **spendere 1 punto azione** per ottenere l'oggetto di quella fazione.
- L'azione Raggruppare non fa ottenere oggetti.



Esempio di Ottenere un Oggetto: Il giocatore dell'Ordine svolge un'azione Movimento per spostare il suo leader su un esagono con un campo del Consiglio. Il giocatore ottiene il pane e gira il suo segnalino oggetto Pane sul suo lato *ottenuto*.

Utilizzare – Potete utilizzare un vostro oggetto *ottenuto* **senza** spendere punti azione, in qualsiasi momento del vostro turno, ma prima di pescare la carta macchina (vedi fase azioni, passaggio B, pagina 9). Quando utilizzate un oggetto, dopo aver risolto il suo effetto, girate di nuovo quel segnalino oggetto sul lato *utilizzato*.



Oggetto
ottenuto



Oggetto
utilizzato



**OGGETTO DEL CONSIGLIO: PANE**

Utilizzare il pane vi fa ottenere 1 punto azione aggiuntivo da spendere per svolgere una qualsiasi azione.

**OGGETTO DELLA SETTA: RAZZI**

Utilizzare i razzi vi permette di svolgere l'azione Distruggere un Mech o Aprire una Breccia senza spendere 1 punto azione. Quando utilizzate i razzi non tirate per i danni.

**OGGETTO DELLA CONGREGA: POZIONI**

Utilizzare le pozioni vi permette di rimuovere 1 segnalino danno dalla vostra plancia fazione o di svolgere l'azione Eliminare gli Inquinanti senza spendere 1 punto azione. Quando utilizzate le pozioni non tirate per i danni.

**OGGETTO DELL'ORDINE: MAPPE**

Utilizzare le mappe vi permette di svolgere l'azione Movimento o Raggruppare senza spendere 1 punto azione. Quando utilizzate le mappe non tirate per i danni.

Carte Macchina

Dopo avere svolto tutte le azioni nel vostro turno, pescate e risolvete 1 carta macchina. Dopo avere pescato e risolto 1 carta macchina, posizionatela a faccia in su nella pila degli scarti della macchina.

Una volta che tutte e 7 le carte macchina sono state pescate e risolte, rimescolate la pila degli scarti della macchina e posizionate le carte a faccia in giù per formare un nuovo mazzo macchina.

- Assicuratevi di risolvere la carta macchina nella sequenza corretta, un passaggio alla volta.

Automi Carte Macchina

Queste carte sono divise in due parti: ordinano agli automi di avanzare lungo i bordi degli esagoni fabbrica e di costruire muri.

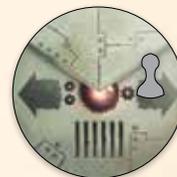
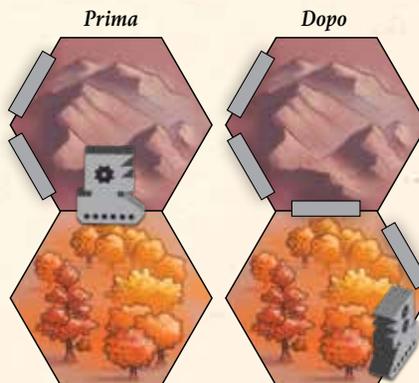
AUTOMI 1 Gli Automi Avanzano due Volte

Gli automi operano sui bordi degli esagoni habitat, con un esagono sul loro lato destro (*contrassegnato sul lato destro dell'automa dall'icona* ⚙️) e un esagono sul loro lato sinistro (*contrassegnato dall'icona* ⚙️). Gli automi hanno il fronte seghettato e il retro piatto, e si muovono sempre in avanti (*mai in retromarcia*).

Controllate la *direzione della macchina* per determinare se ogni automa avanzerà intorno all'esagono alla sua destra ⚙️ o alla sua sinistra ⚙️. Per ogni avanzamento, spostate l'automa in avanti di 1 bordo dell'esagono nella direzione indicata e costru-

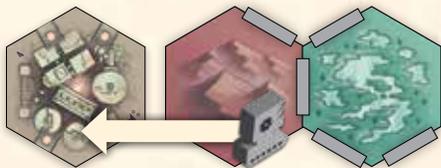


ite 1 muro dietro all'automa, sul bordo da cui si è mosso. Fate avanzare ogni automa contemporaneamente, un bordo alla volta, due volte per ogni carta automi.



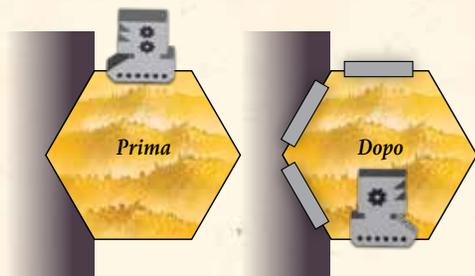
Esempio di Avanzamento: La direzione della macchina è impostata su 'destra' ⚙️. L'automa avanza due volte intorno all'esagono alla sua destra costruendo 1 muro su ogni bordo da cui si è mosso.

Vicoli Ciechi e Reset – Se un automa riceve l'ordine di avanzare su un bordo con un muro, una fabbrica o l'altro automa, si resetta. Prendete l'automata e posizionatelo sul nucleo. Assicuratevi di costruire 1 muro sul bordo dell'esagono dove l'automata si è resettato.



Esempio di Reset: Un automa riceve l'ordine di avanzare su un bordo che ha già un muro. L'automata si resetta, posizionandosi sul nucleo, e lascia 1 muro sul bordo dove si è resettato.

Avanzare Lungo il Perimetro – Gli automi non si fermano mai sul bordo di un esagono lungo il perimetro del tabellone. Quando ricevono l'ordine di avanzare lungo il perimetro, continuano ad avanzare e a costruire muri intorno a tutti i bordi dell'esagono habitat che toccano il perimetro, e si fermano sul bordo successivo che non si trova lungo il perimetro. Avanzare intorno a un qualsiasi numero di bordi del perimetro conta solo come 1 dei 2 avanzamenti indicati sulla carta automi.



Esempio di Avanzare Lungo il Perimetro: Un automa riceve l'ordine di avanzare intorno all'esagono alla sua sinistra  lungo il perimetro del tabellone. L'automata continua ad avanzare e costruisce muri su tutti i bordi del perimetro prima di fermarsi sul bordo successivo che non si trova lungo il perimetro. Questo è solo il primo dei suoi 2 avanzamenti.

AUTOMI 2 Schierate gli Automi Resettati dalla Fabbrica con il Numero più Alto

Per ogni automa che si è resettato **nel passaggio precedente**, svolgete i seguenti passaggi, in ordine:

1. Cercate la freccia direzionale sulla tessera fabbrica (o fabbrica rinaturalizzata) con il **numero più alto** (se nessuna fabbrica è stata costruita, considerate il nucleo come la fabbrica con il numero più alto) e spostate l'automata resettato dal nucleo a quella tessera fabbrica.
2. Se il bordo verso cui punta la freccia è libero, spostate l'automata su quel bordo (con il retro rivolto verso la fabbrica e il fronte verso il perimetro). Altrimenti, se quel bordo è già occupato da un muro, una fabbrica (anche rinaturalizzata) o dall'altro automa, ruotate attorno alla tessera fabbrica con sopra l'automata resettato seguendo la *direzione della macchina*, cercate il successivo vertice che punta verso un bordo libero e spostate l'automata su quel bordo.
3. Se tutti e 6 i vertici della tessera fabbrica (o fabbrica rinaturalizzata) con il numero più alto puntano a bordi già occupati, cercate la tessera con il successivo numero più alto, spostateci sopra l'automata resettato e tornate al punto 2.



Esempio di Schierare gli Automi: (A) Nel nucleo, un automa resettato attende di essere schierato. (B) La *direzione della macchina* è impostata su 'sinistra' . (C) La freccia direzionale sulla fabbrica con il numero più alto punta verso un bordo dove è già stato costruito un muro. (D) Seguendo la *direzione della macchina* , il successivo vertice di quella fabbrica punta verso un bordo libero, quindi posizionate l'automata su quel bordo.

Fabbriche Carte Macchina

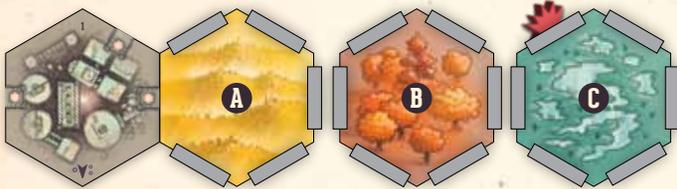
Queste carte sono divise in due parti: costruiscono fabbriche sugli esagoni habitat isolati oppure diffondono inquinanti dai canali di scarico delle fabbriche.

FABBRICHE PRIMA PARTE: Se uno o più Esagoni Habitat sono Isolati, Costruite 1 Fabbrica

Un esagono habitat è **isolato** quando è circondato da muri su tutti e 6 i suoi bordi. Le fabbriche (*anche quelle rinaturalizzate*) hanno muri su tutti e 6 i loro bordi e questi muri isolano gli esagoni habitat adiacenti.

- I muri con una breccia isolano gli esagoni habitat adiacenti.
- Gli automi **non** isolano gli esagoni habitat adiacenti.

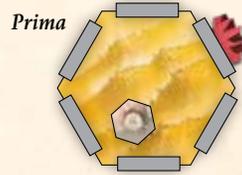
Se **nessun esagono habitat è isolato**, procedete con la seconda parte (*vedi pagina 20*), altrimenti continuate a leggere.



Esempi di Esagoni Habitat Isolati: (A) Cinque bordi dell'esagono hanno un muro e il 6° bordo è adiacente a una fabbrica. (B) Tutti e 6 i bordi dell'esagono hanno un muro. (C) Tutti e 6 i bordi dell'esagono hanno un muro, e in uno dei muri è stata aperta una breccia.

Costruire una Fabbrica ~ Rimuovete **tutti** i segnalini muro presenti sui bordi dell'esagono isolato. Prendete la tessera fabbrica in cima al nucleo (*insieme a ogni segnalino area tossica, segnalino inquinante e mech già presente su quella tessera*) e posizionatela sopra all'esagono habitat isolato, facendo attenzione a non cambiare l'orientamento della freccia direzionale della tessera fabbrica.

Schierare 2 Cecchini sul Nucleo della Macchina ~ Dopo avere costruito una nuova fabbrica, posizionate 2 cecchini sulla tessera fabbrica appena rivelata nel nucleo.



Esempio di Costruire una Fabbrica: Viene pescata una carta fabbriche, e l'unico esagono isolato è quello della pianura. Tutti i segnalini muro intorno all'esagono vengono rimossi e la tessera fabbrica in cima al nucleo, insieme ai suoi 2 cecchini, viene spostata sopra all'esagono pianura. Il segnalino inquinante che si trovava sull'esagono pianura isolato viene posizionato sopra la fabbrica appena costruita. Il segnalino breccia rimane al suo posto.

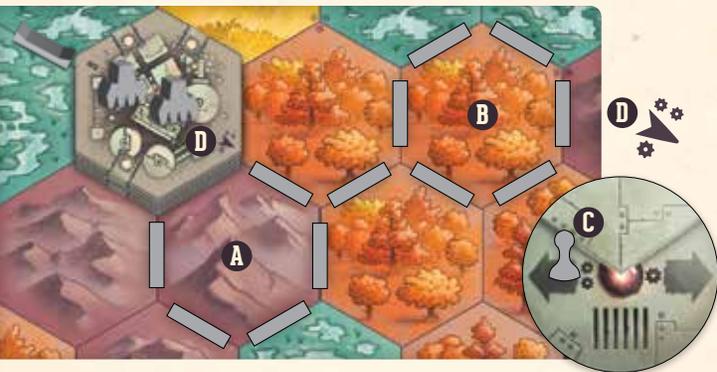
Quando Costruite una Fabbrica:

- Se sull'esagono habitat isolato sono presenti uno o più segnalini breccia, quei segnalini rimangono al loro posto.
- Se sull'esagono habitat isolato è presente un campo, posizionatelo sopra la fabbrica appena costruita. Finché quella fabbrica non viene rinaturalizzata, quel campo **non** può essere utilizzato per svolgere l'azione Raggruppare e Curare o per ottenere un oggetto.
- Se sull'esagono habitat isolato sono presenti uno o più leader, posizionatevi sopra la fabbrica appena costruita.
- Se sull'esagono habitat isolato sono presenti uno o più segnalini inquinante, posizionatevi sopra la fabbrica appena costruita: se ora il numero di segnalini inquinante sulla fabbrica è pari o superiore a 3, rimuoveteli tutti e sostituiteli con un segnalino area tossica. Se sulla fabbrica è già presente un segnalino area tossica, rimuovete i segnalini inquinante.
- Se sull'esagono habitat isolato sono presenti uno o più cacciatori, posizionate i mech sopra la fabbrica appena costruita. Quei mech ora sono dei cecchini.

Se Più Esagoni Fabbrica sono Isolati ~ Ogni carta fabbriche costruisce **solo 1** fabbrica. Se più esagoni habitat sono isolati, per determinare su quale di questi viene costruita la fabbrica, immaginate una linea retta che parte dalla freccia direzionale sulla tessera fabbrica in cima al nucleo e termina nel perimetro del tabellone. Fate ruotare questa linea intorno al nucleo, seguendo la *direzione della macchina*,

finché non incontra un esagono habitat isolato. Costruite la fabbrica su quell'esagono.

- Se la linea retta incontra contemporaneamente 2 esagoni isolati, costruite la fabbrica su quello più vicino al nucleo.



Esempio di Più Esagoni Isolati: Quando viene pescata la carta fabbriche, entrambi gli esagoni (A) e (B) sono isolati. (C) La *direzione della macchina* è impostata su 'sinistra'. (D) Dalla freccia direzionale sulla tessera fabbrica in cima al nucleo parte una linea retta che termina sul perimetro. Questa linea ruota a sinistra e il primo esagono isolato che incontra è quello (B), dove viene costruita la fabbrica.



FABBRICHE SECONDA PARTE: Le Fabbriche Diffondono gli Inquinanti

Canale
di scarico



Se nella prima parte avete costruito una fabbrica, saltate questa seconda parte. Altrimenti diffondete gli inquinanti, come segue: individuate i 3 canali di scarico sulla tessera fabbrica in cima al nucleo e su ogni tessera fabbrica già costruita. Posizionate 1 segnalino inquinante nell'esagono adiacente a **ogni** canale di scarico.



Aree Tossiche – Quando su un singolo esagono habitat sono presenti 3 o più segnalini inquinante, rimuovete immediatamente tutti i segnalini inquinante presenti e sostituiteli con 1 segnalino area tossica preso dalla plancia aree tossiche.

- Posizionate sempre i segnalini inquinante partendo dalla fabbrica col numero più alto e proseguite con la successi-

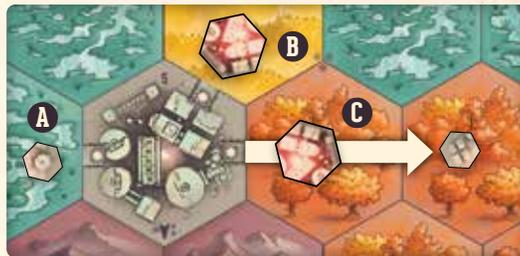
va fabbrica con il numero più alto, finché tutte le fabbriche non hanno diffuso gli inquinanti.

- Se le fabbriche diffondono gli inquinanti su un esagono habitat dove è già presente un segnalino area tossica, ignorate quell'esagono e posizionate i segnalini inquinante sull'esagono adiacente (*nella direzione del canale di scarico*), oltrepassando eventuali muri o automi.
- Se più canali di scarico sono adiacenti allo stesso esagono habitat, posizionate su quell'esagono 1 segnalino inquinante per ogni canale di scarico adiacente.
- I canali di scarico diffondono gli inquinanti anche sugli esagoni fabbrica e sulla tessera fabbrica in cima al nucleo (*come se fossero esagoni habitat*).
- Non posizionate mai segnalini inquinante fuori dal perimetro del tabellone.

Prima



Dopo



Esempio di Le Fabbriche Diffondono gli Inquinanti: Quando viene pescata la carta fabbriche, gli inquinanti si diffondono su ogni esagono habitat adiacente ai canali di scarico. (A) Questo esagono non ha segnalini inquinante: posizinatene uno. (B) Questo esagono ha già 2 segnalini inquinante: entrambi i segnalini vengono rimossi e sostituiti con 1 segnalino area tossica. (C) Questo esagono ha già un segnalino area tossica: ignorate questo esagono e posizionate 1 segnalino inquinante sull'esagono adiacente, nella direzione del canale di scarico.

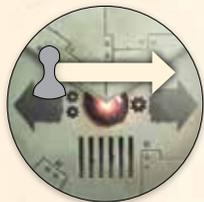
Riavvio Carte Macchina

Questa carta è divisa in tre parti: **inverte** la direzione della macchina e poi segue le stesse regole delle carte fabbriche.

RIAVVIO PRIMA PARTE:

INVERTIRE Direzione della Macchina

Spostate la pedina direzione macchina sullo spazio opposto nella plancia direzione.



Esempio di Invertire Direzione della Macchina: Quando viene pescata la carta riavvio, la pedina direzione macchina viene spostata dallo spazio a sinistra con l'icona  allo spazio a destra con l'icona .

RIAVVIO SECONDA E TERZA PARTE:

Se uno o più Esagoni Habitat sono Isolati, Costruite 1 Fabbrica **OPPURE** **Le Fabbriche Diffondono gli Inquinanti**

Dopo avere invertito la direzione della macchina, seguite le regole come se aveste pescato una carta fabbriche (vedi pagine 19 e 20).

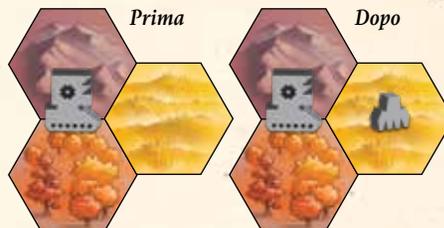


Mech Carte Macchina

Queste carte sono divise in due parti: schierano i mech cacciatori e ordinano ai cacciatori di inseguire i giocatori.

MECH 1 Ogni Automa schiera 1 Cacciatore

Individuate gli esagoni habitat di fronte a ogni automa e posizionate 1 mech (cacciatore) in ognuno di questi esagoni. Se un automa si trova di fronte al perimetro del tabellone oppure a una fabbrica (anche rinaturalizzata), posizionate il mech (cacciatore) nell'esagono habitat a destra o a sinistra dell'automa, in base alla *direzione della macchina*.



Esempio di Ogni Automa schiera 1 Cacciatore: L'automa schiera 1 cacciatore sull'esagono habitat di fronte alla sua posizione.

MECH 2 I Cacciatori Inseguono il Giocatore Attivo di 2 esagoni Habitat e gli altri Giocatori di 1

I cacciatori inseguono prima il giocatore attivo (entro una distanza massima di 2 esagoni) e poi tentano di inseguire ognuno degli altri giocatori (entro una distanza massima di 1 esagono), uno alla volta, iniziando dal giocatore alla sinistra del giocatore attivo e procedendo in senso orario. Quando un cacciatore insegue un giocatore, si muove dalla sua posizione di partenza fino all'esagono habitat dove si trova il leader del giocatore inseguito. Se un cacciatore è fuori distanza massima, mantiene la sua posizione e non si muove.

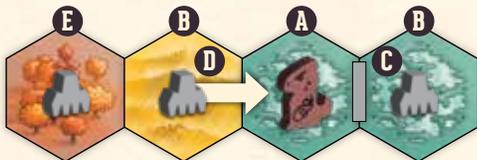
- I cacciatori non inseguono mai attraverso i muri (nemmeno attraverso i muri con una breccia) o gli automi e non inseguono mai all'interno delle fabbriche (anche rinaturalizzate).
- Se uno o più cacciatori si trovano già in un esagono habitat con il leader di un qualsiasi giocatore, mantengono la loro posizione e non si muovono.

Inseguire il Giocatore Attivo – I cacciatori inseguono il giocatore attivo entro una **distanza massima di 2 esagoni**. Se uno o più cacciatori si trovano entro 2 esagoni habitat dal leader del giocatore attivo, spostate quei cacciatori sull'esagono habitat dove si trova il leader.



Esempio di Inseguire il Giocatore Attivo: (A) Il giocatore dell'Ordine è il giocatore attivo e pesca una carta mech. (B) 2 cacciatori si trovano entro 2 esagoni habitat dal leader del giocatore. Entrambi inseguono il giocatore e si spostano sull'esagono habitat con il leader. (C) Il cechino non insegue.

Inseguire gli Altri Giocatori – I cacciatori inseguono gli altri giocatori (*e non il giocatore attivo*) entro una **distanza massima di 1 esagono**. Iniziando dal giocatore alla sinistra del giocatore attivo e procedendo in senso orario, controllate se ci sono dei cacciatori entro una distanza massima di 1 esagono habitat dal leader di quel giocatore e spostate quei cacciatori sull'esagono habitat dove si trova quel leader.



Esempio di Inseguire gli Altri Giocatori: (A) Viene pescata una carta mech e il giocatore della Setta non è il giocatore attivo. (B) 2 cacciatori si trovano entro 1 esagono habitat dal leader del giocatore. (C) 1 di quei cacciatori è bloccato da un muro e mantiene la posizione. (D) Il cacciatore che non è bloccato insegue il giocatore e si sposta sull'esagono habitat con il leader. (E) Un terzo cacciatore è fuori distanza massima dal leader e mantiene la posizione.

Difficoltà Carte Macchina

Durante la preparazione, per aumentare la difficoltà delle vostre partite, pescate casualmente da 1 a 6 carte macchina contrassegnate con 'avanzata', come segue:

- **Difficoltà intermedia:** 1-2 carte.
- **Difficoltà complessa:** 3-4 carte.
- **Difficoltà estrema:** 5-6 carte.

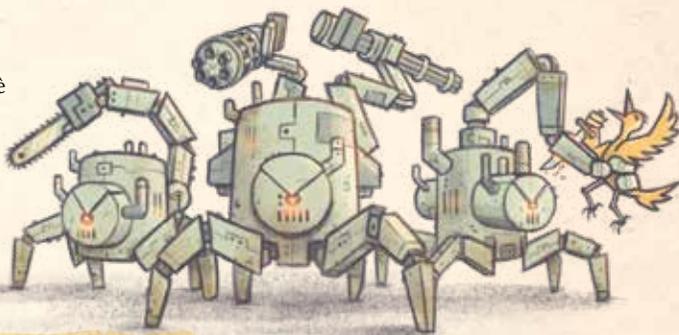
Sostituite ogni carta macchina avanzata che avete pescato con la carta base corrispondente con lo stesso nome, in modo da avere sempre un mazzo di 7 carte. Rimettete nella scatola tutte le rimanenti carte macchina (*base e avanzata*).

CARTE 'MACCHINA AVANZATA' Differenze rispetto alle carte 'base'

Automi – Un automa avanza 3 volte e l'altro 2 volte. Per determinare quale automa avanza tre volte, immaginate una linea retta che parte dalla freccia direzionale sulla tessera fabbrica in cima al nucleo e termina nel perimetro del tabellone. Fate ruotare questa linea intorno al nucleo, seguendo la *direzione della macchina*, finché non incontra un automa. Quell'automata avanza 3 volte e l'altro avanza 2 volte.

Fabbriche – Gli inquinanti vengono sempre diffusi, anche se nella prima parte è stata costruita una fabbrica.

Mech – Dopo che i cacciatori hanno inseguito, tutti i giocatori con i leader negli esagoni con uno o più mech subiscono 1 danno.



Fine della Partita



VITTORIA



Se in un qualsiasi momento durante il turno di un giocatore tutte le fabbriche costruite dalle macchine sono state rinaturalizzate e ogni giocatore ha costruito tutti i suoi campi, la partita termina immediatamente. Il nucleo è stato distrutto, avete vinto!

La notizia della vostra vittoria si diffonde come una pioggia di scintille per tutta Selvaumita, alimentando il fuoco della speranza e della solidarietà. Alcuni difensori resteranno in questa regione e useranno la rete di campi che avete costruito per avviare il lungo processo di ricostruzione e di guarigione della Terra. Altri si metteranno in viaggio, per mettere le loro abilità e la loro esperienza al servizio degli animali ancora coinvolti nell'interminabile guerra contro le macchine.

Tutto è connesso! Nulla dura per sempre!

SCONFITTA

Esistono 3 modi in cui la partita può terminare con la sconfitta di tutti i giocatori:

Costruzione Completa del Nucleo ~ Sono già state costruite 5 tessere fabbrica e una carta riavvio oppure una carta fabbriche ordina alle macchine di costruire l'ultima tessera fabbrica.

Disastro Tossico ~ Sono già presenti sul tabellone tutti e 6 i segnalini area tossica e una carta riavvio oppure una carta fabbriche ordina alle macchine di diffonderne ancora.

Massacro ~ Due difensori dello stesso habitat vengono uccisi.



Partita in Solitario

Giocare con 2 Fazioni e 1 Mano di Difensori

Segui la preparazione per una partita con 2 giocatori, con le seguenti modifiche:

- La tua mano iniziale di 3 carte difensore può essere composta da una qualsiasi combinazione di carte pescate dai mazzi difensori delle due fazioni.
- Rimetti il segnalino primo giocatore nella scatola.

Modifiche alle Regole Base

All'inizio di ogni round, puoi scegliere come difensore attivo una qualsiasi carta dalla tua mano, a prescindere dalla fazione. Posiziona il tuo difensore attivo in cima alla pila dei difensori esausti, a destra della plancia fazione di quel difensore. Durante questo turno, utilizza i componenti corrispondenti alla fazione del tuo difensore attivo. Assicurati di pescare e risolvere una carta macchina alla fine di ogni turno.

- Se in mano hai solo carte difensore di una delle due fazioni, puoi pescare la carta in cima al mazzo difensori dell'altra fazione e giocarla come tuo difensore attivo.
- Quando scegli un difensore attivo con un effetto 'Immediato', risolvi quell'effetto immediatamente.
- L'effetto 'Continuo' di un difensore rimane attivo finché quel difensore si trova in cima alla pila dei difensori esausti.
- L'effetto di un difensore influenza solo la sua fazione, a meno che il testo non indichi diversamente (*ad esempio, 'Tutti i giocatori'*).
- Puoi giocare difensori in aiuto al tuo difensore attivo solo se appartengono al suo stesso habitat.
- Quando svolgi l'azione Costruire un Campo, pesca carte dal mazzo difensori del tuo difensore attivo.
- Se una delle tue fazioni ha già 3 segnalini danno e deve subirne ancora, mescola la tua mano e scegli casualmente il difensore da posizionare sotto al segnalino morte.
- Quando costruisci l'ultimo campo di una fazione, quella fazione esce dal gioco: se hai carte di quella fazione in mano, posizionale nella pila dei difensori esausti. Continua a giocare con l'altra fazione.



Effetti delle Carte Difensore

Un effetto **'Immediato'** deve essere risolto durante la fase Pianificazione e non richiede mai il Tiro dei Danni (*se più difensori attivi hanno un effetto 'Immediato', risolvetele nell'ordine che preferite*). Ottenete 1 supporto per ogni mech distrutto, breccia aperta ed esagono da cui avete eliminato gli inquinanti.

Un effetto **'Continuo'** modifica le azioni che un giocatore svolge nel suo turno, come indicato nel testo sulla carta, ma tutte le regole relative alle azioni (*incluse quelle sul Tiro dei Danni e sull'Ottenere Supporto*) rimangono invariate.

- Risolvere un effetto è obbligatorio.
- L'effetto del difensore influenza solo chi lo gioca, a meno che il testo non indichi diversamente (*ad esempio, "Tutti i giocatori"*).
 - Ignorate le ostruzioni quando risolvete un effetto che fa riferimento a esagoni adiacenti.
- L'effetto **'Continuo'** di un difensore rimane attivo finché quel difensore si trova in cima alla pila dei difensori esausti.



L'ORDINE

- **Compagno dell'Ordine** - *Immediato*: Il segnalino primo giocatore passa a sinistra
- **Archivi** - *Immediato*: Ottieni l'oggetto Mappe
- **Stampa Clandestina** - *Immediato*: Tutti i giocatori ottengono l'oggetto Mappe
- B** **Incendio Controllato** - *Immediato*: Elimina gli Inquinanti da tutti gli esagoni adiacenti
- B** **Senti come Brucia** - *Continuo*: Ogni volta che subisci 1 o più danni, ottieni 1 supporto
- B** **Piromanzia** - *Immediato*: Subisci 1 danno
- S** **Manifesto** - *Immediato*: +2 supporto
- S** **Biblioteca Itinerante** - *Immediato*: Sposta uno dei tuoi campi già costruiti su un qualsiasi esagono foresta
- S** **Rifugio** - *Continuo*: Tutti i giocatori possono Raggruppare sul campo di un qualsiasi giocatore senza Tirare Danni



IL CONSIGLIO

- **Compagno del Consiglio** - *Immediato*: Il segnalino primo giocatore passa a sinistra
- **Cucina da Campo** - *Immediato*: Ottieni l'oggetto Pane
- **Spezzare il Pane** - *Immediato*: Tutti i giocatori ottengono l'oggetto Pane
- N** **Sostentamento** - *Continuo*: +1 supporto dopo che un qualsiasi giocatore ha Costruito 1 Campo
- N** **Raccolto Abbondante** - *Immediato*: Pesca 2 carte difensore
- N** **Carovane** - *Continuo*: Tutti i giocatori possono muoversi attraverso qualsiasi tipo di corridoio habitat
- T** **Resilienza** - *Continuo*: Ignora sul dado danni
- T** **Tiratore Scelto** - *Immediato*: Distruggi 1 Mech in un esagono adiacente
- T** **Ospedale da Campo** - *Immediato*: Tutti i giocatori rimuovono 1 danno



LA CONGREGA

- **Compagno della Congrega** - *Immediato*: Il segnalino primo giocatore passa a sinistra
- **Mistura Ribollente** - *Immediato*: Ottieni l'oggetto Pozioni
- **Speciale** - *Immediato*: Tutti i giocatori ottengono l'oggetto Pozioni
- Z** **Schivata** - *Continuo*: Ignora sul dado danni
- Z** **Imboscata** - *Immediato*: Distruggi 1 Mech nell'esagono con il tuo leader
- Z** **Sentiero Segreto** - *Immediato*: Tutti i giocatori possono spostarsi su un esagono adiacente a quello con il loro leader
- A** **Amici Funghi** - *Continuo*: Muovere su un esagono Elimina gli Inquinanti da quell'esagono
- A** **Pioggia di Ruggine** - *Immediato*: Sostituisci 1 mech con 1 inquinante in un qualsiasi esagono senza un'area tossica
- A** **Erbe Medicinali** - *Immediato*: Scegli un giocatore e rimuovi tutti i suoi danni



LA SETTA

- **Compagno della Setta** - *Immediato*: Il segnalino primo giocatore passa a sinistra
- **Arsenale** - *Immediato*: Ottieni l'oggetto Razzi
- **Fuochi d'Artificio** - *Immediato*: Tutti i giocatori ottengono l'oggetto Razzi
- G** **Sabotaggio** - *Continuo*: In questo turno non peschi la carta macchina
- G** **Cercarottami** - *Continuo*: Ottieni 1 supporto aggiuntivo ogni volta che Distruggi 1 Mech
- G** **Calo d'Energia** - *Continuo*: Tutti i giocatori possono muovere attraverso i muri
- U** **Gallerie** - *Immediato*: Sposta il tuo leader su un qualsiasi esagono montagna
- U** **Balistica** - *Continuo*: Puoi utilizzare i Razzi per Distruggere 1 Mech in un esagono adiacente
- U** **Demolizioni** - *Immediato*: Apri una Breccia in un qualsiasi muro

