

# LA LEGGE DI ROOT



## Indice dei Contenuti

|                                |    |                                    |    |
|--------------------------------|----|------------------------------------|----|
| 1. Regole d'Oro.....           | 2  | 14. Signore dell'Orda .....        | 15 |
| 2. Concetti Chiave .....       | 3  | 15. Custodi di Ferro.....          | 16 |
| 3. Vittoria .....              | 3  | Appendice A.                       |    |
| 4. Azioni Chiave .....         | 4  | Preparazione Avanzata .....        | 18 |
| 5. Preparazione.....           | 4  | Appendice B. Componenti.....       | 19 |
| 6. Marchesa de Gattis .....    | 5  | Appendice C. Variante Mappe .....  | 20 |
| 7. Dinastia delle Aquile ..... | 6  | Appendice D.                       |    |
| 8. Alleanza dei Boschi.....    | 7  | Sommario dei Vagabondi.....        | 20 |
| 9. Vagabondo .....             | 8  | Appendice E. Combattenti.....      | 21 |
| 10. Setta delle Lucertole..... | 10 | Appendice F. Meraviglie .....      | 21 |
| 11. Compagnia del Fiume .....  | 11 | Appendice G. Glossario.....        | 22 |
| 12. Ducato Sotterraneo.....    | 13 | Indice Analitico .....             | 23 |
| 13. Congiura dei Corvidi ..... | 14 | Riassunto delle Azioni Chiave..... | 24 |

# Leggere la Legge

*I termini chiave sono scritti in MAIUSCOLETTA, mentre chiarimenti ed esempi li trovate in corsivo. Le icone fazione (🐻, 🐘, 🐨, 🐼, 🐾, 🐾, 🐾, 🐾, 🐾) contrassegnano regole che vengono modificate nelle sezioni Regole e Abilità della Fazione.*

Root contiene due regolamenti: la Legge di Root e la Guida Rapida. Iniziate a leggere la Guida Rapida se preferite un apprendimento graduale e ricco di esempi grafici.

Iniziate invece da questo regolamento se preferite un tipo di apprendimento più strutturato, formale e conciso.

Nella Guida Rapida trovate anche le indicazioni per l'uso della mappa invernale e le varianti che permettono di gestire diverse combinazioni di fazioni e numeri di giocatori.

Regole generali per comprendere la Legge:

**D1. Vorrei fare qualcosa e le regole non dicono che non posso. Posso farlo?**

*R1. Nei limiti di quello che prevede l'azione, sì! Il gioco vi sorprenderà spesso con situazioni stravaganti e inaspettate, fa parte del divertimento, questo però non significa che potete stravolgere le regole.*

**D2. Un altro giocatore può opporsi a una particolare azione?**

*R2. Nessuna azione richiede il consenso. Svolgetela e basta.*

**D3. Ho l'impressione che dovrebbe succedere qualcosa, ma la regola non mi dice di fare quella cosa. Cosa faccio?**

*R3. Seguite la parola della Legge, non il vostro istinto. Cercare di interpretare le regole vi metterà nei guai velocemente.*

**D4. Se una regola usa un termine o un'azione specifica, questa include termini o azioni strettamente correlati?**

*R4. No, si intende solo il termine originale e non termini correlati. Per esempio, MUOVI e POSIZIONA sono termini differenti, ed è importante ad esempio in regole come La Fortezza (6.2.2)*

## 1. Regole d'Oro

Questo capitolo risponde nel dettaglio a domande tecniche. Se è la vostra prima partita potete saltarlo.

### 1.1 CONFLITTI NELLE REGOLE

**1.1.1 Precedenza.** Se il testo su una carta è in conflitto con quanto scritto in questo regolamento, applicate quanto riportato sulla carta. Se il testo nella Guida Rapida è in conflitto con questo regolamento, questo regolamento ha la precedenza. Se potete applicare sia una regola generale sia una regola della fazione o di un combattente, applicatele entrambe; in caso contrario, applicate la regola della fazione o del combattente.

**1.1.2 Utilizzo di "non può".** Qualsiasi regola che utilizza il termine NON PUÒ è assoluta: salvo esplicita deroga, non può mai essere annullata da altre regole.

**1.1.3 Scelte e risoluzioni poco chiare.** Se non è chiaro in quale ordine risolvere gli effetti simultanei, o a quale giocatore spetta prendere una decisione, è il giocatore di turno che decide l'ordine in cui risolverli.

### 1.2 INFORMAZIONI PUBBLICHE E PRIVATE

**1.2.1 Mani.** Il numero di carte in mano a ciascun giocatore è un'informazione pubblica (sempre accessibile). Se non esplicitamente indicato, è invece vietato mostrare o rivelare le carte della propria mano. 🐾

**1.2.2 Scarti.** Le carte nella pila degli scarti possono essere guardate in qualsiasi momento.

### 1.3 PATTI E NEGOZIAZIONE

**1.3.1 Accordi.** I giocatori sono liberi di discutere e stringere alleanze ma nessun accordo tra giocatori è vincolante.

**1.3.2 Carte.** Un giocatore può dare carte a un altro giocatore solo se esplicitamente indicato.

### 1.4 STRUTTURA DEL GIOCO

**1.4.1 Struttura del Turno.** Il turno di ogni giocatore è diviso in tre fasi: Alba, Giorno e Crepuscolo. Se viene scritto "all'inizio di" una fase, accade prima dell'intera fase e se viene scritto "alla fine di" accade dopo la fase ma prima dell'inizio della fase successiva, se presente. Quando un giocatore completa tutte e tre le fasi, il giocatore che segue (in senso orario) inizia il proprio turno. La partita continua finché un giocatore non vince (3.1).

**1.4.2 Interruzioni.** Se non esplicitamente indicato, non si può interrompere un'azione (anche nel caso di azioni composte come la Marcia della Marchesa), un'abilità (come l'azione Sventare un Complotto dei Corvidi) o un effetto permanente (come la carta Esule delle Aquile) con un altro effetto (ad esempio, la carta Armaioli indica di scartarla "in battaglia").

### 1.5 PEZZI

**1.5.1 Limite.** Il numero di pezzi contenuti nel gioco costituisce un limite. Se li esaurite non sostituiteli con nient'altro.

**1.5.2 Fazione Iniziale.** Ogni giocatore controlla la fazione scelta durante la preparazione (5) e i pezzi indicati sul retro della sua plancia fazione (ma non gli oggetti). Questi di solito sono indicati come PEZZI DELLA FAZIONE o simili. Nello specifico, sono chiamati PEZZI [NOME DELLA FAZIONE] (ad esempio, se controllate la Marchesa, espressioni come "guerrieri della vostra fazione" e "guerrieri della Marchesa" si riferiscono entrambi ai guerrieri di legno arancione a forma di gatto).

**1.5.3 Proprietà dei Pezzi.** La proprietà dei pezzi di una specifica fazione non può cambiare (ad esempio, la Marchesa non può usare gli Ospedali da Campo con i combattenti o i mercenari della Compagnia, poiché questi non sono guerrieri della Marchesa).

**1.5.4 Manipolazione dei Pezzi.** I pezzi vengono posizionati e rimossi come definito nel glossario (G.1.23, G.1.24). Se viene richiesto di posizionare, prendere o rimuovere pezzi, ma non è possibile farlo completamente, dovete necessariamente posizionare, prendere o rimuoverne il massimo numero possibile (senza ignorare costi o prerequisiti). Se rimuovendo dei pezzi vengono attivati degli effetti, rimuovete prima tutti i pezzi e poi attivate gli effetti.

- 1.5.5 **Utilizzo di “forzare”.** Alcuni effetti vi consentono di FORZARE un giocatore o i suoi pezzi a svolgere un’azione. Risolvete questi casi esattamente come se fosse quel giocatore a farlo, nei limiti dall’azione e rispettando le regole (*ad esempio, se costringete le Aquile a spostare i guerrieri, applicate anche Signore della Foresta*).

## 2. Concetti Chiave

I termini sono definiti nel Glossario (Appendice G).

### 2.1 CARTE

Pescate carte dalla cima del mazzo condiviso e le scartate nella pila degli scarti condivisa. Se non ci sono più carte da pescare dal mazzo, mescolate immediatamente la pila degli scarti e formate un nuovo mazzo. Ogni carta ha un SIMBOLO: uccello, volpe, coniglio o topo. La maggior parte delle carte ha anche un secondo utilizzo: potete far produrre una carta per ottenere il suo effetto (4.1) 🐾.

- 2.1.1 **Gli Uccelli sono Jolly.** Potete sempre considerare qualsiasi carta uccello come se fosse una carta volpe, coniglio o topo anche se dovete giocare, prendere o dare più di una carta dello stesso simbolo. 🐾
- I **Effetti Forzati.** Se dovete scartare o dare carte volpe, coniglio o topo dovete considerare le carte uccello nella vostra mano come se fossero del simbolo richiesto.
- II **Divieto di Sostituzione.** Se dovete giocare, scartare, prendere o dare una carta uccello non potete mai sostituirla con una carta con un altro simbolo.
- 2.1.2 **Carte Imboscata.** Ci sono cinque CARTE IMBOSCATA: una topo, una coniglio, una volpe e due uccello. Non potete far produrre una carta imboscata ma potete giocarla per il suo simbolo. Possono essere giocate anche in battaglia per infliggere danni (4.3.1).
- 2.1.3 **Carte Dominio.** Ci sono quattro CARTE DOMINIO, una per ogni simbolo. Non potete far produrre una carta dominio ma potete giocarla per il suo simbolo. Potete anche giocare una per cambiare permanentemente le vostre condizioni di vittoria (3.3).

### 2.2 RADURE E SENTIERI

La mappa dei Boschi è composta da RADURE connesse tra loro da SENTIERI.

- 2.2.1 **Adiacenza.** Una radura è adiacente a un'altra radura se un sentiero le connette. 🌲
- 2.2.2 **Simbolo.** Ogni radura ha un SIMBOLO: topo, coniglio o volpe.
- 2.2.3 **Spazi.** Ogni radura ha un numero di SPAZI EDIFICIO (*riquadri bianchi*). Ogni volta che posizionate un edificio, questo deve essere posizionato su uno spazio libero. In una radura priva di spazi liberi non è possibile posizionare edifici.
- 2.2.4 **Rovine.** In fase di preparazione della partita, devono essere collocate le ROVINE negli spazi contrassegnati da una "R". Se non esplicitamente indicato (*come nell'azione Esplorazione del Vagabondo, 9.5.3*), le rovine non possono essere rimosse.

### 2.3 FIUMI

Molte radure sono connesse da FIUMI. I fiumi non sono sentieri, ma possono essere considerati tali se esplicitamente indicato. I fiumi non dividono le radure o le foreste. 🌊

### 2.4 FORESTE

Le aree della mappa racchiuse da sentieri stampati sulla mappa e radure sono chiamate FORESTE.

- 2.4.1 **Adiacenza.** Una foresta è adiacente a tutte le radure che la toccano senza attraversare un sentiero stampato sulla mappa ed è adiacente a tutte le foreste separate da un solo sentiero stampato sulla mappa.

### 2.5 CONTROLLO

Il CONTROLLO di una radura appartiene al giocatore con il maggior numero totale di guerrieri ed edifici (*i segnalini e le pedine non contano per il controllo*). In caso di pareggio, nessuno ha il controllo della radura. 🐾🐾🐾

## 3. Vittoria

### 3.1 COME VINCERE

Il giocatore che per primo raggiunge 30 punti vittoria vince immediatamente la partita. Se più giocatori raggiungono 30 o più punti vittoria contemporaneamente, vince il giocatore di turno.

### 3.2 OTTENERE PUNTI VITTORIA

Ogni fazione ottiene punti vittoria secondo una propria specifica modalità. Tutte le fazioni possono però ottenere punti vittoria come segue:

- 3.2.1 **Rimuovere Edifici e Segnalini.** Ogni volta che rimuovete un edificio o un segnalino nemico (anche non in battaglia), ottenete un punto vittoria.
- 3.2.2 **Costruire Oggetti.** Ogni volta che costruite un oggetto (4.1), ottenete i punti vittoria indicati sulla carta. 🐾🐾

### 3.3 CARTE DOMINIO

Il mazzo contiene quattro carte dominio (una per ogni simbolo) che possono essere utilizzate per vincere la partita in alternativa al raggiungimento dei 30 punti vittoria.

- 3.3.1 **Attivazione.** Durante la fase Giorno, se avete almeno 10 punti vittoria, potete ATTIVARE una carta dominio prendendola dalla vostra mano e posizionandola nella vostra area di gioco. Rimuovete quindi il vostro indicatore di punteggio dal tracciato del punteggio: non potrete più ottenere punti vittoria. 🐾
- I **Carte Dominio Topo, Coniglio o Volpe.** Vincete immediatamente la partita se, all'inizio della vostra fase Alba, controllate tre radure con il simbolo corrispondente alla carta dominio che avete attivato.
- II **Carta Dominio Uccello.** Vincete immediatamente la partita se, all'inizio della vostra fase Alba, controllate due radure in angoli opposti della mappa.
- 3.3.2 **Carte Attivate.** Una carta dominio attivata non conta nel vostro limite di carte in mano e non può mai essere rimossa dal gioco. Non potete mai rimpiazzare una carta dominio attivata con un'altra carta dominio.
- 3.3.3 **Giocare per il simbolo.** Una carta dominio può essere giocata per il proprio simbolo. Quando questo accade, posizionala vicino alla mappa (*non negli scarti*) per indicare che è DISPONIBILE per essere presa. 🐾

- 3.3.4 **Prendere le Carte Disponibili.** Durante la vostra fase Giorno potete prendere in mano una carta dominio disponibile scartando una carta con il simbolo corrispondente (*potete prendere una carta dominio uccello disponibile solo scartando una carta uccello*).

## 4. Azioni Chiave

### 4.1 PRODUZIONE DELLE CARTE

Potete FAR PRODURRE la maggior parte delle carte dalla vostra mano per ottenere un effetto immediato o permanente.

- 4.1.1 **Costo.** Per far produrre una carta dovete ATTIVARE le unità di produzione presenti nelle radure con il simbolo mostrato nell'angolo in basso a sinistra della carta (*l'unità di produzione di ogni fazione è indicata nella sua sezione Produzione*). Ogni unità di produzione può essere attivata solo una volta per turno. Un punto interrogativo di tre colori indica un'unità di produzione presente in una qualsiasi radura. 🟡🟢🔴
- 4.1.2 **Effetti Immediati.** Se la carta fornisce un effetto immediato (*riquadro color carta*), risolvetele e scartate la carta. Se mostra un oggetto, prendetelo dalla riserva degli oggetti sulla mappa e posizionalo nel riquadro Oggetti Costruiti della vostra plancia fazione. Se l'oggetto indicato non si trova nella riserva sulla mappa, non potete far produrre la carta. 🏰🏰🏰
- 4.1.3 **Effetti Permanenti.** Se la carta fornisce un effetto permanente (*riquadro color pietra*), posizionala nella vostra area di gioco. Potete utilizzare gli effetti indicati sulla carta (*l'effetto della carta Esule delle Aquile presente nel mazzo Esuli e Partigiani è obbligatorio*).
- 4.1.4 **Effetti non Duplicabili.** Non potete far produrre una carta se ne avete già una con lo stesso effetto permanente nella vostra area di gioco.

### 4.2 MOVIMENTO

Quando vi MUOVETE, prendete un qualsiasi numero (*più di zero*) di vostri guerrieri o pedine da una radura e spostateli in una radura adiacente.

- 4.2.1 **Controllo Obbligatorio.** Per muovervi dovete controllare la radura d'origine, la radura di destinazione oppure entrambe. 🏰🏰🏰
- 4.2.2 **Libertà di Movimento.** Durante lo stesso turno, un pezzo può essere spostato un qualsiasi numero di volte. Se dovete eseguire movimenti multipli, potete muovere lo stesso gruppo oppure gruppi separati di guerrieri.

### 4.3 BATTAGLIA

Quando ATTACCATE, scegliete la RADURA DELLA BATTAGLIA: una radura in cui sono presenti un qualsiasi numero di vostri guerrieri o pedine. Voi siete L'ATTACCANTE: come DIFENSORE scegliete un altro giocatore presente nella radura della battaglia.

- 4.3.1 **Fase 1: Il Difensore può tendere un'Imboscata.** Il difensore può giocare una carta imboscata corrispondente alla radura della battaglia. Se lo fa, risolve in ordine i passaggi 4.3.1.I–II.
- I **Sventare l'Imboscata.** L'attaccante può giocare una carta imboscata corrispondente alla radura della battaglia. Se lo fa, il difensore scarta la carta imboscata giocata e salta il passaggio 4.3.1.II.

- II **Risolvere l'Imboscata.** Il difensore infligge immediatamente due danni (4.3.4). Poi scarta la carta imboscata. Se l'attaccante rimane senza guerrieri o pedine, la battaglia termina immediatamente.

- 4.3.2 **Fase 2: Tirare i Dadi.** Tirate entrambi i dadi. L'attaccante infliggerà danni pari al risultato del dado più alto e il difensore infliggerà danni pari al risultato del dado più basso. In caso di parità, attaccante e difensore infliggeranno lo stesso numero di danni (*la coniugazione dei verbi al futuro indica che i danni non vengono inflitti fino alla fase 4*). 🎲

- I **Massimo Danno Inflitto.** Tirando i dadi, sia che siate l'attaccante o il difensore, potete infliggere al massimo un numero di danni pari al numero dei vostri guerrieri presenti nella radura della battaglia. 🏰

- 4.3.3 **Fase 3: Attivare gli Effetti.** L'attaccante e il difensore possono attivare effetti opzionali (*come la carta Tattiche Brutali*) per influenzare la battaglia. Se entrambi vogliono farlo, l'attaccante sceglie chi li attiva per primo (1.1.3).

- I **Danni Aggiuntivi.** Molti effetti infliggono DANNI AGGIUNTIVI, che non sono limitati dal numero di guerrieri nella radura della battaglia.

- II **Indifeso.** Se il difensore non ha guerrieri nella radura della battaglia, l'attaccante infligge un danno aggiuntivo. 🏰

- 4.3.4 **Fase 4: Infliggere Danni.** L'attaccante e il difensore infliggono danni contemporaneamente. Ogni danno rimuove un pezzo (*ottenete un punto vittoria per ogni edificio o segnalino nemico rimosso*). Il giocatore che subisce i danni sceglie l'ordine in cui rimuovere i propri pezzi, ma deve eliminare tutti i propri guerrieri prima di poter rimuovere eventuali edifici o segnalini. Il giocatore che subisce i danni sceglie anche l'ordine in cui risolvere eventuali effetti attivati dalla rimozione dei propri pezzi. 🏰

## 5. Preparazione

Se uno o più giocatori non conoscono Root, usate la Preparazione Standard (5.1). Se siete giocatori esperti e volete un sistema flessibile e veloce per preparare le vostre partite, usate la Preparazione Avanzata (Appendice A). Se volete giocare con cinque o più fazioni che iniziano in radure ad angolo, dovete usare la Preparazione Avanzata.

### 5.1 PREPARAZIONE STANDARD

- 5.1.1 **Fase 1: Assegnare Fazioni e Primo Giocatore.** Assegnate una fazione a ciascun giocatore utilizzando il metodo che preferite. Determinate il primo giocatore e l'ordine di seduta in modo casuale. Ogni giocatore prende la plancia della fazione scelta e tutti i pezzi indicati sul suo retro.
- 5.1.2 **Fase 2: Posizionare gli Indicatori di Punteggio.** Ogni giocatore posiziona l'indicatore di punteggio sullo "0" del tracciato del punteggio della mappa.
- 5.1.3 **Fase 3: Mano di Carte Iniziale.** Nelle partite con due giocatori, rimuovete le 4 carte dominio dal mazzo. Mescolate il mazzo. Ogni giocatore pesca tre carte.
- 5.1.4 **Fase 4: Posizionare le Rovine.** Posizionate i quattro indicatori rovina sui quattro spazi della mappa contrassegnati da una "R".

- 5.1.5 **Fase 5: Creare la Riserva degli Oggetti.** Posizionate i 12 indicatori oggetto nella riserva degli oggetti (*lo spazio nella parte alta della mappa*): 2 , 2 , 1 , 1 , 2 , 2 .
- 5.1.6 **Fase 6: Prendere gli Altri Componenti.** Distribuite le 16 carte riassunto delle fazioni ai giocatori e posizionate i due dadi vicino alla mappa.
- 5.1.7 **Fase 7: Preparare le Fazioni.** In ordine di preparazione (A, B, C, ecc.) i giocatori preparano le proprie fazioni come descritto nelle loro regole di Preparazione e sul retro delle plance fazione.

## 5.2 IMPATTO

Il seguente sistema vi aiuterà a selezionare una combinazione di fazioni in grado di rendere le vostre partite davvero avvincenti. Ogni fazione ha un valore specifico chiamato **Impatto**, scegliete le fazioni e sommate il loro valore di **Impatto**. Una combinazione di fazioni ottimale deve avere un valore di **Impatto Totale** maggiore o uguale a quello indicato nella tabella che segue, in base al numero di giocatori. I giocatori più avventurosi possono utilizzare qualsiasi combinazione di fazioni che abbia un **Impatto totale** di almeno 17.

| Giocatori      | 2   | 3   | 4   | 5   | 6   |
|----------------|-----|-----|-----|-----|-----|
| Impatto Totale | 17+ | 18+ | 21+ | 25+ | 28+ |

| Valori di Impatto     |    |                       |     |
|-----------------------|----|-----------------------|-----|
| Marchesa de Gattis    | 10 | Vagabondo (1°/2°)     | 5/2 |
| Signore dell'Orda     | 9  | Compagnia del Fiume   | 5   |
| Custodi di Ferro      | 8  | Alleanza dei Boschi   | 3   |
| Ducato Sotterraneo    | 8  | Congiura dei Corvidi  | 3   |
| Dinastia delle Aquile | 7  | Setta delle Lucertole | 2   |

## 6. Marchesa de Gattis

### 6.1 PANORAMICA

La Marchesa de Gattis ha occupato i Boschi e vuole trasformarli in una potenza industriale e militare. Ogni volta che la Marchesa costruisce uno dei suoi **EDIFICI** (*un'officina, una segheria o un centro di reclutamento*) ottiene punti vittoria. Più edifici dello stesso tipo ha sulla mappa più punti vittoria ottiene. Tuttavia, per sostenere il ritmo di costruzione, la Marchesa deve mantenere e proteggere un intenso e interconnesso flusso di **LEGNA**.

### 6.2 REGOLE E ABILITÀ DELLA FAZIONE

- 6.2.1 **Produzione.** La Marchesa produce durante il Giorno attivando le officine.
- 6.2.2 **La Fortezza.** Solo la Marchesa può posizionare pezzi nella radura con il segnalino fortezza (*i pezzi nemici possono tuttavia essere mossi in questa radura*). Se il segnalino fortezza viene rimosso, eliminatelo permanentemente dal gioco.
- 6.2.3 **Ospedali da Campo.** Invece di rimuovere uno o più dei propri guerrieri da una radura, la Marchesa può scartare una carta corrispondente alla radura dove si trovano quei guerrieri per posizzionarli nella radura occupata dal segnalino fortezza (*e non nella riserva*).

## 6.3 PREPARAZIONE DELLA FAZIONE

- 6.3.1 **Fase 1: Prendere Guerrieri e Legna.** Formate una riserva con 25 guerrieri e 8 segnalini legna.
- 6.3.2 **Fase 2: Posizionare la Fortezza.** Posizionate il segnalino fortezza in una radura a vostra scelta in un angolo della mappa. Questa è la vostra radura iniziale.
- 6.3.3 **Fase 3: Presidiare.** Posizionate un guerriero in tutte le radure ad eccezione di quella nell'angolo diagonalmente opposto a quello con il segnalino fortezza.
- 6.3.4 **Fase 4: Posizionare gli Edifici Iniziali.** Posizionate 1 segheria, 1 officina e 1 centro di reclutamento. Potete distribuirli, in qualsiasi combinazione, tra la radura con il segnalino fortezza e le radure adiacenti.
- 6.3.5 **Fase 5: Riempire i Tracciati Edificio.** Posizionate nei relativi tracciati gli edifici rimanenti (5 segherie, 5 officine e 5 centri di reclutamento), riempiendo tutti gli spazi tranne quello più a sinistra di ogni tracciato Edifici.

## 6.4 ALBA

Posizionate un segnalino legna in ogni segheria.

## 6.5 GIORNO

Per prima cosa potete attivare le officine per far produrre carte dalla vostra mano. Poi potete svolgere fino a tre delle seguenti azioni in qualsiasi ordine e combinazione. Infine potete svolgere azioni aggiuntive scartando, per ognuna, una carta uccello.

- 6.5.1 **Attacco.** Date inizio a una battaglia.
- 6.5.2 **Marcia.** Eseguite fino a due movimenti.
- 6.5.3 **Reclutamento.** Posizionate un guerriero in ogni centro di reclutamento. Potete svolgere questa azione solo una volta per turno.
- 6.5.4 **Costruzione.** Posizionate un edificio.
- I **Scegliere Radura ed Edificio.** Scegliete una radura che controllate. Scegliete se volete posizionare una segheria, un'officina o un centro di reclutamento. Prendete l'edificio corrispondente dallo spazio più a sinistra del relativo tracciato sulla vostra plancia fazione. Verificate di essere in grado di pagare il costo di quell'edificio (6.5.4.II) e di poterlo posizionare (6.5.4.III).
  - II **Pagare il Costo.** Il costo dell'edificio è indicato in cima alla colonna da cui lo avete preso. Rimuovete segnalini legna pari al costo dell'edificio. Potete rimuovere la legna dalla radura scelta, da qualsiasi radura adiacente che controllate, oppure da una qualsiasi radura che controllate connessa alla radura scelta tramite un qualsiasi numero di radure che controllate.
  - III **Posizionare l'Edificio e Ottenere Punti Vittoria.** Posizionate l'edificio scelto nella radura scelta e ottenete i punti vittoria indicati nello spazio sotto a quell'edificio sulla vostra plancia fazione.
- 6.5.5 **Straordinari.** Giocate una carta con il simbolo corrispondente a una radura con una segheria. Posizionate un segnalino legna in quella radura.

## 6.6 CREPUSCOLO

Pescate una carta più una carta per ogni bonus di pesca rivelato. Poi, se avete più di cinque carte in mano, scartate carte fino ad averne cinque.

## 7. Dinastia delle Aquile

### 7.1 PANORAMICA

La Dinastia delle Aquile desidera restaurare la supremazia nei Boschi restituendo alla propria specie, un tempo maestosa, l'antica gloria. Durante il loro Crepuscolo, le Aquile ottengono punti vittoria in base al numero di POSATOI presenti sulla mappa; maggiore è la loro presenza, maggiori saranno i punti vittoria guadagnati. Tuttavia le Aquile sono legate al loro DECRETO, un numero sempre crescente di azioni ordinate dal loro LEADER. Ad ogni turno devono svolgere tutte le azioni del loro Decreto, altrimenti si scatenerà un'INSURREZIONE.

### 7.2 REGOLE E ABILITÀ DELLA FAZIONE

- 7.2.1 **Produzione.** Le Aquile producono, durante la fase Giorno e prima di risolvere il Decreto, attivando i posatoi.
- 7.2.2 **Signore della Foresta.** Le Aquile controllano una radura anche in caso di pareggio per il maggior numero totale di guerrieri ed edifici. Non hanno il controllo delle radure vuote. 
- 7.2.3 **Disprezzo per il Commercio.** Ogni volta che le Aquile costruiscono un oggetto, ignorano i punti vittoria indicati: ottengono soltanto un punto vittoria (*possono comunque ottenere punti dalla carta Mastro Intagliatore e dalla meraviglia Fucina Leggendaria*).

### 7.3 PREPARAZIONE DELLA FAZIONE

- 7.3.1 **Fase 1: Prendere i Guerrieri.** Formate una riserva di 20 guerrieri.
- 7.3.2 **Fase 2: Posizionare Posatoio e Guerrieri Iniziali.** Posizionate 1 posatoio e 6 guerrieri in una radura ad angolo che non sia già stata scelta come radura iniziale da un altro giocatore e, se possibile, nell'angolo diagonalmente opposto a una radura ad angolo iniziale. Questa è la vostra radura iniziale.
- 7.3.3 **Fase 3: Scegliere il Leader.** Scegliete una delle 4 carte leader delle Aquile e posizionatele nel vostro spazio Carta Leader. Posizionate i leader rimanenti a faccia in su nella vostra area di gioco.
- 7.3.4 **Fase 4: Aggiungere i Visir.** Aggiungete le 2 carte Visir Leale sotto le colonne del Decreto indicate dal vostro leader in modo che sia visibile il loro simbolo.
- 7.3.5 **Fase 5: Riempire il Tracciato Posatoi.** Posizionate i 6 posatoi rimanenti nel tracciato Posatoi, riempiendo tutti gli spazi tranne quello più a sinistra.

### 7.4 ALBA

Questa fase consiste in tre passaggi, nel seguente ordine:

- 7.4.1 **Ordini d'Emergenza.** Se non avete carte in mano, pescatene una.
- 7.4.2 **Aggiunte al Decreto.** Dovete aggiungere una o due carte in una qualsiasi colonna del Decreto. Solo una delle carte aggiunte può essere una carta uccello. Potete aggiungere le carte in qualsiasi colonna e ogni colonna può contenere un qualsiasi numero di carte.

- 7.4.3 **Un Nuovo Posatoio.** Se non avete posatoi sulla mappa, posizionate un posatoio e tre guerrieri nella radura con il minor numero di guerrieri che possa contenere tutti questi pezzi.

### 7.5 GIORNO

Questa fase consiste in due passaggi, nel seguente ordine:

- 7.5.1 **Produzione.** Potete attivare posatoi per far produrre carte dalla vostra mano.
- 7.5.2 **Risoluzione del Decreto.** Dovete risolvere il Decreto iniziando dalla colonna più a sinistra e spostandovi verso destra. In ogni colonna le carte possono essere risolte in qualsiasi ordine ma dovete risolverle tutte. Per ogni carta nella colonna, dovete svolgere l'azione indicata sulla colonna in una radura con il simbolo corrispondente alla carta. Se non potete svolgere un'azione, si scatena immediatamente un'insurrezione (7.7).
  - I **Reclutamento.** Posizionate un guerriero in una radura corrispondente con un posatoio.
  - II **Movimento.** Muovete da qualsiasi radura con il simbolo corrispondente al simbolo della carta (*dovete muovere almeno un guerriero*).
  - III **Attacco.** Date inizio a una battaglia in una radura corrispondente.
  - IV **Costruzione.** Posizionate un posatoio in una radura corrispondente di cui avete il controllo, che abbia almeno uno spazio libero e nessun posatoio.

### 7.6 CREPUSCOLO

Questa fase consiste in due passaggi, nel seguente ordine:

- 7.6.1 **Ottenere Punti Vittoria.** Ottenete i punti vittoria indicati nello spazio vuoto più a destra del tracciato Posatoi.
- 7.6.2 **Pescare e Scartare.** Pescate una carta più una carta per ogni bonus di pesca rivelato. Poi, se avete più di cinque carte in mano, scartate carte fino ad averne cinque.

### 7.7 INSURREZIONE

Un'insurrezione si scatena quando, per un qualsiasi motivo, non potete svolgere un'azione del Decreto (7.5.2). Dovete risolvere l'Insurrezione nel seguente ordine:

- 7.7.1 **Fase 1: Umiliare.** Perdete un punto vittoria per ogni carta uccello (*inclusi i Visir Leali*) nel Decreto.
- 7.7.2 **Fase 2: Epurare.** Scartate tutte le carte del Decreto tranne le due carte uccello Visir Leale.
- 7.7.3 **Fase 3: Deporre.** Girate a faccia in giù la vostra attuale carta leader e mettetela da parte, scegliete un nuovo leader tra quelli a faccia in su e posizionatele sulla vostra plancia fazione. Poi aggiungete i Visir Leali negli spazi del Decreto indicati nella nuova carta leader.
  - I **Una Nuova Covata.** Se dovete scegliere un nuovo leader ma non ci sono leader a faccia in su, girateli tutti a faccia in su.
- 7.7.4 **Fase 4: Riposare.** Terminate la fase Giorno e passate alla fase Crepuscolo.

## 7.8 SOMMARIO DEI LEADER

Le Aquile hanno quattro carte leader:

- 7.8.1 **Costruttore.** I Visir Leali iniziano su Reclutamento e Movimento. Ogni volta che costruite oggetti, ignorate il vostro Disprezzo per il Commercio (7.2.3).
- 7.8.2 **Carismatico.** I Visir Leali iniziano su Reclutamento e Attacco. Ogni volta che svolgete l'azione Reclutamento posizionate due guerrieri invece di uno.
- 7.8.3 **Comandante.** I Visir Leali iniziano su Movimento e Attacco. In battaglia, come attaccante, infliggete un danno aggiuntivo.
- 7.8.4 **Despota.** I Visir Leali iniziano su Movimento e Costruzione. Ottenete un punto vittoria ogni volta che rimuovete almeno un edificio o un segnalino nemico in battaglia.

## 8. Alleanza dei Boschi

### 8.1 PANORAMICA

L'Alleanza dei Boschi agisce allo scopo di ottenere il SUPPORTO di tutte le creature oppresse dei Boschi. L'Alleanza ottiene punti vittoria ogni volta che posiziona un segnalino supporto. Più supporto posiziona, più punti vittoria ottiene. Per ottenere supporto tra le creature del bosco servono SOSTENITORI, ovvero carte sulla plancia fazione dell'Alleanza. Questi sostenitori possono anche essere usati per alimentare una violenta RIVOLTA. Una rivolta permette di stabilire una nuova BASE, dove l'Alleanza potrà addestrare ufficiali e aumentare così le sue potenzialità militari.

### 8.2 REGOLE E ABILITÀ DELLA FAZIONE

- 8.2.1 **Produzione.** L'Alleanza produce durante il Giorno attivando i segnalini supporto.
- 8.2.2 **Guerriglia.** Quando difende in battaglia, l'Alleanza infligge danni pari al risultato del dado più alto, mentre l'attaccante infligge danni pari al risultato del dado più basso.
- 8.2.3 **La Pila dei Sostenitori.** Per svolgere varie azioni l'Alleanza spende SOSTENITORI (*scarta carte dalla pila dei Sostenitori*). I sostenitori non contano nel limite di carte in mano e potete spenderli solo per il loro simbolo. I sostenitori sono posizionati a faccia in giù ma l'Alleanza può guardarli in qualsiasi momento.
  - I **Capienza.** Se l'Alleanza non ha basi sulla mappa, la pila dei Sostenitori può contenere solo cinque carte. Se l'Alleanza deve aggiungere una carta ma la pila non può contenerla, quella carta viene scartata. Se c'è almeno una base sulla mappa, la pila dei Sostenitori può contenere un numero illimitato di carte.
- 8.2.4 **Rimozione Basi.** Ogni volta che una base viene rimossa, l'Alleanza deve scartare tutti i sostenitori con il simbolo corrispondente a quello stampato sulla base (*inclusi gli uccelli*) e rimuovere metà dei propri ufficiali (*arrotondati per eccesso*). Se l'Alleanza non ha più basi sulla mappa e ha più di cinque sostenitori, deve scartare carte fino ad averne cinque.
- 8.2.5 **Segnalini Supporto.** L'Alleanza ha 10 segnalini supporto.
  - I **Limiti di Posizionamento.** Ogni radura può contenere un solo segnalino supporto.

II **Radura Solidale.** Una RADURA SOLIDALE è una radura con un segnalino supporto. Una RADURA NON SOLIDALE è una radura priva di un segnalino supporto.

- 8.2.6 **Oltraggio.** Ogni volta che un altro giocatore rimuove un segnalino supporto o muove un qualsiasi numero di guerrieri in una radura solidale, deve aggiungere alla pila dei Sostenitori una carta dalla propria mano. La carta aggiunta deve avere il simbolo corrispondente a quello della radura; se il giocatore non possiede una carta corrispondente (*incluse le carte uccello*) deve mostrare la sua mano all'Alleanza che pesca casualmente una carta dal mazzo aggiungendola alla pila dei Sostenitori.

### 8.3 PREPARAZIONE DELLA FAZIONE

- 8.3.1 **Fase 1: Prendere i Guerrieri.** Formate una riserva di 10 guerrieri.
- 8.3.2 **Fase 2: Posizionare le Basi.** Posizionate le 3 basi negli spazi corrispondenti del vostro riquadro Basi.
- 8.3.3 **Fase 3: Riempire il Tracciato Supporto.** Posizionate i 10 segnalini supporto sul tracciato Supporto.
- 8.3.4 **Fase 4: Ottenere Sostenitori.** Pescate 3 carte e mettele a faccia in giù nella vostra pila dei Sostenitori.

### 8.4 ALBA

Questa fase consiste in due passaggi, nel seguente ordine:

- 8.4.1 **Rivolta.** Potete alimentare una rivolta tutte le volte che volete, come segue:
  - I **Scegliere la Radura.** Scegliete una radura solidale corrispondente a una base presente sulla vostra plancia fazione.
  - II **Spendere Sostenitori.** Spendete due sostenitori con il simbolo corrispondente a quello della radura scelta.
  - III **Risolvere l'Effetto.** Rimuovete tutti i pezzi nemici dalla radura scelta e posizionate la base corrispondente. Poi posizionate un numero di guerrieri pari alla quantità di radure solidali corrispondenti al simbolo stampato sulla base. Infine posizionate un guerriero nel riquadro Ufficiali. Questo guerriero ora è un UFFICIALE (*ricordatevi di ottenere un punto vittoria per ogni segnalino ed edificio rimossi*).
- 8.4.2 **Ottenere Supporto.** Potete ottenere supporto tutte le volte che volete. Posizionate un segnalino supporto come segue:
  - I **Scegliere la Radura.** Una radura non solidale adiacente a una radura solidale. Se non ci sono radure solidali potete scegliere una qualsiasi radura.
  - II **Spendere Sostenitori.** Spendete il numero di sostenitori (*con il simbolo corrispondente alla radura*) indicato sopra il segnalino supporto.
    - a **Legge Marziale.** Se la radura in oggetto ha tre o più guerrieri di un altro giocatore (*inclusi quelli che considera come suoi ai fini del controllo, come mercenari o combattenti*), dovete spendere un sostenitore corrispondente aggiuntivo per posizionare il segnalino supporto.
  - III **Risolvere l'Effetto.** Posizionate un segnalino supporto nella radura scelta. Ottenete i punti vittoria indicati nello spazio sotto al segnalino supporto.

## 8.5 GIORNO

Potete svolgere le seguenti azioni in qualsiasi ordine e combinazione:

- 8.5.1 **Produzione.** Potete attivare segnalini supporto per far produrre carte dalla vostra mano.
- 8.5.2 **Mobilitazione.** Scegliete una carta dalla vostra mano e aggiungetela alla pila dei Sostenitori.
- 8.5.3 **Addestramento.** Scartate una carta con il simbolo corrispondente a quello stampato su una base già sulla mappa per posizionare un guerriero nel riquadro Ufficiali. Questo guerriero ora è un UFFICIALE.

## 8.6 CREPUSCOLO

Questa fase consiste in due passaggi, nel seguente ordine:

- 8.6.1 **Operazioni Militari.** Potete svolgere le seguenti operazioni militari in numero pari ai vostri ufficiali, in qualsiasi ordine e combinazione.
  - I **Movimento.** Eseguite un movimento.
  - II **Attacco.** Date inizio a una battaglia.
  - III **Reclutamento.** Posizionate un guerriero in una radura con una base.
  - IV **Organizzazione.** Rimuovete uno dei vostri guerrieri da una radura non solidale per posizionarvi un segnalino supporto. Ottenete i punti vittoria indicati nello spazio sotto al segnalino supporto.
- 8.6.2 **Pescare e Scartare.** Pescate una carta più una carta per ogni bonus di pesca rivelato. Poi, se avete più di cinque carte in mano, scartate carte fino ad averne cinque.

# 9. Vagabondo

## 9.1 PANORAMICA

Il Vagabondo si destreggia con abilità tra le diverse fazioni del conflitto, facendosi amici e nemici a seconda delle sue necessità e completando missioni per aumentare la sua fama nei Boschi. Il Vagabondo ottiene punti vittoria migliorando le sue RELAZIONI con le altre fazioni o rimuovendo pezzi di fazioni a lui ostili. Può inoltre completare MISSIONI per ottenere punti vittoria. Per muoversi e agire in modo efficace il Vagabondo deve gestire i propri OGGETTI e raccoglierne di nuovi esplorando le rovine dei Boschi e aiutando le altre fazioni.

## 9.2 REGOLE E ABILITÀ DELLA FAZIONE

- 9.2.1 **Produzione.** Il Vagabondo esaurisce  per produrre. Tutti i suoi  corrispondono al simbolo della radura che occupa. Se il Vagabondo costruisce un oggetto può prenderlo immediatamente, a faccia in su.
- 9.2.2 **Lupo Solitario.** La pedina Vagabondo non è un guerriero (*quindi non può avere il controllo di una radura o impedire a un altro giocatore di averlo*). La pedina Vagabondo non può mai essere rimossa dalla mappa.
  - I **Rimozione Totale.** Quando un nemico utilizza un effetto che rimuove tutti i pezzi nemici da una radura dove è presente il Vagabondo (*come la carta Favore dei Topi, la rivolta dell'Alleanza o le bombe dei Corvidi*), il Vagabondo deve danneggiare tre oggetti.

9.2.3 **Agile.** Il Vagabondo può muoversi a prescindere da chi ha il controllo della radura di origine o di destinazione del movimento.

9.2.4 **Indifeso.** In battaglia il Vagabondo è indifeso (4.3.3.II) se non ha  integre.

9.2.5 **Oggetti.** Le potenzialità del Vagabondo dipendono dagli oggetti che acquisisce. Gli oggetti sulla plancia fazione del Vagabondo possono essere integri o danneggiati e possono essere a faccia in su oppure a faccia in giù. Il Vagabondo ESAURISCE oggetti integri, cioè li gira a faccia in giù, per svolgere varie azioni.

I **Tracciati Oggetto.** Quando , , e  vengono acquisiti o girati a faccia in su, vanno posizionati a faccia in su nei rispettivi tracciati. Quando , , o  vengono girati a faccia in giù, vanno spostati dai rispettivi tracciati e posizionati a faccia in giù nello Zaino. Ogni tracciato può contenere solo tre oggetti corrispondenti.

II **Lo Zaino.** Quando , , , , e  vengono acquisiti, vanno posizionati a faccia in su nello Zaino.

9.2.6 **Massimo Danno Inflitto.** Il numero massimo di danni che il Vagabondo può infliggere in battaglia tirando il dado (4.3.2.I) è pari al totale di  integre, esaurite o meno, presenti nello Zaino.

9.2.7 **Subire Danni.** Per ogni danno subito (4.3.4) il Vagabondo deve danneggiare un oggetto integro, spostandolo nel riquadro Danneggiati. In assenza di oggetti integri, il Vagabondo ignora eventuali altri danni.

9.2.8 **Carte Dominio e Coalizioni.** Il Vagabondo non può attivare una carta dominio per ottenerne le condizioni di vittoria indicate (3.3.1). Tuttavia, nelle partite con quattro o più giocatori, il Vagabondo può attivare una carta dominio per formare una coalizione con un altro giocatore, posizionando il proprio indicatore di punteggio sulla plancia fazione del giocatore scelto (*il Vagabondo non può più ottenere punti vittoria*). Quel giocatore deve avere meno punti vittoria rispetto a ogni altro giocatore (*escluso il Vagabondo con cui sta formando la coalizione*) e non può già essere in una coalizione. Se c'è un pareggio per il minor numero di punti vittoria, il Vagabondo sceglie con chi formare la coalizione. Se il giocatore scelto vince la partita, anche il Vagabondo vince.

9.2.9 **Relazioni.** La vostra plancia fazione mostra un grafico Relazioni, composto da un tracciato Alleati (con quattro spazi) e un riquadro Ostile. Sul grafico va posizionato un indicatore Relazione per ogni altra fazione non Vagabondo.

I **Migliorare le Relazioni.** Potete migliorare la vostra relazione con una fazione non Ostile svolgendo l'azione Aiuto (9.5.4).

a **Costo.** Durante lo stesso turno, aiutate una fazione non Ostile il numero di volte indicato tra lo spazio Alleato che occupa e lo spazio Alleato successivo (*ogni azione Aiuto conta come un singolo miglioramento della relazione*).

b **Effetto.** Spostate l'indicatore Relazione di quella fazione di uno spazio a destra sul tracciato. Ottenete i punti vittoria indicati sul nuovo spazio.

II **Status Alleato.** Se un indicatore Relazione raggiunge l'ultimo spazio del tracciato Alleati, siete ora ALLEATI con quella fazione (*i suoi guerrieri si fidano di voi!*).

a **Aiutare l'Alleato.** Ogni volta che Aiutate una fazione Alleato ottenete due punti vittoria.

b **Muoversi con l'Alleato.** Ogni volta che vi muovete in una radura adiacente, potete anche forzare i guerrieri di una fazione Alleato a muoversi dalla vostra radura di origine alla vostra radura di destinazione insieme alla vostra pedina Vagabondo.

c **Attaccare con l'Alleato.** All'inizio della battaglia come attaccante, potete considerare i guerrieri di una fazione Alleato presenti nella radura della battaglia come se fossero vostri. Il numero massimo di danni che potete infliggere è pari alla somma dei guerrieri di quell'Alleato più le vostre  integre. Se l'Alleato è il difensore, non potete considerare i suoi guerrieri come se fossero vostri.

d **Subire Danni con l'Alleato.** In una battaglia in cui considerate i guerrieri Alleati come se fossero vostri, potete subire danni rimuovendo guerrieri Alleati. Tuttavia, se durante la stessa battaglia subite più danni rimuovendo guerrieri Alleati che danneggiando oggetti, alla fine della battaglia quella fazione Alleato diventa Ostile (9.2.9.III). Questa regola ha la precedenza sulle normali condizioni per diventare Ostile.

III **Status Ostile.** Se rimuovete un guerriero di una fazione non Ostile, il relativo indicatore Relazione si sposta immediatamente nel riquadro Ostile. Questa fazione ora è OSTILE. Se questo accade in battaglia durante il vostro turno, controllate se dovete ottenere punti vittoria per l'Infamia, 9.2.9.IIIa.

a **Infamia.** Ottenete un punto vittoria aggiuntivo per ogni pezzo di una fazione Ostile che rimuovete in battaglia durante il vostro turno, ad eccezione del guerriero che ha reso la fazione Ostile (*aggiungete questo punto a eventuali punti vittoria ottenuti dalla rimozione di edifici e segnalini nemici*).

b **Muoversi in Radure Ostili.** Dovete esaurire un  aggiuntivo per muovervi in una radura dove sono presenti guerrieri di uno o più giocatori Ostili.

c **Aiutare le Fazioni Ostili.** Non potete spostare un indicatore Relazione dal riquadro Ostile usando l'azione Aiuto, ma potete comunque Aiutare una fazione Ostile per prendere oggetti costruiti.

d **Coalizione con una Fazione Ostile.** Potete formare una coalizione (9.2.8) con una fazione Ostile. Se lo fate, spostate il suo indicatore Relazione nello spazio Indifferente.

## 9.3 PREPARAZIONE DELLA FAZIONE

9.3.1 **Fase 1: Scegliere il Personaggio.** Scegliete una carta personaggio e mettetela nel vostro spazio Carta Personaggio.

9.3.2 **Fase 2: Posizionare la Pedina.** Posizionate la vostra pedina Vagabondo in una foresta qualsiasi.

9.3.3 **Fase 3: Ottenere le Missioni.** Mescolate il vostro mazzo delle missioni, pescate 3 carte missione e posizionatele a faccia in su nella vostra area di gioco.

9.3.4 **Fase 4: Popolare le Rovine.** Prendete le 4 rovine dalla mappa e posizionate sotto ciascuna un oggetto , , , e  contrassegnato con una "R". Rimettete

casualmente ogni pila (*rovina più oggetto*) negli spazi Rovina liberi sulla mappa.

9.3.5 **Fase 5: Prendere gli Oggetti Iniziali.** Prendete gli oggetti contrassegnati con una "I" indicati sulla vostra carta personaggio. Posizionate eventuali , , e  sui relativi tracciati della vostra plancia fazione a faccia in su. Posizionate tutti gli altri oggetti nel vostro Zaino a faccia in su. Rimettete nella scatola eventuali oggetti "I" rimanenti.

9.3.6 **Fase 6: Stabilire le Relazioni.** Prendete gli indicatori Relazione di tutte le fazioni in gioco (non Vagabondo) e posizionatele sullo spazio Indifferente del vostro grafico Relazioni.

## 9.4 ALBA

Questa fase consiste in due passaggi, nel seguente ordine:

9.4.1 **Riattivare.** Girate a faccia in su due oggetti esauriti per ogni  a faccia in su nel relativo tracciato Riattiva all'inizio dell'ALBA, poi girate a faccia in su altri tre oggetti esauriti.

9.4.2 **Scorciatoia.** Potete muovervi in una radura o foresta adiacente senza esaurire , anche se vi muovete in una radura Ostile (9.2.9.IIIb). La Scorciatoia ignora tutti gli effetti che impediscono il movimento fuori da una radura (*come la trappola dei Corvidi*).

## 9.5 GIORNO

Potete esaurire oggetti per svolgere le seguenti azioni in qualsiasi ordine e combinazione. Se esaurite un , , o  su un tracciato, spostatelo nello Zaino.

9.5.1 **Movimento.** Esaurite un  per eseguire un movimento, più un  aggiuntivo se nella radura di destinazione sono presenti dei guerrieri Ostili. Potete muovervi con dei guerrieri Alleati (9.2.9.IIIb). Non potete muovervi in una foresta. Se siete in una foresta, dovete muovervi in una radura adiacente.

9.5.2 **Attacco.** Esaurite una  per dare inizio a una battaglia. Potete attaccare insieme a guerrieri Alleati (*controllate la vostra relazione con il difensore*) (9.2.9.IIIc).

9.5.3 **Esplorazione.** Esaurite una  per prendere un oggetto sotto la rovina nella vostra radura, rivelatelo e posizionatelo a faccia in su nello Zaino o sul relativo tracciato. Poi, se prendete un'oggetto, ottenete un punto vittoria. Se rimuovete l'ultimo oggetto da una rovina, rimuovete la rovina.

9.5.4 **Aiuto.** Esaurite un oggetto qualsiasi e consegnate una carta (*dalla vostra mano*) corrispondente alla vostra radura a un qualsiasi giocatore con pezzi della fazione (*anche Ostile*) in quella radura. Poi potete prendere un oggetto, se presente, dal riquadro Oggetti Costruiti di quel giocatore e metterlo a faccia in su nel vostro Zaino o sul relativo tracciato (*controllate la vostra relazione con quella fazione*).

9.5.5 **Missione.** Completate una missione con il simbolo corrispondente alla vostra radura esaurendo i due oggetti indicati sulla carta missione. Posizionate la missione completata nella vostra area di gioco. Potete poi pescare due carte dal mazzo oppure ottenere un punto vittoria per ogni missione con lo stesso simbolo che avete già completato, inclusa quest'ultima. Infine pescate una nuova carta missione.

- 9.5.6 **Incursione.** Esaurite una  per rimuovere un guerriero nemico dalla vostra radura. Se quel nemico non ha guerrieri in quella radura, allora potete rimuovere un'altro pezzo della sua fazione in quella radura (*controllate la vostra relazione con quella fazione*).
- 9.5.7 **Riparazione.** Esaurite un  per spostare un oggetto danneggiato nello Zaino (se , , , , o ) oppure sul relativo tracciato (se , ,  sono a faccia in su). Il lato dell'oggetto riparato non cambia.
- 9.5.8 **Produzione.** Esaurite  pari al numero di simboli mostrati nell'angolo in basso a sinistra della carta che volete far produrre. Tutti i vostri  corrispondono al simbolo della radura che occupate. Se una carta mostra più volte lo stesso simbolo dovete esaurire  pari al numero dei simboli mostrati. Se costruite un oggetto, posizionatelo a faccia in su nello Zaino oppure sul relativo tracciato.
- 9.5.9 **Azione Speciale.** Esaurite una  per svolgere l'azione indicata sulla vostra carta personaggio.

## 9.6 CREPUSCOLO

Questa fase consiste in quattro passaggi, nel seguente ordine:

- 9.6.1 **Una Notte di Riposo.** Se siete in una foresta, spostate tutti gli oggetti dal vostro riquadro Danneggiati al vostro Zaino o sul relativo tracciato, poi girateli a faccia in su.
- 9.6.2 **Pescare Carte.** Pescate una carta più una carta per ogni  a faccia in su sul relativo tracciato.
- 9.6.3 **Scartare Carte.** Se avete più di cinque carte in mano, scartate carte fino ad averne cinque.
- 9.6.4 **Controllare i Limiti di Oggetti.** Se gli oggetti nel vostro Zaino assieme a quelli nel vostro riquadro Danneggiati superano il vostro limite (sei più due per ogni  sul relativo tracciato), dovete rimuovere permanentemente dal gioco oggetti dallo Zaino e dal riquadro Danneggiati per rispettare tale limite.

## 9.7 GIOCARE CON DUE VAGABONDI

Se possedete l'Espansione *La Compagnia del Fiume* potete giocare una partita con due Vagabondi seguendo queste regole:

- 9.7.1 **Preparazione.** Usate entrambe le serie di oggetti "R" e posizionate due oggetti "R" scelti a caso in ogni spazio Rovina. Se state usando la Preparazione Standard (5.1) determinate casualmente quale dei Vagabondi preparerà la sua fazione per primo (9.3).
- 9.7.2 **Missioni Condivise.** Entrambi i Vagabondi possono completare una qualsiasi delle tre missioni a faccia in su. Non posizionate carte missione aggiuntive durante la preparazione.
- 9.7.3 **Prendere Oggetti dalle Rovine.** Quando un Vagabondo svolge l'azione Esplorazione in una rovina con due oggetti oppure quando l'Orda svolge l'azione Razzia (14.4.1) in una rovina con due oggetti, può guardare quegli oggetti e scegliere quale prendere (*il Vagabondo può prenderli entrambi svolgendo due azioni Esplorazione*). Un giocatore non può prendere un oggetto "R" uguale a un oggetto "R" già presente sulla sua plancia fazione (*se il Vagabondo esplora ma non prende un oggetto, non ottiene il punto vittoria ma la sua  viene comunque esaurita*).

*Le prossime due sezioni fanno riferimento alle fazioni disponibili nell'espansione La Compagnia del Fiume.*

# 10. Setta delle Lucertole

## 10.1 PANORAMICA

La Setta delle Lucertole intende sopraffare i suoi nemici tramite la pura forza di volontà. Cercando di soddisfare i bisogni delle creature che sono state ignorate dalle altre fazioni, la Setta diffonde il suo Testo Sacro affidandosi al passaparola: nuove enclave possono spuntare ovunque sulla mappa. Nelle radure che controlla, la Setta può costruire GIARDINI per facilitare la radicalizzazione degli animali che vi abitano. Mentre le altre fazioni giocano carte per raggiungere i propri obiettivi, la Setta agisce principalmente rivelando carte e selezionando, di volta in volta, il gruppo ideale di adepti. Durante il Crepuscolo le carte rivelate, escluse quelle utilizzate per ottenere punti vittoria, ritornano nella mano della Setta senza essere scartate. Questa loro caratteristica rende più complesso il movimento e la battaglia: azioni che possono essere svolte solo dagli ACCOLITI, i membri più radicalizzati della Setta.

## 10.2 REGOLE E ABILITÀ DELLA FAZIONE

- 10.2.1 **Produzione.** La Setta produce durante il Crepuscolo attivando giardini il cui simbolo stampato corrisponde al simbolo Reietto (10.4.1) (*solitamente il simbolo dei giardini corrisponde alla radura, ad eccezione della meraviglia Città Perduta*).
- 10.2.2 **Odio per gli Uccelli.** Le carte uccello non valgono come jolly durante lo svolgimento dei rituali della Setta (10.5).
- 10.2.3 **Vendetta.** Ogni volta che difendendo in battaglia viene rimosso un vostro guerriero, posizionatelo nel riquadro Accoliti invece che nella riserva della Setta.
- 10.2.4 **Pellegrini.** La Setta ha il controllo di tutte le radure dove è presente almeno un giardino. Questa abilità speciale ha la precedenza anche sull'abilità Signore della Foresta della Dinastia delle Aquile (7.2.2).
- 10.2.5 **Timore dei Fedeli.** Ogni volta che un giardino viene rimosso, la Setta deve scartare una carta scelta a caso dalla propria mano.
- 10.2.6 **La Pila delle Anime Perse.** Ogni volta che una qualsiasi carta viene giocata o scartata (*anche una carta dominio*) posizionatela nella pila delle Anime Perse invece che nella pila degli scarti. La pila delle Anime Perse può essere ispezionata da qualsiasi giocatore in qualsiasi momento.

## 10.3 PREPARAZIONE DELLA FAZIONE

- 10.3.1 **Fase 1: Prendere i Guerrieri.** Formate una riserva di 25 guerrieri.
- 10.3.2 **Fase 2: Posizionare i Guerrieri.** In una radura ad angolo che non sia già stata scelta come radura iniziale da un altro giocatore e, se possibile, nell'angolo diagonalmente opposto a una radura ad angolo iniziale, posizionate 4 guerrieri e 1 giardino con il simbolo stampato sopra corrispondente alla radura scelta. Questa è la vostra radura iniziale. Poi posizionate 1 guerriero in ogni radura adiacente.

- 10.3.3 **Fase 3: Scegliere il Reietto.** Posizionate l'indicatore Reietto su un qualsiasi simbolo del riquadro Reietto. Il simbolo su quello spazio diventa il REIETTO.
- 10.3.4 **Fase 4: Riempire i Tracciati Giardino.** Posizionate i 14 giardini rimanenti negli spazi corrispondenti sui tracciati Giardino, riempiendoli da destra a sinistra.

## 10.4 ALBA

Questa fase consiste in tre passaggi, nel seguente ordine:

- 10.4.1 **Assegnare il Reietto.** Guardate le carte nella pila delle Anime Perse, ignorando eventuali carte uccello. Il simbolo con più carte presenti nella pila diventa il nuovo Reietto: spostate l'indicatore reietto (*con visibile il lato Reietto*) su quel simbolo. Se questo simbolo era già Reietto, capovolgete l'indicatore sul lato Reietto Odiato. Se nessun simbolo ha la maggioranza di carte, lasciate l'indicatore sul simbolo attuale e, se non è Odiato, capovolgetelo sul lato Odiato.
- 10.4.2 **Scartare le Anime Perse.** Spostate tutte le carte della pila delle Anime Perse nella pila degli scarti (*le carte dominio diventano ora disponibili per essere prese*).
- 10.4.3 **Ordire Cospirazioni.** Potete spendere accoliti (*guerrieri nel vostro riquadro Accoliti*), rimettendoli nella vostra riserva, per ordire cospirazioni in radure corrispondenti al Reietto: potete farlo in qualsiasi ordine e combinazione. Se il Reietto è Odiato tutte le cospirazioni costano un accolito in meno.
- I **Crociata.** Spendete due accoliti per attaccare in una radura di Reietti OPPURE per muovere almeno un guerriero da una radura di reietti e poi, se volete, attaccare nella radura di destinazione.
  - II **Conversione.** Spendete due accoliti per sostituire un guerriero nemico in una radura di Reietti con un guerriero della Setta (*per sostituire un pezzo dovete essere in grado di rimuovere il vecchio pezzo e posizionare quello nuovo*).
  - III **Santificazione.** Spendete tre accoliti per sostituire un edificio nemico in una radura di Reietti con un giardino corrispondente.

## 10.5 GIORNO

Potete rivelare un qualsiasi numero di carte e svolgere un rituale per ogni carta rivelata, in qualsiasi ordine e combinazione (*rivelate le carte dalla vostra mano posizionandole a faccia in su nella vostra area di gioco. Queste carte non possono essere usate per nessun altro scopo durante il Giorno*).

- 10.5.1 **Costruzione.** Rivelate una carta corrispondente a una radura di cui avete il controllo. Posizionate un giardino corrispondente nella radura scelta.
- 10.5.2 **Reclutamento.** Posizionate un guerriero in una radura corrispondente alla carta rivelata.
- 10.5.3 **Punteggio.** Scartate la carta che avete rivelato per svolgere questo rituale (*mettendola nella pila delle Anime Perse*) e ottenete i punti vittoria indicati nello spazio vuoto più a destra della colonna Giardini corrispondente al simbolo della carta rivelata. Potete svolgere questo rituale solo una volta per turno e per simbolo.
- 10.5.4 **Sacrificio.** Rivelate una carta uccello per posizionare un guerriero nel riquadro Accoliti.

## 10.6 CREPUSCOLO

Questa fase consiste in tre passaggi, nel seguente ordine:

- 10.6.1 **Recuperare Carte Rivelate.** Riprendete in mano tutte le carte rivelate in questo turno.
- 10.6.2 **Produrre.** Potete far produrre carte attivando giardini il cui simbolo stampato sopra corrisponde al simbolo Reietto.
- 10.6.3 **Pescare e Scartare.** Pescate una carta più una carta per ogni bonus di pesca rivelato. Poi, se avete più di cinque carte in mano, scartate fino ad averne cinque.

# 11. Compagnia del Fiume

## 11.1 PANORAMICA

Quando è giunta la notizia che gli abitanti dei Boschi sulle sponde del grande lago stavano per entrare in guerra, la Compagnia del Fiume ha prontamente inviato i propri agenti per sviluppare una nuova rete commerciale. Acquistando servizi, le altre fazioni permettono alla Compagnia di costruire nuovi AVAMPOSTI COMMERCIALI per consolidare i propri interessi economici. La costruzione di questi avamposti, così come l'accumulo di grandi ricchezze, sono modi per ottenere punti vittoria. Tuttavia un grande tesoro è sempre un bersaglio facile, la Compagnia deve quindi trovare il giusto equilibrio tra proteggere i propri FONDI ed espandere la propria rete commerciale nelle radure più lontane e pericolose dei Boschi.

## 11.2 REGOLE E ABILITÀ DELLA FAZIONE

- 11.2.1 **Produzione.** La Compagnia produce durante il Giorno impegnando fondi (*posizionando guerrieri dal riquadro fondi*) sugli spazi liberi dei tracciati Avamposti Commerciali (*la Compagnia non ha unità di produzione*).
- 11.2.2 **Nuotatori.** La Compagnia considera i fiumi come sentieri e può muoversi tra radure connesse da un fiume a prescindere da chi controlla la radura d'origine o quella di destinazione (*possono comunque muoversi utilizzando anche i sentieri*).
- 11.2.3 **In Vendita.** La mano di carte della Compagnia è sempre pubblica: viene posizionata a faccia in su vicino alla sua plancia fazione. Se un altro giocatore deve prendere una carta a caso dalla mano della Compagnia, le carte vengono prima capovolte e mescolate. Dopo la pesca, giratele nuovamente a faccia in su.
- 11.2.4 **Fondi.** Per svolgere le azioni la Compagnia spende ed impegna FONDI: guerrieri nel proprio riquadro Fondi.
- 11.2.5 **Avamposti Commerciali.** La Compagnia ottiene punti vittoria quando costruisce avamposti commerciali.
- I **Interruzione degli Scambi.** Ogni volta che un avamposto commerciale viene rimosso dalla mappa, la Compagnia rimuove metà dei propri fondi (*arrotondati per eccesso*). Eliminate permanentemente dal gioco quell'avamposto commerciale.
  - II **Acquisto di Servizi.** Qualsiasi giocatore, all'inizio della propria alba, può comprare servizi dalla Compagnia.
    - I **Costo.** Il compratore paga il costo dei servizi prendendo guerrieri dalla propria riserva e posizionandoli nel riquadro Pagamenti della Compagnia. Il costo del servizio è indicato sul tracciato Servizi della Compagnia.

II **Numero di Servizi.** Ogni turno, un giocatore può comprare un servizio più un servizio per ogni radura dove sono presenti un avamposto commerciale e almeno un pezzo della propria fazione.

III **Fondi del Vagabondo.** Il Vagabondo paga i servizi esaurendo oggetti; per ogni oggetto che esaurisce, la Compagnia posiziona uno dei propri guerrieri nel riquadro Pagamenti.

11.2.7 **Servizi della Compagnia.** La Compagnia offre tre servizi:

I **Carta dalla Mano.** Il compratore prende una carta dalla mano della Compagnia e la aggiunge alla propria mano (*il compratore può acquistare questo servizio più volte a patto che abbia accesso ad abbastanza avamposti commerciali*).

II **Battelli.** Il compratore considera i fiumi come sentieri fino alla fine del proprio turno.

III **Mercenari.** Durante il Giorno e il Crepuscolo di questo turno, il compratore considera i guerrieri della Compagnia come se fossero suoi. Può utilizzare questi guerrieri solo per il controllo delle radure e per attaccare altre fazioni che non siano la Compagnia (*il compratore non può muoverli, conteggiarli per le carte dominio e può rimuoverli solo se subisce danni. Sono comunque considerati pezzi della Compagnia, quindi non possono essere influenzati da abilità come Ospedali da Campo della Marchesa o utilizzati per svolgere azioni come Persuadere Ministri del Ducato*).

a **Danni Subiti.** Il compratore deve dividere equamente i danni e subisce gli eventuali eccessi rimuovendo dalla radura della battaglia, se presenti, i propri guerrieri (*non quelli della Compagnia*). Se nella radura della battaglia non ci sono più guerrieri (*inclusi quelli della Compagnia*) deve rimuovere i propri edifici o segnalini.

b **Mercenari e Vagabondo.** Il Vagabondo non può comprare i mercenari della Compagnia (*se un compratore attacca il Vagabondo e un guerriero mercenario viene rimosso, la fazione del compratore diventa Ostile, non la Compagnia*).

## 11.3 PREPARAZIONE DELLA FAZIONE

11.3.1 **Fase 1: Prendere i Guerrieri.** Formate una riserva di 15 guerrieri.

11.3.2 **Fase 2: Posizionare i Guerrieri.** Posizionate 4 guerrieri in una o più radure connesse al fiume.

11.3.3 **Fase 3: Riempire i Tracciati Avamposti Commerciali.** Posizionate i 9 avamposti commerciali sugli spazi corrispondenti dei tracciati Avamposti Commerciali.

11.3.4 **Fase 4: Ottenere i Fondi Iniziali.** Posizionate 3 guerrieri nel vostro riquadro Pagamenti.

11.3.5 **Fase 5: Stabilire i Costi Iniziali.** Posizionate 1 indicatore Servizio su un qualsiasi spazio di ogni tracciato Servizi.

## 11.4 ALBA

Questa fase consiste in tre passaggi, nel seguente ordine:

11.4.1 **Protezionismo.** Se il vostro riquadro Pagamenti è vuoto, posizionatevi due guerrieri.

11.4.2 **Dividendi.** Se sulla mappa è presente almeno un avamposto commerciale, ottenete un punto vittoria ogni due fondi (*non ottenete punti vittoria per i guerrieri nei riquadri Pagamenti o Impegni*).

11.4.3 **Raccolta Fondi.** Spostate nel riquadro Fondi tutti i guerrieri presenti sulla vostra plancia fazione.

## 11.5 GIORNO

Potete svolgere azioni spendendo e impegnando fondi, in qualsiasi ordine e combinazione. Quando spendete un fondo rimettete il guerriero scelto nella riserva del proprietario. Quando impegnate un fondo, spostate il guerriero nel riquadro Impegni.

11.5.1 **Movimento.** Impegnate un fondo per eseguire un movimento.

11.5.2 **Attacco.** Impegnate un fondo per dare inizio a una battaglia.

11.5.3 **Produzione.** Impegnate fondi per far produrre una carta dalla vostra mano. Invece di spostare questi guerrieri nel riquadro Impegni dovete posizionarli negli spazi liberi dei tracciati Avamposti Commerciali corrispondenti ai simboli del costo di produzione (*mostrato nell'angolo in basso a sinistra della carta*).

I **Esportazione.** Durante la produzione, invece di ottenere l'effetto indicato sulla carta, potete scartarla per posizionare un guerriero nel vostro riquadro Pagamenti.

11.5.4 **Pesca.** Impegnate un fondo per pescare una carta.

11.5.5 **Reclutamento.** Spendete un fondo per posizionare un guerriero in una qualsiasi radura con un fiume.

11.5.6 **Nuovo Avamposto Commerciale con Presidio.** Spendete due fondi per posizionare un avamposto commerciale e un guerriero in una radura.

I **Scegliere la Radura.** Scegliete una qualsiasi radura priva di un avamposto commerciale controllata da un qualsiasi giocatore.

II **Spendere Fondi.** Spendete due fondi del giocatore che ha il controllo della radura scelta.

III **Posizionare e Ottenere Punti Vittoria.** Posizionate l'avamposto commerciale corrispondente e un guerriero nella radura scelta. Ottenete i punti vittoria indicati sullo spazio appena rivelato della vostra plancia fazione.

## 11.6 CREPUSCOLO

Questa fase consiste in due passaggi, nel seguente ordine:

11.6.1 **Scartare Carte.** Se avete più di cinque carte in mano scartate carte a vostra scelta fino ad averne cinque.

11.6.2 **Stabilire i costi.** Potete stabilire i nuovi costi dei vostri tre servizi spostando gli indicatori servizio sui rispettivi tracciati Servizi.



*Le prossime due sezioni fanno riferimento  
alle fazioni disponibili nell'espansione  
Il Mondo Sotterraneo.*

## 12. Il Ducato Sotterraneo

### 12.1 PANORAMICA

Il Ducato Sotterraneo mira ad espandersi nei vasti territori dei Boschi e vuole dimostrare alle creature della superficie che possono vivere meglio come sudditi piuttosto che in libertà. Per riuscire nel suo intento, il Ducato deve utilizzare tutte le risorse a disposizione per persuadere i MINISTRI a schierarsi a favore della causa, ottenendo così azioni e punti vittoria aggiuntivi... ma attenzione: in superficie il vento cambia in fretta e una pubblica umiliazione porterebbe i ministri ad abbandonare la campagna di pacificazione e unificazione dei territori dei Boschi.

### 12.2 REGOLE E ABILITÀ DELLA FAZIONE

- 12.2.1 **Produzione.** Il Ducato produce durante la fase Crepuscolo attivando cittadelle e mercati.
- 12.2.2 **La Tana.** La TANA è una radura senza simbolo adiacente a tutte le radure con un segnalino galleria. Il Ducato ha sempre il controllo della Tana (*anche senza pezzi sopra*). Solo il Ducato può posizionare pezzi o muovere pezzi nella Tana.
- 12.2.3 **Il Prezzo del Fallimento.** Ogni volta che uno o più edifici del Ducato vengono rimossi, il Ducato scarta una carta scelta a caso, rimette il ministro schierato di rango più alto (*lord > nobile > cavaliere*) nella pila dei Ministri Neutrali e rimuove permanentemente dal gioco la sua corona. Se ci sono più ministri schierati del rango più alto, il Ducato sceglie quale rimuovere.
- 12.2.4 **Gallerie.** Il Ducato ha tre segnalini galleria. Se il Ducato vuole posizionare un segnalino galleria ma tutti e tre si trovano già sulla mappa, può spostare una galleria già posizionata sulla mappa.

### 12.3 PREPARAZIONE DELLA FAZIONE

- 12.3.1 **Fase 1: Prendere Guerrieri e Gallerie.** Formate una riserva di 20 guerrieri e 3 segnalini galleria.
- 12.3.2 **Fase 2: Preparare la Tana.** Posizionate la Tana vicino alla mappa.
- 12.3.3 **Fase 3: Emergere.** Posizionate 2 guerrieri e 1 galleria in una radura ad angolo che non sia già stata scelta come radura iniziale da un altro giocatore e, se possibile, nell'angolo diagonalmente opposto a una radura ad angolo iniziale. Questa è la vostra radura iniziale. Poi posizionate 2 guerrieri in ogni radura adiacente a quella scelta, ma non nella Tana.
- 12.3.4 **Fase 4: Riempire i Tracciati Edificio.** Posizionate 3 cittadelle e 3 mercati negli spazi corrispondenti sul tracciato Edifici.
- 12.3.5 **Fase 5: Raggruppare i Ministri.** Posizionate 9 carte ministro a faccia in su nella pila dei Ministri Neutrali.
- 12.3.6 **Fase 6: Riempire gli Spazi Corona.** Posizionate 9 corone sugli spazi che mostrano i punti vittoria sulla vostra plancia fazione.

### 12.4 ALBA

Posizionate nella Tana un guerriero, più un guerriero per ogni icona guerriero visibile sul tracciato Cittadelle.

### 12.5 GIORNO

Questa fase consiste in tre passaggi, nel seguente ordine:

- 12.5.1 **Assemblea.** Potete svolgere fino a due delle seguenti azioni in qualsiasi ordine e combinazione:
- I **Costruzione.** Rivelate una carta per posizionare un mercato o una cittadella in una radura corrispondente di cui avete il controllo.
  - II **Reclutamento.** Posizionate un guerriero nella Tana.
  - III **Movimento.** Eseguite un movimento.
  - IV **Attacco.** Date inizio a una battaglia.
  - V **Scavo.** Giocate una carta per posizionare un segnalino galleria in una radura corrispondente senza segnalino galleria, poi muovete fino a quattro guerrieri dalla Tana a quella radura. Se tutte le gallerie si trovano già sulla mappa, spostate un segnalino galleria presente in un'altra radura.
- 12.5.2 **Parlamento.** Potete svolgere, una sola volta ma in qualsiasi ordine, l'azione di ogni ministro schierato.
- I **Geniere.** Rivelate una carta per posizionare un edificio in una qualsiasi radura (*anche non corrispondente*) che controllate.
  - II **Capitano.** Date inizio a una battaglia.
  - III **Maresciallo.** Eseguite un movimento.
  - IV **Brigadiere.** Eseguite fino a due movimenti oppure date inizio al massimo a due battaglie.
  - V **Banchiere.** Scartate un qualsiasi numero di carte con lo stesso simbolo (*anche una*) per ottenere punti vittoria pari al numero di carte scartate.
  - VI **Sindaco.** Svolgete l'azione di un Nobile o Cavaliere schierato.
  - VII **Duchessa del Fango.** Ottenete due punti vittoria se tutte e tre le gallerie si trovano sulla mappa.
  - VIII **Barone del Terriccio.** Ottenete un punto vittoria per ogni mercato sulla mappa.
  - IX **Conte della Pietra.** Ottenete un punto vittoria per ogni cittadella sulla mappa.
- 12.5.3 **Persuadere.** Potete persuadere un Ministro, come segue:
- I **Scegliere il Ministro.** Scegliete una carta ministro dalla vostra pila dei Ministri Neutrali. Dovete avere una corona disponibile sulla vostra plancia fazione corrispondente al rango del Ministro scelto (*Cavaliere, Nobile, Lord*).
  - II **Rivelare Carte.** Rivelate il numero di carte indicato sul Ministro scelto. Per ogni carta che volete rivelare dovete avere almeno un pezzo in una radura corrispondente al simbolo della carta e ognuna di queste radure vi permette di rivelare una sola carta.
  - III **Persuadere il Ministro e Punteggio.** Prendete la carta ministro scelta dalla pila dei Ministri Neutrali e posizionalatela vicino alla plancia. Prendete una corona del rango del ministro scelto e posizionalatela sulla carta ministro. Ottenete i punti vittoria appena rivelati sulla vostra plancia fazione.

## 12.6 CREPUSCOLO

Questa fase consiste in tre passaggi, nel seguente ordine:

- 12.6.1 **Scartare e Recuperare le Carte Rivelate.** Scartate tutte le carte uccello rivelate durante il turno e riprendete in mano tutte le altre carte rivelate.
- 12.6.2 **Produrre.** Potete far produrre carte attivando cittadelle e mercati (*sono entrambe Unità di Produzione del Ducato*).
- 12.6.3 **Pescare e Scartare.** Pescate una carta più una carta per ogni bonus di pesca rivelato. Poi, se avete più di cinque carte in mano, scartate fino ad averne cinque.

## 13. Congiura dei Corvidi

### 13.1 PANORAMICA

La Congiura dei Corvidi ordisce COMPLOTTI per terrorizzare i nemici allo scopo di sottomettere l'intera popolazione dei Boschi. Ogni volta che un segnalino complotto viene rivelato, i Corvidi ottengono punti vittoria: più complotti sono già rivelati sulla mappa, più punti vittoria ottengono. Per i Corvidi è fondamentale tramare nell'oscurità ed evitare che i nemici svelino i loro piani. Per riuscirci devono reclutare con attenzione e sfruttare ogni opportunità per piazzare bombe, trappole e perpetrare estorsioni.

### 13.2 REGOLE E ABILITÀ DELLA FAZIONE

- 13.2.1 **Produzione.** I Corvidi producono durante la fase Alba attivando i segnalini complotto (*sia a faccia in su che a faccia in giù*).
- 13.2.2 **Segnalini Complotto.** I Corvidi hanno otto segnalini complotto, due per ognuna delle quattro tipologie: Bomba, Trappola, Estorsione, Incursione (13.7).
  - I **Orientamento dei Segnalini.** Quando sono nella riserva dei Corvidi, i segnalini complotto sono a faccia in giù (*piuma visibile*). Quando sono posizionati sulla mappa, i segnalini complotto possono essere a faccia in su (*icona visibile*) oppure a faccia in giù. I Corvidi possono ispezionare in qualsiasi momento i propri segnalini complotto a faccia in giù.
  - II **Limite di Posizionamento.** Ogni radura può contenere un solo segnalino complotto.
- 13.2.3 **Agile.** I Corvidi possono muoversi a prescindere da chi ha il controllo della radura di origine o di destinazione del movimento.
- 13.2.4 **Sventare un Complotto.** Un giocatore nemico con almeno un pezzo della fazione in una radura con un segnalino complotto a faccia in giù, mostra ai Corvidi una carta corrispondente e tenta di indovinare la tipologia di complotto. Se indovina rimuove il segnalino (*ottenendo un punto vittoria*) e ne ignora l'effetto. Se non indovina il segnalino rimane a faccia in giù e il giocatore consegna ai Corvidi la carta mostrata. Può farlo in qualsiasi momento del proprio turno, tutte le volte che lo desidera, ma prima di pescare carte nella propria fase Crepuscolo.
- 13.2.5 **Agenti Infiltrati.** Quando i Corvidi difendono in battaglia in una radura con un segnalino complotto a faccia in giù (*anche se indifeso*), infliggono un danno aggiuntivo.

## 13.3 PREPARAZIONE DELLA FAZIONE

- 13.3.1 **Fase 1: Prendere Guerrieri e Segnalini Complotto.** Formate una riserva di 15 guerrieri e 8 segnalini complotto a faccia in giù.
- 13.3.2 **Fase 2: Dispersersi.** Posizionate 1 guerriero in una qualsiasi radura topo, coniglio e volpe (*3 guerrieri in totale*).

### 13.4 ALBA

Questa fase consiste in tre passaggi, nel seguente ordine:

- 13.4.1 **Produrre.** Potete far produrre carte attivando i segnalini complotto (*sia a faccia in su, che a faccia in giù*).
- 13.4.2 **Rivelare Complotti.** Potete rivelare, uno alla volta, un qualsiasi numero di complotti: girate a faccia in su un segnalino complotto presente in una radura con almeno un guerriero dei Corvidi, ottenete un punto vittoria per ogni complotto a faccia in su sulla mappa (*incluso quello appena rivelato*), poi se avete rivelato una bomba o un'estorsione, risolvete l'effetto.
- 13.4.3 **Reclutare.** Una volta per turno, potete giocare una carta qualsiasi per posizionare un guerriero in ogni radura corrispondente (*se giocate un uccello potete scegliere il simbolo delle radure in cui posizionarlo*).

### 13.5 GIORNO

Potete svolgere fino a tre delle seguenti azioni in qualsiasi ordine e combinazione:

- 13.5.1 **Movimento.** Eseguite un movimento.
- 13.5.2 **Complotto.** Rimuovete da una radura un guerriero dei Corvidi, più un guerriero dei Corvidi per ogni segnalino complotto già posizionato in questo turno, per posizionare nella stessa radura un segnalino complotto a faccia in giù.
- 13.5.3 **Attacco.** Date inizio a una battaglia.
- 13.5.4 **Inganno.** Scambiate il posto a due segnalini complotto sulla mappa. Devono essere entrambi a faccia in su oppure a faccia in giù.

## 13.6 CREPUSCOLO

Questa fase consiste in due passaggi, nel seguente ordine:

- 13.6.1 **Fervore.** Se decidete di non pescare carte in questa fase, potete svolgere un'azione a scelta fra quelle della fase Giorno.
- 13.6.2 **Pescare e Scartare.** Pescate una carta più una carta per ogni segnalino estorsione a faccia in su sulla mappa. Poi, se avete più di cinque carte in mano, scartate fino ad averne cinque.

### 13.7 SEGNALINI COMLOTTO

- 13.7.1 **Bomba.** Quando viene rivelata, rimuovete tutti i pezzi nemici dalla radura dove è presente la bomba, poi rimuovete il segnalino.
- 13.7.2 **Trappola.** Finché rimane a faccia in su, i pezzi nemici non possono essere posizionati o mossi dalla radura dove è presente la trappola.
- 13.7.3 **Estorsione.** Quando viene rivelata, prendete una carta scelta a caso da ogni giocatore nemico con almeno un pezzo della propria fazione nella radura dove è presente l'Estorsione. Finché rimane a faccia in su, pescate una carta aggiuntiva durante la fase Crepuscolo.

- 13.7.4 **Incursione.** Quando viene rimossa (*sia a faccia in su che a faccia in giù*), posizionate un guerriero in ogni radura adiacente. Ignorate questo effetto se il segnalino incursione viene rimosso perché Sventato (13.2.4).

*Le prossime due sezioni fanno riferimento alle fazioni disponibili nell'espansione Predoni e Cavalieri*

## 14. Signore dell'Orda

### 14.1 PANORAMICA

Il Signore dell'Orda non tollera gli sciocchi e non ammette il dissenso. Durante il Crepuscolo ottiene punti in base a quanti nemici SOTTOMETTE: più radure controlla dove è presente almeno un suo pezzo e nessun pezzo nemico (*nessun guerriero, nessun edificio, niente*), più punti ottiene. Per aumentare il suo potere e reclutare sempre più guerrieri, l'Orda deve ottenere oggetti da aggiungere al suo imponente TESORO. L'Orda è guidata dal SIGNORE DELLA GUERRA, un guerriero demagogo la cui INDOLE mutevole fornisce ogni turno una diversa abilità speciale. Il signore della guerra ha un bisogno ossessivo di accumulare ricchezza: più oggetti ottiene e meno carte indole avrà tra cui scegliere. Sostenendo di essere l'unica vera voce del Bosco, l'Orda può incitare la FOLLA che distruggerà edifici e segnalini nemici e razzerà le rovine in cerca di oggetti.

### 14.2 REGOLE E ABILITÀ DELLA FAZIONE

- 14.2.1 **Produzione.** L'Orda produce durante il Giorno attivando le roccaforti.
- 14.2.2 **Signore della Guerra.** L'Orda ha un pezzo chiamato il signore della guerra. Il signore della guerra è considerato un guerriero che può essere rimosso solo in battaglia, può essere spostato solo nel turno dell'Orda e può essere posizionato sulla mappa solo durante la preparazione (14.3.1) o con l'azione Consacrare (14.4.3).
- 14.2.3 **Sdegno per il Commercio.** Ogni volta che l'Orda costruisce un oggetto, può scegliere se prenderlo senza ottenere i punti vittoria indicati oppure rimuoverlo permanentemente dal gioco per ottenere i punti vittoria indicati (*può comunque ottenere punti vittoria aggiuntivi da effetti come Mastro Intagliatore o Forgia Leggendaria*).
- 14.2.4 **Il Tesoro.** Al posto del riquadro Oggetti Costruiti, l'Orda ha sulla sua plancia il riquadro Tesoro, diviso in due tracciati: Comando e Prodezza. Il tracciato Comando può contenere ,  e . Il tracciato Prodezza può contenere , ,  e .

- 1 **Ottenere Oggetti.** Quando l'Orda ottiene un oggetto, lo posiziona nello spazio Comando o Prodezza vuoto più a sinistra che mostra quel tipo di oggetto; se non c'è uno spazio vuoto, deve rimuovere permanentemente dal gioco l'oggetto ottenuto oppure un qualsiasi oggetto da quel tracciato, poi ottiene un punto vittoria.

- II **Comando e Prodezza.** Il numero di oggetti nei tracciati Comando e Prodezza determina il valore di Comando e di Prodezza dell'Orda (*questi valori influenzano diverse loro regole*). Se non sono presenti oggetti, il valore di Comando e Prodezza è 1; con uno o due oggetti il valore è 2; con tre oggetti, il valore è 3; con quattro oggetti, il valore è 4.

- 14.2.5 **Saccheggiatori.** All'inizio della battaglia come attaccante, l'Orda può dichiarare di voler saccheggiare il difensore, purché il difensore abbia almeno un oggetto nel proprio riquadro Oggetti Costruiti (*non può saccheggiare il Vagabondo*). Se l'Orda dichiara il saccheggio, solo il difensore infligge i danni derivanti dal tiro dei dadi; l'Orda può comunque infliggere danni aggiuntivi (*ad esempio con la carta indole Iroso*). Alla fine della battaglia, se l'Orda controlla la radura della battaglia, prende un oggetto qualsiasi dal riquadro Oggetti Costruiti del difensore.

### 14.3 PREPARAZIONE DELLA FAZIONE

- 14.3.1 **Fase 1: Guarnigione.** Posizionate il vostro signore della guerra, quattro guerrieri e una roccaforte in una radura ad angolo che non sia già stata scelta come radura iniziale da un altro giocatore e, se possibile, nell'angolo diagonalmente opposto a una radura ad angolo iniziale.
- 14.3.2 **Fase 2: Posizionare Oggetti.** Se non è già stato fatto, posizionate casualmente i 4 oggetti rovina contrassegnati con una "R" sotto alle rovine.
- 14.3.3 **Fase 3: Diventa Ostinato.** Posizionate la vostra carta indole Ostinato nello spazio Carta Indole sulla vostra plancia fazione.

### 14.4 ALBA

Questa fase consiste in quattro passaggi, nel seguente ordine:

- 14.4.1 **Razzia.** In ogni radura con un segnalino folla rimuovete tutti gli edifici e i segnalini nemici, prendete un oggetto dalla rovina (*se la rovina è presente nella radura*) poi, se avete preso l'ultimo oggetto dalla rovina, rimuovetela. Dopo aver risolto tutti i segnalini folla, tirate una volta il dado folla e posizionate un segnalino folla in una radura corrispondente che non abbia già un segnalino folla, ma che sia adiacente a una radura con un segnalino folla (*se non ci sono radure in cui potete posizionare il segnalino folla, non posizionatelo*).
- 14.4.2 **Reclutamento.** Posizionate nella radura con il vostro signore della guerra un numero di guerrieri pari al vostro valore di Prodezza. Poi posizionate guerrieri in ogni radura con una o più roccaforti, un guerriero per ogni roccaforte presente nella radura.
- 14.4.3 **Consacrare.** Se il signore della guerra non è presente sulla mappa, sostituite un qualsiasi guerriero dell'Orda con il signore della guerra. Se non potete farlo, dovete posizionare il signore della guerra in una radura qualsiasi.
- 14.4.4 **Cambiare Indole.** Dovete sostituire la carta indole presente nello spazio Carta Indole sulla vostra plancia fazione con una carta indole differente, che non mostri un oggetto già presente nel vostro Tesoro. Se la vostra carta indole è Pomposo e non potete scegliere una nuova carta indole, non sostituirla.

## 14.5 GIORNO

Questa fase consiste in tre passaggi, nel seguente ordine:

- 14.5.1 **Produzione.** Potete attivare le roccaforti per far produrre carte dalla vostra mano.
- 14.5.2 **Comandare l'Orda.** Potete svolgere le seguenti azioni in qualsiasi ordine e combinazione, fino a un numero di volte pari al vostro Comando:
  - I **Movimento.** Eseguite un movimento.
  - II **Attacco.** Date inizio a una battaglia.
  - III **Costruzione.** Giocate una carta per posizionare una roccaforte in una radura corrispondente che controllate.
- 14.5.3 **Far avanzare il Signore della Guerra.** Potete svolgere questa azione fino a un numero di volte pari alla vostra Prodezza. Per ogni azione, potete muovere il signore della guerra assieme a un qualsiasi numero di guerrieri dell'Orda e poi potete attaccare nella radura dove è presente il signore della guerra.

## 14.6 CREPUSCOLO

Questa fase consiste in tre passaggi, nel seguente ordine:

- 14.6.1 **Incitare.** Potete giocare un qualsiasi numero di carte per posizionare un segnalino folla per ogni carta giocata. Posizionate il segnalino in una radura corrispondente senza segnalino folla e con almeno un guerriero dell'Orda (*incluso il vostro signore della guerra*).
- 14.6.2 **Sottomettere.** Ottenete punti vittoria in base al numero di radure che controllate dove è presente almeno un pezzo dell'Orda e nessun pezzo nemico. Ottenete un punto vittoria se controllate una o due radure; due punti per tre o quattro radure; tre punti per cinque radure; quattro punti per sei o più radure.
- 14.6.3 **Pescare e Scartare.** Pescate una carta. Poi, se avete più di cinque carte in mano, scartate fino ad averne cinque.

## 14.7 INDOLE

- 14.7.1 **Gaudente** (♣). Ogni volta che svolgete l'azione Incitare nella radura dove è presente il vostro signore della guerra, dopo aver posizionato i segnalini folla, potete lanciare il dado folla fino a quattro volte. Per ogni tiro del dado, posizionate un segnalino folla in una radura corrispondente che non abbia già un segnalino folla, ma che sia adiacente a una radura con un segnalino folla (*se non ci sono radure in cui potete posizionare il segnalino folla, non posizionatelo*).
- 14.7.2 **Implacabile** (♠). Ogni volta che *Fate avanzare il Signore della Guerra* e svolgete entrambe le azioni Movimento e Attacco, potete di nuovo muovere il vostro signore della guerra assieme a un qualsiasi numero di guerrieri dell'Orda oppure attaccare nella radura dove è presente il vostro signore della guerra.
- 14.7.3 **Iroso** (♠). In battaglia nella radura con il vostro signore della guerra, se siete l'attaccante, infliggete un danno aggiuntivo (*anche quando usate l'abilità Saccheggiatori*).
- 14.7.4 **Ostinato** (♠). In battaglia nella radura con il vostro signore della guerra, ignorate il primo danno subito (*non si combina con altre abilità che permettono di ignorare il primo danno subito*).

- 14.7.5 **Pomposo (nessun oggetto).** Alla fine della fase Alba, potete rimuovere permanentemente dal gioco un qualsiasi numero di oggetti dal vostro Tesoro. Poi, per ogni oggetto rimosso, posizionate due guerrieri nella radura dove è presente il vostro signore della guerra. Infine spostate gli oggetti nel riquadro Tesoro riempiendo i tracciati da sinistra a destra.
- 14.7.6 **Rissoso** (♣). Nella fase Crepuscolo (14.6.3) pescate una carta aggiuntiva. Se nella radura dove è presente il vostro signore della guerra sono presenti tre o più pezzi nemici (*anche una combinazione di pezzi di nemici diversi*), pescate invece due carte aggiuntive.
- 14.7.7 **Spietato** (♠). In battaglia nella radura con il vostro signore della guerra, prima di tirare i dadi, potete rimuovere un qualsiasi numero di segnalini folla dalla radura della battaglia e da qualsiasi radura adiacente. Per ogni segnalino rimosso, posizionate un guerriero nella radura della battaglia.
- 14.7.8 **Superbo** (♠). In questo turno svolgete *Far Avanzare il Signore della Guerra* (14.5.3) prima di *Comandare l'Orda* (14.5.2) (*invertite l'ordine dei passaggi*).

# 15. Custodi di Ferro

## 15.1 PANORAMICA

I Custodi di Ferro sono un ordine di cavalieri devoti, da tempo esiliati dal bosco, tornati per recuperare RELIQUIE perdute in antichi conflitti. Se queste reliquie appartengano ai Custodi o al Bosco, però, è un'altra questione. Per portare a termine la loro missione dovranno ricercare le reliquie nelle foreste, spostarle in un CENTRO DI RACCOLTA dello stesso tipo e poi recuperarle. Quando recuperano una reliquia, ottengono punti pari al valore della reliquia, da uno a tre, e ottengono anche due punti aggiuntivi ogni volta che completano un set di tre tipi diversi di reliquie: idoli, tavolette e monili. Con il passare del tempo i Custodi attrarranno sempre più SERVITORI dai Boschi e potranno così svolgere sempre più azioni. Tuttavia, ogni volta che ricercano o recuperano una reliquia, potrebbero perdere la carta dei Servitori usata per svolgere l'azione, quindi dovranno pianificare con estrema precisione e calcolare ogni possibile rischio.

## 15.2 REGOLE E ABILITÀ DELLA FAZIONE

- 15.2.1 **Reliquie.** I Custodi cercano di recuperare dodici segnalini reliquia di tre tipi: idoli, tavolette e monili. Ogni tipo di reliquia ha quattro segnalini in totale. Sul fronte le reliquie mostrano solo il loro tipo mentre sul retro mostrano un valore di 1, 2, 3 o 3.
- 15.2.2 **Centri di Raccolta.** I Custodi hanno tre centri di raccolta. Ogni centro di raccolta mostra sul fronte un tipo di reliquia e sul retro un tipo di reliquia differente.
- 15.2.3 **Produzione.** I Custodi producono durante il Giorno attivando i centri di raccolta (*di qualsiasi tipo*).
- 15.2.4 **Cavalieri Devoti.** In battaglia, come attaccanti o difensori, i Custodi ignorano il primo danno subito se nella radura della battaglia sono presenti almeno una reliquia e almeno un guerriero dei Custodi (*se subiscono un'imboscata, ignorano solo un danno dell'imboscata e non i successivi*). Quando effettuano un movimento, possono spostare una reliquia assieme a ogni guerriero dei Custodi che muovono.

- 15.2.5 **Trofei Preziosi.** Ogni volta che un nemico rimuove una reliquia, la riposiziona a faccia in su (*con il valore visibile*) in una foresta qualsiasi e ottiene un punto vittoria aggiuntivo (*per un totale di due punti vittoria*).

## 15.3 PREPARAZIONE DELLA FAZIONE

- 15.3.1 **Fase 1: Posizionare le Reliquie Iniziali.** Prendete tutti i 12 segnalini reliquia e mescolateli a faccia in giù (*valore non visibile*). Posizionatene casualmente uno in ogni foresta (*ricordate, i fiumi di solito non dividono le foreste*).
- 15.3.2 **Fase 2: Posizionare i Guerrieri.** Posizionate 4 guerrieri in una radura ad angolo che non sia già stata scelta da un altro giocatore come radura iniziale e, se possibile, nell'angolo diagonalmente opposto a una radura ad angolo iniziale. Poi posizionate 4 guerrieri in una radura sul bordo della mappa (G.1.4), adiacente alla radura scelta.
- 15.3.3 **Fase 3: Posizionare le Reliquie Rimanenti.** Posizionate casualmente a faccia in giù tutte le rimanenti reliquie, divise il più equamente possibile tra le foreste non adiacenti alle radure con i vostri guerrieri.
- 15.3.4 **Fase 4: Aggiungere i Fedeli Servitori.** Aggiungete una carta Fedele Servitore sotto ogni colonna dei Servitori della vostra plancia fazione.
- 15.3.5 **Fase 5: Posizionare i Centri di Raccolta.** Posizionate i tre edifici centri di raccolta negli spazi corrispondenti del riquadro Centri di Raccolta sulla vostra plancia fazione.

## 15.4 ALBA

Questa fase consiste in tre passaggi, nel seguente ordine:

- 15.4.1 **Accamparsi.** Una volta per radura, potete sostituire un guerriero dei Custodi con un centro di raccolta. Se non avete né guerrieri né centri di raccolta sulla mappa, allora potete posizionare un guerriero e un centro di raccolta in una radura qualsiasi sul bordo della mappa. In entrambi i casi potete posizionare il centro di raccolta a faccia in su o a faccia in giù.
- 15.4.2 **Sgomberare.** Una volta per radura, potete sostituire un edificio centro di raccolta con un guerriero dei Custodi.
- 15.4.3 **Reclutamento.** Potete giocare un qualsiasi numero di carte per posizionare due guerrieri in un centro di raccolta corrispondente per ogni carta giocata.

## 15.5 GIORNO

Questa fase consiste in due passaggi, nel seguente ordine:

- 15.5.1 **Produzione.** Potete far produrre carte attivando i centri di raccolta (*di qualsiasi tipo*).
- 15.5.2 **Attivare i Servitori.** Iniziando dalla colonna più a sinistra dei vostri Servitori e spostandovi verso destra, potete svolgere l'azione indicata sulla colonna per ogni carta presente, in qualsiasi ordine.
- I **Movimento.** Eseguite un movimento da una radura corrispondente al simbolo della carta.
  - II **Attacco poi Ricerca.** Scegliete una radura corrispondente al simbolo della carta: se sono presenti pezzi nemici, dovete dare inizio a una battaglia in quella radura. Poi, se controllate la

radura e avete almeno un guerriero dei Custodi su di essa, potete ricercare un reliquia in quella radura (*anche se non c'erano nemici da attaccare*), come segue:

- a **Fase 1: Spostare e Girare la Reliquia.** Spostate nella radura una reliquia presente in una qualsiasi foresta adiacente. Poi, se la reliquia è a faccia in giù, giratela a faccia in su per rivelarne il valore.
  - b **Fase 2: Scartare il Servitore.** Contate quante radure controllate adiacenti alla foresta dove l'avete ricercata: se ne controllate un numero inferiore rispetto al valore della reliquia, dovete scartare dai vostri Servitori la carta che avete utilizzato per ricercare la reliquia.
- III **Movimento oppure Recupero.** Scegliete una radura corrispondente al simbolo della carta. Eseguite un movimento da quella radura oppure recuperate reliquie da quella radura, come segue:
- a **Fase 1: Prendere la Reliquia.** Prendete una reliquia dello stesso tipo di un centro di raccolta presente nella radura. Posizionala nello spazio vuoto più a sinistra corrispondente al suo tipo nel riquadro Reliquie della vostra plancia fazione.
  - b **Fase 2: Ottenere Punti.** Ottenete punti vittoria pari al valore della reliquia, più due punti aggiuntivi se completate una colonna del riquadro.
  - c **Fase 3: Scartare il Servitore.** Contate quante radure controllate corrispondenti al simbolo della radura dove l'avete recuperata: se ne controllate un numero inferiore rispetto al valore della reliquia, dovete terminare questa azione Recupero e scartare dai vostri Servitori la carta che avete utilizzato per recuperare la reliquia. In caso contrario potete tornare alla fase Prendere la Reliquia oppure terminare questa azione Recupero.

## 15.6 CREPUSCOLO

Questa fase consiste in tre passaggi, nel seguente ordine:

- 15.6.1 **Frutti della Terra.** Dovete rimuovere un guerriero dei Custodi da ogni radura dove sono presenti quattro o più guerrieri dei Custodi.
- 15.6.2 **Attrarre i Servitori.** Potete aggiungere un qualsiasi numero di carte dalla vostra mano in uno o più spazi azione dei vostri Servitori *oppure* potete spostare una sola carta da uno spazio azione dei vostri Servitori a un altro. I Servitori non possono contenere più di dieci carte alla volta.
- 15.6.3 **Pescare e Scartare.** Pescate una carta più una carta per ogni bonus di pesca rivelato (*pari ai centri di raccolta sulla mappa*). Poi, se avete più di cinque carte in mano, scartate fino ad averne cinque.



# APPENDICI

## A. Preparazione Avanzata

Esistono centinaia di modi per giocare a *Root*. Le icone accanto alle fasi di preparazione indicano quali espansioni di *Root* (Appendice B) possono essere utilizzate in quella fase.

### A.1 FASE 1: SCEGLIERE LA MAPPA

Scegliete insieme quale mappa utilizzare. Se usate la Variante Mappe (Appendice C), seguite le Regole di Preparazione della mappa scelta, quindi prendete i 12 indicatori simbolo, girateli a faccia in giù e mescolateli. Posizionate un indicatore vicino a ogni radura coprendo, se presenti, i simboli stampati. Posizionate le rovine (5.1.4), i dadi (5.1.6) e create la riserva degli oggetti (5.1.5).

### A.2 FASE 2: SCEGLIERE IL MAZZO

Scegliete insieme se sostituire l'intero mazzo standard di 54 carte con il mazzo Esuli e Partigiani.

### A.3 FASE 3: SCEGLIERE I BOT

Scegliete insieme se giocare con i bot, come descritto nella Legge della Rootbotica.

### A.4 FASE 4: FAR SEDERE I GIOCATORI

Determinate il primo giocatore e l'ordine di seduta in modo casuale.

### A.5 FASE 5: SCEGLIERE LE MERAVIGLIE

Scegliete insieme se usare le Meraviglie (Appendice F). Se decidete di usarle potete ignorare o modificare il posizionamento della Torre e del Traghetto descritti nella Variante Mappe (Appendice C).

A.5.1 **Fase 1: Scegliere.** Scegliete insieme se giocare con una o due meraviglie e rimuovete dal gioco le carte meraviglia con cui non volete giocare.

A.5.2 **Fase 2: Carte e Pezzi.** Mescolate le carte meraviglia rimaste, pescatene il numero scelto (*una o due*) e prendete il pezzo indicato su ogni carta meraviglia pescata.

A.5.3 **Fase 3: Preparazione.** L'ultimo giocatore in ordine di turno prepara una meraviglia pescata come descritto sulla relativa carta. Se avete scelto di giocare con due meraviglie, il penultimo giocatore in ordine di turno prepara l'altra meraviglia pescata come descritto sulla relativa carta.

### A.6 FASE 6: SCEGLIERE I COMBATTENTI

Scegliete insieme se usare esattamente tre combattenti (Appendice E), come segue:

A.6.1 **Fase 1: Raccogliere i Pezzi.** Mescolate tutte le carte combattente, pescatene tre e posizionatele assieme ai relativi pezzi in una riserva comune. Rimettete nella scatola le carte e i pezzi dei combattenti non utilizzati.

A.6.2 **Fase 2: Declassare.** In tre giocatori, scegliete casualmente una carta combattente e poi giratela sul lato Declassato (*contrassegnato da una "D" in basso a destra*). In quattro giocatori, scegliete casualmente e girate sul lato Declassato due carte combattente. In cinque o più giocatori, girate tutti e tre i combattenti sul lato Declassato.

A.6.3 **Fase 3: Preparare i Combattenti.** Iniziando dall'ultimo giocatore in ordine di turno e procedendo in senso antiorario, ogni giocatore prepara un combattente come descritto in rosso sulla sua carta (*alcuni combattenti non hanno una preparazione*).

A.6.4 **Fase 4: Posizionare gli Indicatori Combattente.** Posizionate i tre indicatori combattente contrassegnati con "4", "8" e "12" sugli spazi "4", "8" e "12" del tracciato del punteggio sulla mappa.

A.6.5 **Fase 5: Rimuovere le Fazioni Associate.** Non potete scegliere una fazione se è in gioco il suo combattente associato (*come mostrato dal colore e dall'icona sulla carta combattente*). Rimette nella scatola le plance fazione, i pezzi e le carte preparazione delle fazioni associate.

### A.7 FASE 7: PESCARE CINQUE CARTE

In due giocatori rimuovete le quattro carte dominio dal mazzo. Mescolate il mazzo. Ogni giocatore pesca cinque carte (*non tre, come nella Preparazione Standard! Nella fase 10 sceglierete tre carte da tenere in mano*).

### A.8 FASE 8: SCEGLIERE LE FAZIONI

Scegliete insieme se seguire la Preparazione Standard (5.1) delle fazioni oppure se utilizzare le carte preparazione avanzata delle fazioni incluse nell'espansione Predoni e Cavalieri, come segue:

A.8.1 **Fase 1: Pescare le Carte Preparazione.** Mescolate tutte le carte preparazione delle fazioni militanti (*nome rosso con simbolo spada*), pescatene una e posizionatele sul tavolo. Mescolate le restanti carte preparazione delle fazioni militanti insieme alle carte preparazione delle fazioni ribelli (*nome grigio senza simbolo spada*) e pescatene un numero pari al numero dei giocatori (*ci sarà una carta in più rispetto al numero dei giocatori*). Posizionate le carte pescate sul tavolo in modo che siano visibili a tutti i giocatori.

I **Due Giocatori.** In una partita con due giocatori, prima di pescare le carte preparazione, rimuovete tutte le carte preparazione delle fazioni ribelli (*se giocate con i combattenti e vi sentite particolarmente temerari, potete usare tutte le carte preparazione*).

II **Blocca l'Ultimo Ribelle.** Se l'ultima carta preparazione pescata mostra una fazione ribelle, ruotatela di 90 gradi per mostrare che è bloccata. Potete scegliere questa carta solo se è già stata scelta almeno una fazione militante.

III **Vagabondo.** Ogni volta che viene pescata una carta preparazione Vagabondo, posizionateci accanto anche una carta personaggio Vagabondo scelta a caso, a faccia in su. Se un giocatore sceglie un Vagabondo deve usare anche la relativa carta personaggio.

A.8.2 **Fase 2: Scegliere le Fazioni.** Partendo dall'ultimo giocatore in ordine di turno e procedendo in senso antiorario, ogni giocatore sceglie una carta preparazione tra quelle disponibili. Poi prepara immediatamente la fazione scelta (*prima che il giocatore successivo ne scelga una*) come descritto sulla sua carta preparazione.

I **Radure Patria.** Durante la preparazione, i giocatori possono scegliere una o più radure patria. Non possono scegliere una patria già scelta da un altro

giocatore come sua radura patria o dove non possono posizionare tutti i pezzi elencati sulla carta preparazione.

- II **Adiacenza con le Radure Patria.** Alcune fazioni richiedono di scegliere una patria non adiacente a patrie nemiche, oppure che tra la patria scelta e le patrie nemiche ci siano almeno due radure. Se non riuscite a soddisfare il requisito "distante almeno due radure", allora potete scegliere una patria non adiacente a patrie nemiche. Se non riuscite a soddisfare il requisito "non adiacente", allora potete scegliere una patria adiacente a una patria nemica (*in pratica, cercate di posizionarla il più lontano possibile dalle patrie nemiche*).

## A.9 FASE 9: INDICATORI PUNTEGGIO

Ogni giocatore posiziona l'indicatore di punteggio della propria fazione sullo spazio "0" del tracciato del punteggio.

## A.10 FASE 10: MANO INIZIALE

Ogni giocatore sceglie tre carte da tenere in mano e posiziona le altre due carte a faccia in giù sul mazzo condiviso. Quando tutti hanno scelto, mescolate il mazzo condiviso.

# B. Componenti

## B.1 ROOT

- B.1.1 **Regolamenti.** Guida Passo-Passo, Guida Rapida e questa Legge.
- B.1.2 **Pezzi in Cartone.** 28 Edifici (7 Posatoi, 6 Segherie, 6 Centri di Reclutamento, 6 Officine, 3 Basi), 19 Segnalini (10 Supporto, 8 Legna, 1 Fortezza), 12 Indicatori Simbolo (4 Coniglio, 4 Volpe, 4 Topo), 4 Indicatori Rovina, 4 Indicatori Punteggio, 3 Indicatori Relazione, 23 Indicatori Oggetto (4 Stivali, 4 Spade, 4 Sacchi, 3 Martelli, 3 Tè, 2 Pile di Monete, 2 Balestre, 1 Torcia).
- B.1.3 **Pezzi in Legno.** 55 Guerrieri (25 Marchesa, 20 Aquile, 10 Alleanza), 1 Pedina Vagabondo.
- B.1.4 **Carte.** 54 Carte del Mazzo Condiviso, 16 Riassunto delle Fazioni, 4 Leader delle Aquile, 2 Visir Leale, 3 Personaggi del Vagabondo, 15 Missioni, 4 Passo-Passo.
- B.1.5 **Altro.** Tabellone (*Mappa Autunnale e Invernale*), 2 Dadi, 4 Plance delle Fazioni (*Marchesa, Aquile, Alleanza, Vagabondo*).

## B.2 LA COMPAGNIA DEL FIUME (ESPANSIONE)

- B.2.1 **Regolamenti.** Guida Rapida.
- B.2.2 **Pezzi in Cartone.** 15 Edifici (15 Giardini), 9 Segnalini (9 Avamposti Commerciali), 3 Indicatori Punteggio, 1 Indicatore Reietto, 9 Indicatori Relazione, 11 Oggetti (3 Stivali, 3 Spade, 1 Sacco, 1 Martello, 1 Torcia, 1 Pila di Monete, 1 Balestra), 17 pezzi aggiuntivi (*con lettere sul retro per scenari futuri*).
- B.2.3 **Pezzi in Legno.** 40 Guerrieri (25 Setta, 15 Compagnia), 1 Pedina Vagabondo.
- B.2.4 **Carte.** 4 Spie, 2 Riassunto delle Fazioni, 3 Personaggi del Vagabondo.
- B.2.5 **Altro.** 4 Plance delle Fazioni (*Secondo Vagabondo, Marchesa Meccanica, Compagnia del Fiume, Setta delle Lucertole*), 3 indicatori Servizio, 1 Porta-carte.

## B.3 IL MONDO SOTTERRANEO (ESPANSIONE)

- B.3.1 **Regolamenti.** Guida Rapida e questa Legge.
- B.3.2 **Pezzi in Cartone.** 6 Edifici (3 Mercati, 3 Cittadelle), 19 Segnalini (8 Complotti + 8 di rimpiazzo, 3 Gallerie), la Tana, 4 Indicatori Relazione, 2 Indicatori Punteggio, 6 Indicatori Sentiero Nascosto.
- B.3.3 **Pezzi in Legno.** 35 Guerrieri (20 Ducato, 15 Corvidi), 1 Traghetto, 1 Torre, 9 Corone.
- B.3.4 **Carte.** 9 Ministri, 2 Riassunto delle Fazioni.
- B.3.5 **Altro.** Tabellone (*Mappa del Lago e della Montagna*), 2 Dadi, 2 Plance delle Fazioni (*Ducato, Corvidi*).

## B.4 PREDONI E CAVALIERI (ESPANSIONE)

- B.4.1 **Regolamenti.** Guida Rapida e questa Legge.
- B.4.2 **Pezzi in Cartone.** 9 Edifici (3 Centri di Raccolta, 6 Roccaforti), 29 Segnalini (12 Reliquie, 5 Folle, 12 Comando), 4 Indicatori Relazione, 2 Indicatori Punteggio, 3 Oggetti Randello, 3 Indicatori Combattente, 11 Indicatori Extra (9 Punteggio, 2 Relazione).
- B.4.3 **Pezzi in Legno.** 56 Guerrieri (20 Orda, 15 Custodi, 12 Pattuglia, 5 Dinastia, 4 Brigata), 1 Signore della Guerra dell'Orda, 1 Pedina Esule.
- B.4.4 **Carte.** 8 Indole, 3 Fedele Servitore, 11 Preparazione Avanzata, 1 Riassunto Preparazione Avanzata, 4 Combattenti, 2 Riassunto delle Fazioni.
- B.4.5 **Altro.** 2 Plance delle Fazioni (*Orda, Custodi*), 3 Dadi (*Folla, Brigata, Comando*).

## B.5 IL BOSCO MECCANICO (ESPANSIONE)

- B.5.1 **Regolamenti.** Legge della Rootbotica.
- B.5.2 **Pezzi di Cartone.** 12 Indicatori di Priorità.
- B.5.3 **Carte.** 12 Difficoltà, 16 Trattati, 3 Vagabot.
- B.5.4 **Altro.** 4 Plance delle Fazioni.

## B.6 IL BOSCO MECCANICO 2 (ESPANSIONE)

- B.6.1 **Regolamenti.** Legge della Rootbotica.
- B.6.2 **Pezzi di Cartone.** 12 Indicatori di Priorità.
- B.6.3 **Carte.** 12 Difficoltà, 20 Trattati, 3 Vagabot, 1 Interazione, 11 Servizi.
- B.6.4 **Altro.** 4 Plance delle Fazioni.

## B.7 MAZZO ESULI E PARTIGIANI

- B.7.1 **Carte.** 54 Carte del Mazzo Condiviso.

## B.8 KIT DELLE MERAVIGLIE

- B.8.1 **Carte.** 1 Preparazione/Regolamento, 6 Meraviglie.
- B.8.2 **Pezzi in Legno.** 4 Meraviglie.

## B.9 KIT DEL VAGABONDO

- B.9.1 **Pezzi in Cartone.** 3 Oggetti (1 Pila di Monete, 1 Martello, 1 Stivale).
- B.9.2 **Pezzi in Legno.** 7 Pedine Vagabondo.
- B.9.3 **Carte.** 3 Personaggi del Vagabondo.

## B.10 KIT DEI COMBATTENTI

- B.10.1 **Regolamenti.** Regole dei Combattenti.
- B.10.2 **Pezzi di Cartone.** 3 Indicatori Combattente, 12 Segnalini Comando. 3 Segnalini Accampamento nel Kit Mondo Sotterraneo. 6 Edifici Caveau nel Kit Predoni e Cavalieri.
- B.10.3 **Pezzi di Legno.** 1 Pedina Flottiglia, 8 Guerrieri (4 Profeti, 4 Banditi/Gang) nel Kit Compagnia del Fiume. 14 Guerrieri (8 Cercatori, 6 Spie) e 1 Pedina Protettore nel Kit Mondo Sotterraneo. 17 Guerrieri (6 Portatori, 6 Custodi e 5 Bande) nel Kit Predoni e Cavalieri.
- B.10.4 **Carte.** 3 Combattenti.
- B.10.5 **Altro.** 1 Dado Comando.

## C. Variante Mappa

### C.1 MAPPA INVERNALE

- C.1.1 **Fiume Dirompente.** Il fiume divide le foreste come se ogni sezione di fiume che collega due radure fosse un sentiero.

### C.2 MAPPA DEL LAGO

- C.2.1 **Regole di Preparazione.** Posizionate il Traghetto nella radura costiera nell'angolo in basso a destra.
- C.2.2 **Il Lago.** Il LAGO si trova al centro della mappa. Il lago è considerato anche un fiume e collega ogni radura costiera alle altre radure costiere. Il Lago divide le foreste.
- C.2.3 **Radure Costiere.** Le radure che toccano il lago (non separate da una foresta) sono RADURE COSTIERE.
- C.2.4 **Foreste Costiere.** Le foreste che toccano il lago sono FORESTE COSTIERE. Ogni foresta costiera è adiacente alle due foreste costiere più vicine separate da una radura costiera invece che da un sentiero.
- C.2.5 **Il Traghetto.** Una volta per turno, un giocatore può eseguire un movimento dalla radura dove è presente il traghetto fino a qualsiasi altra radura costiera, considerandola adiacente (*questo movimento segue le normali regole - 4.2*). Dopo aver eseguito il movimento, il giocatore posiziona il traghetto nella radura di destinazione e pesca una carta. Il traghetto non può essere né attaccato né rimosso.

### C.3 MAPPA DELLA MONTAGNA

- C.3.1 **Regole di Preparazione.** Posizionate i 6 indicatori sentiero nascosto per coprire i sentieri più scuri, di colore arancione. Posizionate la Torre nella radura centrale (*quella con due torri*).
- C.3.2 **Sentieri Nascosti.** Un sentiero coperto da un indicatore sentiero nascosto è un SENTIERO NASCOSTO. Le radure collegate da un sentiero nascosto non sono adiacenti e nessun pezzo può essere posizionato su un sentiero nascosto (*ad esempio i Banditi della Strada*). I sentieri nascosti, così come i sentieri, racchiudono e dividono le foreste (*quindi il Vagabondo può usare la Scorciatoia - 9.4.2*).
- C.3.3 **Rimuovere Sentieri Nascosti.** Una volta per turno, durante la propria fase Giorno, un giocatore può scartare una carta qualsiasi per rimuovere permanentemente dal gioco un indicatore sentiero

nascosto e ottenere un punto vittoria. Per farlo deve avere almeno un pezzo della propria fazione in una delle radure collegate dall'indicatore sentiero nascosto.

- C.3.4 **Il Valico.** La radura dove è presente la Torre si chiama IL VALICO. Il giocatore che alla fine della propria fase Crepuscolo controlla il Valico ottiene un punto vittoria.
- C.3.5 **Foreste.** Tutte le aree racchiuse da sentieri e radure sono considerate foreste (2.4) anche se al loro interno non sono presenti illustrazioni di alberi.

## D. Sommario dei Vagabondi

### D.1 LADRO

- D.1.1 **Oggetti Iniziali.** Iniziate con , , , e .
- D.1.2 **Azione Speciale: Furto.** Esaurite una  per prendere una carta scelta a caso da un giocatore nella vostra radura.

### D.2 VIANDANTE

- D.2.1 **Oggetti Iniziali.** Iniziate con , , , e .
- D.2.2 **Azione Speciale: Lavoro Occasionale.** Esaurite una  per prendere dalla pila degli scarti una carta con il simbolo corrispondente alla vostra radura (*potete sempre prendere una carta uccello*).

### D.3 RANGER

- D.3.1 **Oggetti Iniziali.** Iniziate con , , , e .
- 1 **Azione Speciale: Nascondiglio.** Esaurite una  per riparare tre oggetti, poi terminate immediatamente la fase Giorno e iniziate la fase Crepuscolo.

### D.4 VAGABONDO

- D.4.1 **Oggetti Iniziali.** Iniziate con , , .
- D.4.2 **Azione Speciale: Istigazione.** Esaurite una  per dare inizio a una battaglia nella vostra radura. Scegliete voi l'attaccante, il difensore e l'ordine nel quale entrambi rimuovono edifici e segnalini. Siete voi a rimuovere i pezzi di entrambi (*ottenete un punto vittoria per ogni edificio, segnalino o pezzo Ostile rimosso da qualsiasi giocatore*).

### D.5 GIUDICE

- D.5.1 **Oggetti Iniziali.** Iniziate con , , , .
- D.5.2 **Azione Speciale: Protezione.** Prima di tirare i dadi in battaglia, il difensore può appellarsi al Giudice se è nella radura della battaglia. Il Giudice ottiene un punto vittoria e aggiunge le proprie  integre al massimo danno inflitto dal tiro del dado del difensore. Il Giudice non può appellarsi a sé stesso.

### D.6 CANAGLIA

- D.6.1 **Oggetti Iniziali.** Iniziate con , , , .
- D.6.2 **Azione Speciale: Terra Bruciata.** Esaurite una  e posizionala nella vostra radura. Rimuovete tutti i pezzi nemici da quella radura. Nessun pezzo può essere posizionato o mosso nella radura con la  (*la Canaglia rimane in questa radura, ma una volta mossa non può tornarci. La  non può essere rimossa con la carta "Favore dei/delle ..." perché non è un pezzo nemico*).

## D.7 AVVENTURIERO

- D.7.1 **Oggetti Iniziali.** Iniziate con , , .
- D.7.2 **Azione Speciale: Improvvisazione.** Una volta per turno, quando svolgete l'azione Missione, potete considerare un oggetto integro a faccia in su come qualsiasi altro oggetto. Dopo aver completato la Missione, esaurite e danneggiate l'oggetto.

## D.8 RONIN

- D.8.1 **Oggetti Iniziali.** Iniziate con , , , .
- D.8.2 **Azione Speciale: Colpo Rapido.** Dopo aver tirato i dadi in battaglia, potete esaurire una  per infliggere un danno aggiuntivo.

## D.9 PREDONE

- D.9.1 **Oggetti Iniziali.** Iniziate con , , , .
- D.9.2 **Azione Speciale: Planata.** Esaurite una  per muovere il vostro Vagabondo (e nessun altro pezzo) in qualsiasi radura (anche Ostile) sulla mappa senza esaurire nessuno .

# E. Combattenti

## E.1 OTTENERE E PERDERE I COMBATTENTI

- E.1.1 **Ottenerli dalla riserva.** Quando l'indicatore punteggio di un giocatore entra in uno spazio con un indicatore combattente, quel giocatore lo prende e lo posiziona come promemoria accanto alla sua plancia fazione, sotto l'ultimo passaggio della fase Crepuscolo. Alla fine del suo turno, il giocatore prende una qualsiasi carta combattente dalla riserva, tira per il comando (E.1.2) e gira sull'altro lato l'indicatore combattente.
- E.1.2 **Tirare per il Comando.** Quando un giocatore ottiene una carta combattente, tira il dado comando e posiziona sulla carta combattente un numero di segnalini comando pari al risultato del dado. Se siete il giocatore con più punti vittoria (anche in caso di parità), considerate solo i segni dorati sul dado, altrimenti considerate tutti i segni (anche se avete attivato una carta dominio).
- E.1.3 **Ottenerli da un altro Giocatore.** Alla fine del proprio turno, il giocatore deve rimuovere un segnalino comando da ogni carta combattente che ha ottenuto nei turni precedenti. Poi, per ogni carta combattente che rimane senza segnalini comando, deve scegliere un altro giocatore (anche quello con più punti vittoria) e dargli la carta combattente insieme al relativo indicatore combattente. Quel giocatore posiziona l'indicatore combattente come promemoria sotto la sua fase Crepuscolo e tira immediatamente per il comando (E.1.2).

## E.2 AZIONI E ABILITÀ

I combattenti hanno varie abilità e azioni che possono svolgere, come indicato dai relativi simboli. Le azioni e le abilità che iniziano con "COMANDANTE:" vengono svolte dal giocatore che comanda il combattente.

- E.2.1 **Azione Appena-Assoldato ().** Quando ottiene il comando del combattente, il giocatore che lo comanda deve svolgere questa azione.
- E.2.2 **Abilità ().** Queste abilità sono sempre attive, in alcuni casi viene specificato quando si risolvono.

- E.2.3 **Azione Inizio-fase-Alba ().** All'inizio della sua fase Alba, il giocatore che comanda il combattente può o deve svolgere questa azione (come descritto nell'azione).
- E.2.4 **Azione Una-per-Giorno ().** Una volta ogni sua fase Giorno, il giocatore che comanda il combattente può svolgere questa azione.

## E.3 REGOLE

- E.3.1 **Controllo.** Il comandante di un combattente considera i pezzi di quel combattente come suoi solo per il controllo delle radure (il comandante può controllare una radura anche se sono presenti solo i suoi combattenti). I combattenti non comandati possono controllare le radure come se fossero giocatori (2.5).
- E.3.2 **Status Nemico.** Un combattente è considerato un nemico per tutti i giocatori tranne che per il suo comandante e per i giocatori in coalizione con il suo comandante.
- E.3.3 **Pezzi Separati.** I pezzi dei combattenti non sono pezzi della fazione del comandante (ad esempio, il Ducato non può considerarli pezzi del Ducato per persuadere, i Custodi non possono rimuoverli per accamparsi, ecc.).
- E.3.4 **Azioni Separate.** Le azioni Movimento o Attacco di un combattente permettono il movimento o l'attacco solo ai pezzi del combattente e non includono i pezzi del comandante. I combattenti non possono svolgere azioni in altri modi (ad esempio tramite le azioni Movimento del loro comandante, con la carta Ordini Fasulli o tramite la relazione Alleato del Vagabondo).
- E.3.5 **Effetti Separati.** I combattenti non possono usare le abilità del loro comandante, gli effetti permanenti delle carte prodotte o le carte imboscata (ad esempio, un combattente non può usare Maestro d'Ascia mentre muove e i Banditi della Strada non possono essere posizionati su un fiume. In battaglia con solo il combattente, il suo comandante non può giocare carte imboscata).
- E.3.6 **Nessun Punto per la Rimozione.** Il comandante di un combattente non ottiene punti vittoria se il combattente rimuove un pezzo nemico, sia in battaglia che per effetto di azioni di alcuni combattenti (i giocatori possono sempre ottenere punti rimuovendo edifici e segnalini dei combattenti, anche come difensori in battaglia contro un combattente. I giocatori ottengono punti normalmente se i Profeti del Sole forzano i pezzi della fazione di un giocatore ad attaccare).
- E.3.7 **Cose Strane.** Se muovete un combattente con il Traghetto, pescate una carta. Se muovete i guerrieri di un combattente in una radura con un segnalino supporto dell'Alleanza o se rimuovete un segnalino supporto dell'Alleanza con un combattente, attivate l'Oltraggio (questi effetti si riferiscono a un giocatore che "muove" o "rimuove").

# F. Meraviglie

## F.1 REGOLE GENERALI

- F.1.1 **Sicurezza.** Le meraviglie non possono essere attaccate, spostate o rimosse, a meno che non venga esplicitamente indicato da una meraviglia.
- F.1.2 **Proprietà.** Le meraviglie non appartengono ad alcuna fazione e non sono considerate pezzi nemici.

## G. Glossario

- G.1.1 **Abilità.** Un effetto permanente di una fazione, come indicato nella parte superiore della sua plancia fazione e nella sua sezione Regole e Abilità della Fazione, oppure un effetto permanente di un combattente, come indicato nella relativa carta combattente (E.2.2).
- G.1.2 **Adiacenza.** Una radura è adiacente a un'altra radura se un sentiero le connette. Una foresta è adiacente a tutte le radure che la toccano senza attraversare un sentiero, ed è adiacente a tutte le foreste separate da un solo sentiero, tranne nel lago (C.2.4). 🌲
- G.1.3 **Area di Gioco.** L'area intorno alla vostra plancia fazione. Le carte in quest'area possono essere giocate, scartate o utilizzate per altri scopi solo se esplicitamente indicato.
- G.1.4 **Bordo della Mappa.** La parte della mappa più esterna delimitata internamente da un anello di radure e sentieri, inclusi i sentieri nascosti sulla mappa della montagna.
- G.1.5 **Considerare.** La cosa indicata assume le proprietà della seconda cosa indicata. Se dovete considerare i pezzi nemici come vostri per stabilire il controllo di una radura, questi per voi non sono pezzi nemici, ma sono ancora pezzi della fazione di quel giocatore nemico (*ad esempio, se avete comprato mercenari dalla Compagnia, questi per voi non sono pezzi nemici, ma sono comunque pezzi della fazione Compagnia*).
- G.1.6 **Controllo.** Vedi 2.5.
- G.1.7 **Edificio.** Un pezzo di cartone quadrato di proprietà di una specifica fazione.
- G.1.8 **Effetto.** Tutto ciò che influenza la partita, inclusi effetti permanenti, abilità delle fazioni e azioni.
- G.1.9 **Fiume.** Un collegamento blu tra due radure.
- G.1.10 **Foresta.** Un'area della mappa racchiusa da sentieri e radure.
- G.1.11 **Forzare.** Vedi 1.5.5.
- G.1.12 **Guerriero.** Una figura di legno di proprietà della sua fazione (*La pedina Vagabondo non è un guerriero e non può essere rimossa*).
- G.1.13 **Mappa.** Vedi 2.2.
- G.1.14 **Mostrare.** Permettere al giocatore indicato di vedere il pezzo indicato.
- G.1.15 **Nemico.** Qualsiasi altro giocatore con cui non avete formato una coalizione (9.2.8) oppure un combattente nella riserva o controllato da un giocatore nemico. *Avversario* è sinonimo di *Nemico*.
- G.1.16 **Non può.** Vedi 1.1.2.
- G.1.17 **Oggetto.** Un pezzo di cartone quadrato che mostra un oggetto (🗡️, 🏰, 🏠, ecc.) che non è di proprietà di alcuna fazione.
- G.1.18 **Pedina.** Una figura di legno di proprietà della sua fazione.
- G.1.19 **Pescare.** Prendere la carta in cima al mazzo condiviso (2.1).
- G.1.20 **Pezzi della Fazione.** Tutti i guerrieri, le pedine, gli edifici e i segnalini indicati sul retro di una plancia fazione (1.5.2). Gli oggetti non sono pezzi di una fazione.
- G.1.21 **Pezzo Nemico.** Un pezzo della fazione di un giocatore nemico oppure un pezzo di un combattente nemico, tranne quando lo considerate come vostro per stabilire il controllo di una radura (*come i mercenari della Compagnia, i combattenti comandati, ecc.*). Gli oggetti non sono pezzi nemici.
- G.1.22 **Pezzo.** Qualsiasi componente: edificio, segnalino, guerriero, pedina, oggetto, indicatore e così via.
- G.1.23 **Posizionare.** Prendere il pezzo indicato dalla sorgente indicata e metterlo nella destinazione indicata. Se la sorgente non è specificata, prendetelo dalla sua riserva oppure, se si trova su un tracciato, prendetelo dalla posizione più a sinistra. *Mettere* è sinonimo di *Posizionare*.
- G.1.24 **Rimuovere.** Prendere il pezzo indicato dalla sorgente indicata e rimetterlo nella destinazione indicata. Se la destinazione non è specificata, rimettetelo nella riserva del suo proprietario, rimettetelo nello spazio libero più a destra del suo tracciato (*se ne ha uno*), oppure rimuovetelo permanentemente dal gioco (*gli oggetti vengono rimossi dal gioco*).
- G.1.25 **Riserva.** L'insieme di pezzi che non sono su una plancia fazione o sulla mappa. La riserva degli oggetti è lo spazio con gli oggetti sulla mappa.
- G.1.26 **Rivelare.** Posizionare la carta indicata a faccia in su nella propria area di gioco. Se la sorgente non è specificata, prendete la carta dalla vostra mano.
- G.1.27 **Rovina.** Pezzo che copre uno spazio "R" in una radura (2.2.4).
- G.1.28 **Scambiare.** Spostare i due componenti indicati, ognuno nel posto dell'altro (*SCAMBIARE ignora le restrizioni di MUOVERE e POSIZIONARE, come la trappola dei Corvidi o la fortezza della Marchesa*).
- G.1.29 **Scartare.** Posizionare la carta indicata nella pila degli scarti condivisa (2.1). Se è una carta dominio, invece, posizionarla vicino alla mappa (3.3.3). 🟡
- G.1.30 **Segnalino.** Un pezzo di cartone circolare di proprietà della sua fazione.
- G.1.31 **Sentiero.** Un collegamento bianco tra due radure.
- G.1.32 **Sostituire.** Significa RIMUOVERE poi POSIZIONARE. Rimuovere il pezzo indicato e posizionare l'altro pezzo indicato nella posizione da cui è stato rimosso il primo. Se volete SOSTITUIRE dovete completare questi due passaggi.
- G.1.33 **Spazio.** Riquadro bianco in una radura (2.2.3).
- G.1.34 **Spendere.** Vedi SCARTARE (*questi termini sono sinonimi, ma SPENDERE è utilizzato in situazioni con possibilità di scelta*).

# INDICE ANALITICO

- Battaglia, 4.3  
  imboscata in, 4.3.1  
  indifeso in, 4.3.3.II  
  termina immediatamente, 4.3.1.II
- Bot, A.3
- Carte  
  dare agli altri giocatori, 1.3.2  
  dominio, 2.1.3  
  imboscata, 2.1.2  
  pescare e scartare, 2.1  
  simboli delle, 2.1  
  uccelli sono jolly, 2.1.1
- Combattenti  
  regole dei, Appendice E  
  scelta dei, A.6
- Conflitti nelle regole, 1.1
- Controllo, 2.5  
  in caso di pareggio, 2.5
- Danni  
  aggiuntivi, 4.3.3.I  
  dal tiro del dado, 4.3.2  
  indifeso, 4.3.3.II  
  infliggere, 4.3.4  
  massimi inflitti, 4.3.2.I  
  subire, 4.3.4
- Dominio (carte), 2.1.3  
  attivazione, 3.3.1  
  limite di mano e, 3.3.2  
  prendere quando  
  disponibili, 3.3.4  
  scartare e giocare, 3.3.3  
  vincere con, 3.3.1.I-II
- Effetti permanenti, 4.1.3  
  nessun duplicato di, 4.1.4
- Fazioni  
  pezzi delle, 1.5.2  
  preparazione standard delle, 5.1.1,  
  5.1.7  
  scegliere nella preparazione  
  avanzata, A.8
- Fiumi, 2.3  
  sulla mappa del lago, C.2.2  
  sulla mappa invernale, C.1.1
- Foreste, 2.4  
  sulla mappa del lago, C.2.4  
  sulla mappa della  
  montagna, C.3.5
- Glossario, Appendice G
- Imboscata (carte), 2.1.2  
  in battaglia, 4.3.1
- Impatto, 5.2
- Indifeso regola, 4.3.3.II
- Informazioni, 1.2
- Lago, C.2.2
- Mappe  
  regole delle, Appendice C  
  scelta delle, A.1
- Mazzi, A.2
- Meraviglie  
  regole delle, Appendice F  
  scelta delle, A.5
- Movimento, 4.2  
  con il Traghetto, C.2.5  
  controllo obbligatorio, 4.2.1  
  stesso pezzo più volte, 4.2.2
- Negoziiazione, 1.3
- Ordine di risoluzione  
  effetti simultanei e, 1.1.3  
  interruzioni e, 1.4.2  
  struttura del turno e, 1.4.1
- Patrie, A.8.2.I-II
- Pezzi  
  limite dei, 1.5.1  
  lista dei, Appendice B  
  manipolazione dei, 1.5.4  
  proprietà dei, 1.5.3
- Preparazione  
  avanzata, Appendice A  
  standard, 5.1
- Produzione, 4.1  
  costo di, 4.1.1  
  punti interrogativi di  
  tre colori nella, 4.1.1  
  punti vittoria con la, 3.2.2Punti  
  vittoria  
  costruendo oggetti, 3.2.2  
  rimuovendo edifici e segnalini  
  nemici, 3.2.1
- Radure  
  adiacenza delle, 2.2.1  
  patria, A.8.2.I-II  
  rovine nelle, 2.2.4  
  simboli delle, 2.2.2  
  spazi nelle, 2.2.3  
  sulla mappa del lago, C.2.3
- Sentieri, 2.2  
  sulla mappa della  
  montagna, C.3.2 - C.3.3
- Termini, Appendice G
- Torre, C.3.4
- Traghetto, C.2.5
- Valico, C.3.4
- Vittoria  
  con carte dominio, 3.3  
  con punti vittoria, 3.1  
  simultanea, 3.1



# Riassunto delle Azioni Chiave

## PRODUZIONE (4.1)

Giocate una carta e attivate le unità di produzione presenti nelle radure con il simbolo mostrato nell'angolo in basso a sinistra della carta (*il Vagabondo esaurisce* ). Potete attivare ogni unità di produzione una sola volta per turno.

Se la carta fornisce un **EFFETTO IMMEDIATO**, risolvetele e scartate la carta. Spesso questi effetti vi permettono di prendere un oggetto dalla riserva sulla mappa e ottenere punti vittoria. Se l'oggetto indicato non si trova nella riserva sulla mappa, non potete far produrre la carta.

Se la carta fornisce un **EFFETTO PERMANENTE**, posizionala nella vostra area di gioco. Potete utilizzare gli effetti indicati sulla carta.

Non potete far produrre una carta con un effetto permanente se ne avete già una con lo stesso nome.

## MOVIMENTO (4.2)

Prendete un qualsiasi numero di vostri guerrieri (o la vostra pedina) da una radura e spostateli in una radura adiacente.

Per muovervi dovete controllare la radura d'origine, la radura di destinazione oppure entrambe. Un pezzo può essere spostato un qualsiasi numero di volte.

## BATTAGLIA (4.3)

Potete attaccare in una qualsiasi radura in cui sono presenti dei vostri guerrieri (o la vostra pedina).

**Fase 1: Il Difensore Può Tendere un'Imboscata.** L'attaccante può annullare la carta imboscata del difensore giocando a sua volta una carta imboscata.

**Fase 2: Tirare i Dadi e Assegnare Danni Aggiuntivi.** L'attaccante infliggerà danni pari al risultato del dado **più alto** e il difensore infliggerà danni pari al risultato del dado **più basso**.

Tirando i dadi, potete infliggere al massimo un numero di danni pari al numero dei vostri guerrieri presenti nella radura della battaglia.

**Fase 3: Attivare gli Effetti.** I giocatori possono attivare effetti opzionali per influenzare la battaglia. Molti infliggono **DANNI AGGIUNTIVI**, che non sono limitati dal numero di guerrieri.

*Indifeso:* se il difensore non ha guerrieri nella radura della battaglia, l'attaccante infligge un danno aggiuntivo.

**Fase 4: Infliggere Danni.** Ogni danno rimuove un pezzo. Prima i guerrieri, poi eventuali edifici o segnalini. I pezzi da rimuovere sono scelti dal giocatore che subisce i danni.

**RICORDATE:** *Ottenete un punto vittoria per ogni edificio o segnalino nemico rimosso.*

## PREPARAZIONE STANDARD (5.1)

**Fase 1: Assegnate le fazioni,** determinate il primo giocatore e l'ordine di seduta in modo casuale. Distribuite plancia e pezzi.

**Fase 2: Posizionate gli indicatori di punteggio** sullo spazio "0".

**Fase 3: Pescate e distribuite tre carte** a ciascun giocatore.

**Fase 4: Posizionate le rovine** nei quattro spazi con una "R".

**Fase 5: Create la riserva degli oggetti** nella parte alta della mappa.

**Fase 6: Prendete i due dadi** e le carte riassunto (*opzionale*).

**Fase 7: Preparate le fazioni** nell'ordine A, B, C, ecc.

*Cole dedica questo gioco ai suoi fratelli e sorelle minori, che gli hanno sempre impedito di dimenticare come si gioca.*

*Kyle dedica questo gioco ai suoi figli, che hanno sempre richiesto disegni di animaletti adorabili.*

### RICONOSCIMENTI

**Autore:** Cole Wehrle.

**Illustrazioni:** Kyle Ferrin.

**Editing:** Joshua Yearsley.

**Idea del Gioco:** Patrick Leder.

**Sviluppo:** Staff di St. Paul della Leder Games (Patrick Leder, Cole Wehrle, Jake Tonding, Clayton Capra, Nick Brachmann e l'intrepido Joshua Yearsley).

**Grafica & Layout:** Cole Wehrle, Kyle Ferrin, Nick Brachmann e Jaime Willems.

**Revisione:** Kate Unrau.

### EDIZIONE ITALIANA

MS EDIZIONI/MAGIC STORE SRL

**Responsabile del Progetto,**  
**Editing e Layout:** Paolo Veronica.

**Traduzione:** Ginevra Pavone, Lorenzo Maria Conti.

**Revisione:** Angelo Ricci, Giacomo Gentile,  
Matteo Della Torre, Paolo Nunziatini,  
Fabrizio Andreasi Bassi.

**Coordinamento Editoriale:**  
Andrea Mazzolani.

Dubbi sul regolamento? Iscriviti al gruppo  
[facebook.com/groups/root.gdr.gdt.MSEdizioni](https://facebook.com/groups/root.gdr.gdt.MSEdizioni)