

Ancora!
battaglia

Giocala non appena termina una battaglia nell'area designata; effettua una nuova battaglia.

Piglia Il Giornale!
Inizio turno

Distruggi immediatamente un **lupo** a tua scelta.

Nuove bestie
Inizio turno

Ricevi un **lupo** dalla riserva; piazzalo in una **steppa** che controlli.

Nuove bestie
Inizio turno

Ricevi un **cinghiale** dalla riserva; piazzalo in una **palude** che controlli.

Porci d'assalto
Inizio turno

Invece di muovere normalmente, questo turno fino a quattro **cinghiali** in una palude possono spostarsi in una qualsiasi **palude** del tabellone, eccetto quelle delle basi avversarie.

Mastini d'assalto
Inizio turno

Invece di muovere normalmente, questo turno, fino a quattro **lupi** in una steppa possono spostarsi in una qualsiasi **steppa** del tabellone, eccetto quelle delle basi avversarie.

Ancora!
battaglia

Giocala non appena termina una battaglia nell'area designata; effettua una nuova battaglia.

Sai che ci fa...
Inizio turno

Tutti i tuoi **Squig** per questo turno possono transitare sulle aree nemiche (questo effetto non può essere abbinato al movimento extra dovuto all'abilità speciale degli Squig).

Imprecare
Inizio turno

Fino a due unità si muovono di un' area in più.

Imprecare
Inizio turno

Fino a due unità si muovono di un' area in più.

Imprecare
Inizio turno

Fino a due unità si muovono di un' area in più.

Morte dall'alto
Inizio turno

Invece di muovere normalmente, questo turno, una delle tue **viverne** può muoversi in un'area qualsiasi del tabellone, eccetto quelle delle basi avversarie.

Ancora!
battaglia

Giocala non appena termina una battaglia nell'area designata; effettua una nuova battaglia.

Uccidiamo i piccoli
Inizio turno

Distruggi immediatamente due **goblin** a tua scelta.

Il richiamo di Cthulhu
Inizio turno

Ottieni una **cthulhunite** per ogni area che controlli (a parte quelle della tua base).

Il richiamo di Cthulhu
Inizio turno

Ottieni una **cthulhunite** per ogni area che controlli (a parte quelle della tua base).

Il richiamo di Cthulhu
Inizio turno

Ottieni una **cthulhunite** per ogni area che controlli (a parte quelle della tua base).

Il richiamo di Cthulhu
Inizio turno

Ottieni una **cthulhunite** per ogni area che controlli (a parte quelle della tua base).

Ancora!
battaglia

Giocala non appena termina una battaglia nell'area designata; effettua una nuova battaglia.

Portiamolo al macello!
Inizio turno

Distruggi immediatamente un **cinghiale** a tua scelta.

Potere folle (leggasi qui c'è lo zampino di Cthulhu)
battaglia

Gioca questa carta dopo aver lanciato i dadi; un dado a tua scelta incrementa il suo risultato di 2 punti.

Potere folle (leggasi qui c'è lo zampino di Cthulhu)
battaglia

Gioca questa carta dopo aver lanciato i dadi; un dado a tua scelta incrementa il suo risultato di 2 punti.

Potere folle (leggasi qui c'è lo zampino di Cthulhu)
battaglia

Gioca questa carta dopo aver lanciato i dadi; un dado a tua scelta incrementa il suo risultato di 2 punti.

Potere folle (leggasi qui c'è lo zampino di Cthulhu)
battaglia

Gioca questa carta dopo aver lanciato i dadi; un dado a tua scelta incrementa il suo risultato di 2 punti.

Indemoniati
battaglia

Due unità nella stessa area ottengo +2 al lancio dei loro attacchi. Gioca questa carta prima che i dadi vengano lanciati.

Indemoniati
battaglia

Due unità nella stessa area ottengo +2 al lancio dei loro attacchi. Gioca questa carta prima che i dadi vengano lanciati.

Indemoniati
battaglia

Due unità nella stessa area ottengo +2 al lancio dei loro attacchi. Gioca questa carta prima che i dadi vengano lanciati.

Indemoniati
battaglia

Due unità nella stessa area ottengo +2 al lancio dei loro attacchi. Gioca questa carta prima che i dadi vengano lanciati.

Cthulhu trova indigesti i peli
battaglia

Gioca questa carta prima di una battaglia; tutti i **lupi** che muoiono in questa battaglia vengono invece spostati nella **steppa** della propria base.

Cthulhu trova indigesta la trippa
battaglia

Gioca questa carta prima di una battaglia; tutti i **cinghiali** che muoiono in questa battaglia vengono invece spostati nella **palude** della propria base.

Ira di Cthulhu
battaglia

Gioca questa carta prima dell'inizio di una battaglia; tutte le tue unità nella battaglia lanciano due dadi.

Grande antico del tempo
battaglia

Gioca questa carta prima dell'inizio di una battaglia; inverti l'ordine di attacco nella battaglia designata.





<p>Ciao, ci manda Cthulhu! 4 punti</p> <p>Sposta almeno due viverna dall'ombra di Cthulhu su un'area con una miniera di Cthulhunita da 3 punti avversaria per muovere battaglia e vincerla.</p>	<p>Toh, qualcuno bussa... 3 punti</p> <p>Vinci una battaglia in un'area di una base avversaria.</p>	<p>Io sono il re di Cthulhu!!! 3 punti</p> <p>Vinci una battaglia sull'ombra di Cthulhu con almeno una tua viverna sopravvissuta al combattimento.</p>	<p>Scontro senza senso 2 punti</p> <p>Vinci una battaglia in una zona senza miniere di Cthulhutate.</p>	<p>Caccia alla volpe! 2 punti</p> <p>Vinci una battaglia in una steppa.</p>	<p>Finalmente qualcosa di sensato! 2 punti</p> <p>Vinci una battaglia in una zona con miniere di Cthulhutate.</p>
<p>Non puoi uccidere un grande antico 2 punti</p> <p>Vinci una battaglia senza subire perdite.</p>	<p>Vincere l'aracnofobia 2 punti</p> <p>Vinci una battaglia in una pianura.</p>	<p>Vincere l'aracnofobia 2 punti</p> <p>Vinci una battaglia in una pianura.</p>	<p>Nella bocca dello squig! 2 punti</p> <p>Vinci una battaglia in una caverna.</p>	<p>Trippa per cena! 2 punti</p> <p>Vinci una battaglia in una palude.</p>	<p>Trippa per cena! 2 punti</p> <p>Vinci una battaglia in una palude.</p>
<p>Chiamami "signor" maiale! 2 punti</p> <p>Vinci una battaglia con coinvolto almeno un tuo cinghiale; almeno uno dei tuoi cinghiali deve sopravvivere alla battaglia.</p>	<p>Lupo solitario 2 punti</p> <p>Vinci una battaglia con coinvolto almeno un tuo lupo; almeno uno dei tuoi lupi deve sopravvivere alla battaglia.</p>	<p>Re dei goblin 2 punti</p> <p>Vinci una battaglia con coinvolto almeno un tuo goblin; almeno uno dei tuoi goblin deve sopravvivere alla battaglia.</p>	<p>Re dei goblin 2 punti</p> <p>Vinci una battaglia con coinvolto almeno un tuo goblin; almeno uno dei tuoi goblin deve sopravvivere alla battaglia.</p>	<p>Anche i grandi si rompono 3 punti</p> <p>Uccidi una viverna in battaglia.</p>	<p>Hai goblin per i tuoi denti! 3 punti</p> <p>Uccidi uno squig in battaglia.</p>



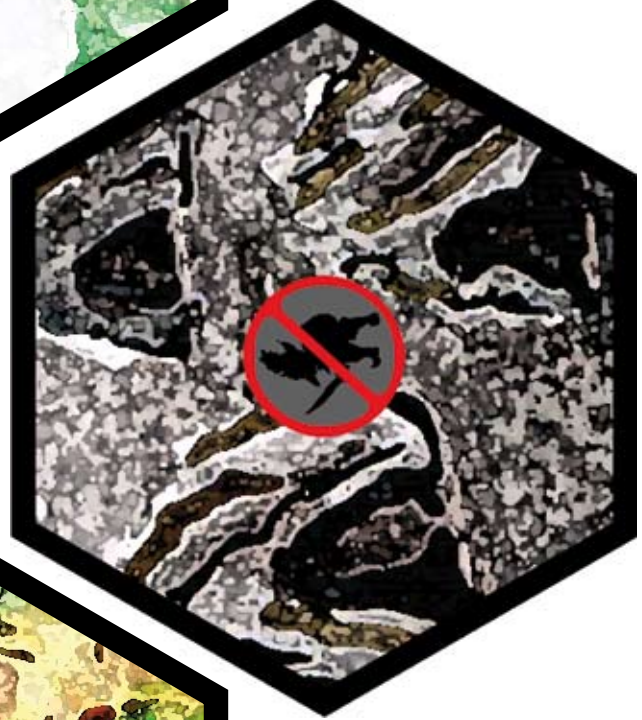
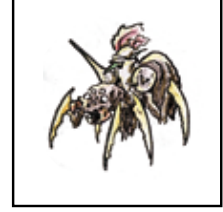
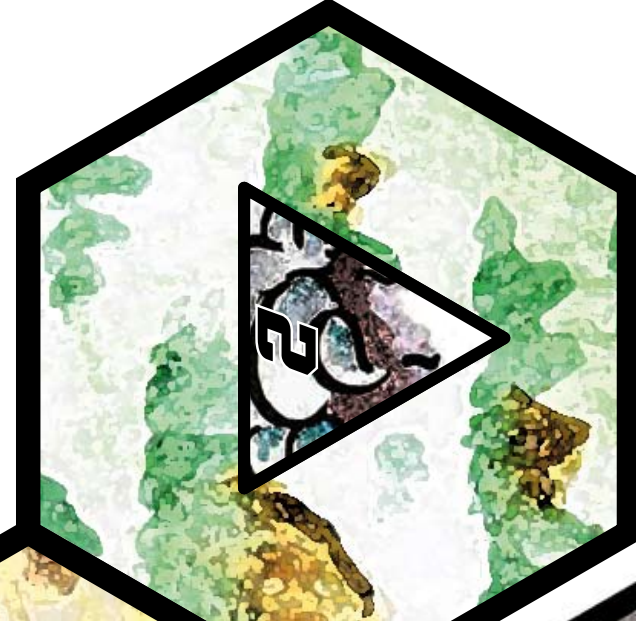
<p>Re delle paludi 1 punti</p> <p>Devi controllare più paludi di tutti.</p>	<p>Con te ci faccio la pelliccia! 1 punti</p> <p>Uccidi un lupo in battaglia.</p>	<p>Con te ci faccio la pelliccia! 1 punti</p> <p>Uccidi un lupo in battaglia.</p>	<p>Largo ai goblin!!! 1 punti</p> <p>Inizia una battaglia; almeno 4 tuoi goblin devono essere coinvolti nella battaglia.</p>	<p>Anche i piccoli fanno male 2 punti</p> <p>Uccidi un'unità con l'attacco di un goblin in battaglia.</p>	<p>Aracnofobia violenta 2 punti</p> <p>Uccidi un ragno in battaglia.</p>
<p>Re delle steppe 1 punti</p> <p>Devi controllare più steppe di tutti.</p>	<p>Re delle pianure 1 punti</p> <p>Devi controllare più pianure di tutti.</p>	<p>Re delle pianure 1 punti</p> <p>Devi controllare più pianure di tutti.</p>	<p>Con te ci faccio la cena! 1 punti</p> <p>Uccidi un cinghiale in battaglia.</p>	<p>Con te ci faccio la cena! 1 punti</p> <p>Uccidi un cinghiale in battaglia.</p>	<p>In agguato in caverna 1 punti</p> <p>controlla una caverna mentre è controllata da almeno uno squig.</p>
<p>Te ti sputo in faccia! 1 punti</p> <p>uccidi un'unità avversaria con l'attacco a distanza di una viverna.</p>	<p>In un sol boccone! 1 punti</p> <p>uccidi un'unità avversaria con l'attacco di uno squig.</p>	<p>Furia goblin-cida 1 punti</p> <p>uccidi due goblin avversari nella stessa battaglia.</p>	<p>Sono l'ecatombe! 1 punti</p> <p>uccidi un'unità nemica con l'attacco di una viverna; non puoi usare l'attacco a distanza per lo scopo.</p>	<p>Il nostro ambiente, la nostra battaglia 1 punti</p> <p>Inizia una battaglia in una pianura, usando solo i ragni.</p>	<p>Doppio fronte 1 punti</p> <p>Combatti almeno due battaglie nello stesso turno.</p>





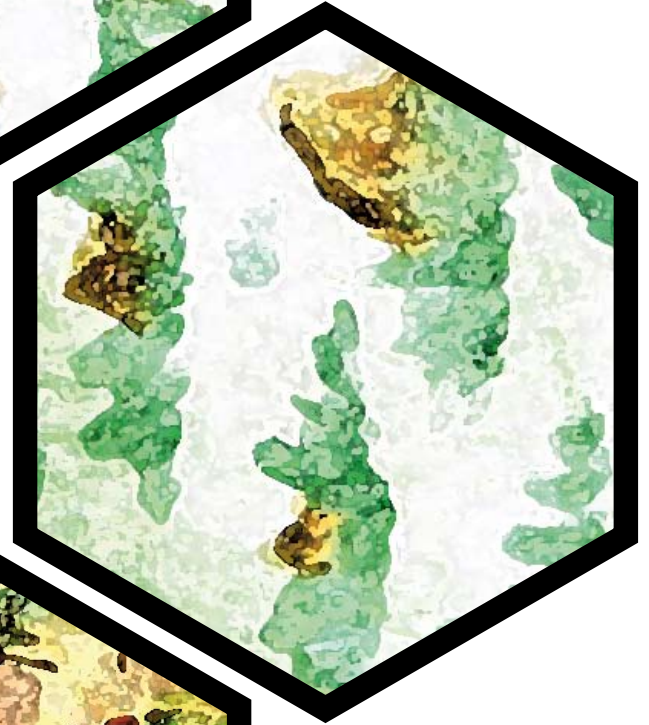
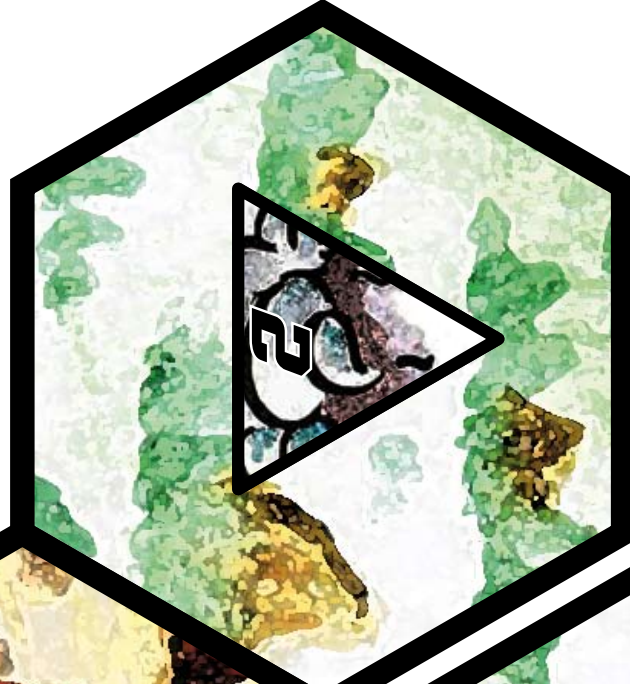
copia 2 volte



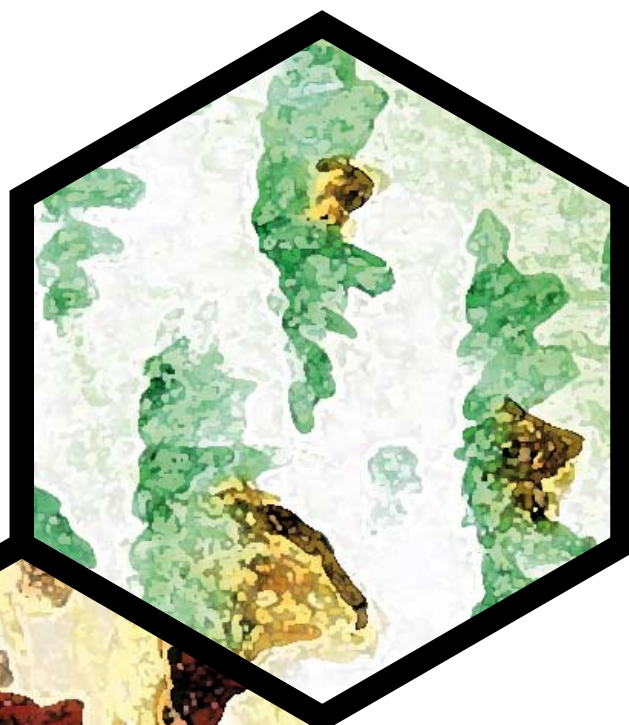
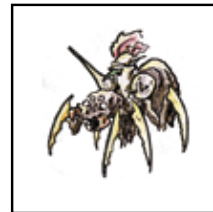
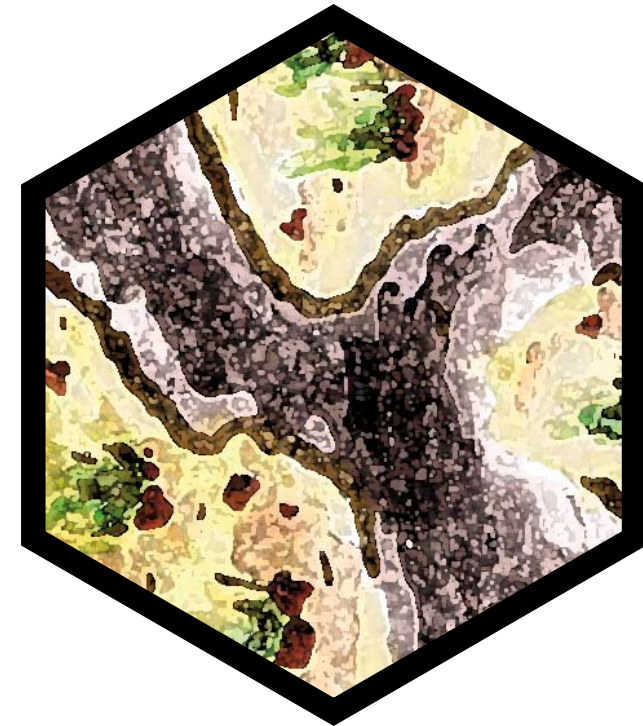


stampalo 3 volte














stampa due volte









stampa due volte









2	6+	3	5+	3	5+	6	4+	8	3+	12	2+
											
Goblin Può raccogliere la Cthulhutite dalle miniere. Non può entrare nelle caverne e nell'ombra di Cthulhu.	Cinghiale Può raccogliere la Cthulhutite dalle miniere. Non può entrare nell'ombra di Cthulu. Colpisce con 4+ nelle paludi. Colpisce con 6+ nelle steppe.	Lupo Può raccogliere la Cthulhutite dalle miniere. Non può entrare nell'ombra di Cthulhu. Colpisce con 4+ nelle steppe. Colpisce con 6+ nelle paludi.	Ragno Può muovere di 2 aree, se il suo movimento finisce o attraversa una pianura; non può comunque attraversare aree con unità nemiche.	Squig Se colpisce con 5+, scegli tu l'unità da eliminare. Può muovere di 2, se il suo movimento inizia da una caverna; non può comunque attraversare aree con unità nemiche. Colpiscono con 2+ nelle caverne.	Viverna Se nella sua zona non ci sono nemici, alla fine del momento attacca con un proiettile che colpisce con 4+ un'area adiacente a tua scelta. Se il suo movimento inizia dall'ombra di Cthulhu, può spostarsi in un'area qualsiasi senza unità nemiche.	Ordine di battaglia					
Ordine di un turno Compra unità e gioca le carte Cthulhu di inizio turno.	Muovi le tue unità (in genere, ogni unità si muove di 1 area).	Rivela le tessere esplorazione da te raggiunte.	Se in un'area ci sono unità di più giocatori, combatti.	Raccogli Cthulhutite nelle miniere dotate di unità adatte alla raccolta (Goblin, Cinghiali e Lupi).	Pesca una carta missione Segreta; se hai perso una battaglia e non è il tuo turno, pesca una carta Cthulhu; se controlli l'ombra di Cthulhu, Perca due carte Cthulhu.						

2	6+	3	5+	3	5+	6	4+	8	3+	12	2+
											
Goblin Può raccogliere la Cthulhutite dalle miniere. Non può entrare nelle caverne e nell'ombra di Cthulhu.	Cinghiale Può raccogliere la Cthulhutite dalle miniere. Non può entrare nell'ombra di Cthulu. Colpisce con 4+ nelle paludi. Colpisce con 6+ nelle steppe.	Lupo Può raccogliere la Cthulhutite dalle miniere. Non può entrare nell'ombra di Cthulhu. Colpisce con 4+ nelle steppe. Colpisce con 6+ nelle paludi.	Ragno Può muovere di 2 aree, se il suo movimento finisce o attraversa una pianura; non può comunque attraversare aree con unità nemiche.	Squig Se colpisce con 5+, scegli tu l'unità da eliminare. Può muovere di 2, se il suo movimento inizia da una caverna; non può comunque attraversare aree con unità nemiche. Colpiscono con 2+ nelle caverne.	Viverna Se nella sua zona non ci sono nemici, alla fine del momento attacca con un proiettile che colpisce con 4+ un'area adiacente a tua scelta. Se il suo movimento inizia dall'ombra di Cthulhu, può spostarsi in un'area qualsiasi senza unità nemiche.	Ordine di battaglia					
Ordine di un turno Compra unità e gioca le carte Cthulhu di inizio turno.	Muovi le tue unità (in genere, ogni unità si muove di 1 area).	Rivela le tessere esplorazione da te raggiunte.	Se in un'area ci sono unità di più giocatori, combatti.	Raccogli Cthulhutite nelle miniere dotate di unità adatte alla raccolta (Goblin, Cinghiali e Lupi).	Pesca una carta missione Segreta; se hai perso una battaglia e non è il tuo turno, pesca una carta Cthulhu; se controlli l'ombra di Cthulhu, Perca due carte Cthulhu.						



2	6+	3	5+	3	5+	6	4+	8	3+	12	2+
											
Goblin Può raccogliere la Cthulhutite dalle miniere. Non può entrare nelle caverne e nell'ombra di Cthulhu.	Cinghiale Può raccogliere la Cthulhutite dalle miniere. Non può entrare nell'ombra di Cthulu. Colpisce con 4+ nelle paludi. Colpisce con 6+ nelle steppe.	Lupo Può raccogliere la Cthulhutite dalle miniere. Non può entrare nell'ombra di Cthulhu. Colpisce con 4+ nelle steppe. Colpisce con 6+ nelle paludi.	Ragno Può muovere di 2 aree, se il suo movimento finisce o attraversa una pianura; non può comunque attraversare aree con unità nemiche.	Squig Se colpisce con 5+, scegli tu l'unità da eliminare. Può muovere di 2, se il suo movimento inizia da una caverna; non può comunque attraversare aree con unità nemiche. Colpiscono con 2+ nelle caverne.	Viverna Se nella sua zona non ci sono nemici, alla fine del momento attacca con un proiettile che colpisce con 4+ un'area adiacente a tua scelta. Se il suo movimento inizia dall'ombra di Cthulhu, può spostarsi in un'area qualsiasi senza unità nemiche.						
Ordine di un turno Compra unità e gioca le carte Cthulhu di inizio turno.	Muovi le tue unità (in genere, ogni unità si muove di 1 area).			Rivela le tessere esplorazione da te raggiunte.		Se in un'area ci sono unità di più giocatori, combatti.		Raccogli Cthulhutite nelle miniere dotate di unità adatte alla raccolta (Goblin, Cinghiali e Lupi).		Ordine di battaglia Pesca una carta missione Segreta; se hai perso una battaglia e non è il tuo turno, pesca una carta Cthulhu; se controlli l'ombra di Cthulhu, Perca due carte Cthulhu.	

2	6+	3	5+	3	5+	6	4+	8	3+	12	2+
											
Goblin Può raccogliere la Cthulhutite dalle miniere. Non può entrare nelle caverne e nell'ombra di Cthulhu.	Cinghiale Può raccogliere la Cthulhutite dalle miniere. Non può entrare nell'ombra di Cthulu. Colpisce con 4+ nelle paludi. Colpisce con 6+ nelle steppe.	Lupo Può raccogliere la Cthulhutite dalle miniere. Non può entrare nell'ombra di Cthulhu. Colpisce con 4+ nelle steppe. Colpisce con 6+ nelle paludi.	Ragno Può muovere di 2 aree, se il suo movimento finisce o attraversa una pianura; non può comunque attraversare aree con unità nemiche.	Squig Se colpisce con 5+, scegli tu l'unità da eliminare. Può muovere di 2, se il suo movimento inizia da una caverna; non può comunque attraversare aree con unità nemiche. Colpiscono con 2+ nelle caverne.	Viverna Se nella sua zona non ci sono nemici, alla fine del momento attacca con un proiettile che colpisce con 4+ un'area adiacente a tua scelta. Se il suo movimento inizia dall'ombra di Cthulhu, può spostarsi in un'area qualsiasi senza unità nemiche.						
Ordine di un turno Compra unità e gioca le carte Cthulhu di inizio turno.	Muovi le tue unità (in genere, ogni unità si muove di 1 area).			Rivela le tessere esplorazione da te raggiunte.		Se in un'area ci sono unità di più giocatori, combatti.		Raccogli Cthulhutite nelle miniere dotate di unità adatte alla raccolta (Goblin, Cinghiali e Lupi).		Ordine di battaglia Pesca una carta missione Segreta; se hai perso una battaglia e non è il tuo turno, pesca una carta Cthulhu; se controlli l'ombra di Cthulhu, Perca due carte Cthulhu.	

Nota: questo file non include le regole, per le quali vi riporto al regolamento pubblicato in tana, nè le carte missione inerenti alle battaglie vinte, nè segnalini Cthulhunitè appositi; questi ultimi due dovrete usare appositi segnalini (monete, cubetti di legno)

Per le pedine: le pedine proposte nel file sono tutte incolori, questo perchè ho pensato di utilizzare supporti colorati per distinguerle una volta stampate e ritagliate.