

Il Vagabondo

Vaghi per la foresta, cercando di assicurarti un posto nella nuova società che sta prendendo forma.

Agile
Puoi muovere indipendentemente da chi governa la tua radura.

Solitario Errante
La tua pedina non è un guerriero e non può essere rimossa dalla mappa.

Risveglio

1st Ripristina 3 oggetti più 2 per ogni tè.



2nd Sfuggi. Puoi muovere in un bosco o in una radura gratuitamente.

Giorno



→ **Muovi**



→ **Attacca**

non in un bosco.

danni massimi pari alle spade integre.



→ **Esplora**

Prendi un oggetto dalla rovina nella radura. Fai +1.



→ **Aiuta**

Dai, ad un giocatore che si trova nella tua stessa radura, una carta corrispondente. Puoi prendere un suo oggetto.



→ **Completa una Missione**

Rivendica una missione e rimpiazzala.



→ **Colpisci**

Rimuovi un componente nella tua radura, prima i guerrieri.



→ **Ripara o Produci**

Quando produci, tutti i martelli devono corrispondere alla tua radura.

Crepuscolo

1st Una Serata di Riposo. Se nel bosco, ripara tutti gli oggetti.

2nd Pesca 1 carta più 1 per ogni pila di monete.



3rd Scarta fino ad avere 5 carte.

4th Rimuovi oggetti nella Bisaccia fino ad averne 6 più 2 per ogni borsa.



Relazioni

Aiuta una fazione volte nello stesso turno per spostare a destra il segnalino relazioni.

Ostile

Devi consumare uno stivale extra per entrare nelle radure Ostili.

Guadagni +1 per Componenti Ostili rimossi in battaglia nel tuo turno.



Indifferente	+1	+2	+2
	1	2	3
	Alleato Puoi muovere ed attaccare insieme ai guerrieri Alleati. Ottieni +2 per Aiuto.		

Bisaccia



Gli oggetti ottenuti vanno a faccia in su.
Quando ripari un oggetto, non capovolgilo.

Danneggiati

Non possono essere usati, se non dopo essere stati riparati.

Carta Personaggio



La Compagnia del Popolo del Fiume



La compagnia del popolo del fiume è sempre alla ricerca di nuovi mercati. Dopo tutto "se molto vuoi guadagnare, un po' ti devi sporcare!"



In Vendita
Hai una mano pubblica.



Nuotatori
Tratti i fiumi alla stregua dei sentieri, e puoi muovere lungo i fiumi a prescindere da chi li governa.

Oggetti Prodotti

Il Vagabondo può darti delle carte per prendere questi oggetti.

Risveglio



- 1st Protezionismo**
Se il riquadro pagamenti è vuoto, collocaci due guerrieri.
- 2nd Dividendi**
Se una Stazione di Scambio è sulla mappa, ottieni ogni due fondi.
- 3rd Raccogliere Fondi**
Sposta tutti i guerrieri sulla tua plancia fazione nel riquadro Fondi.

Giorno



- Muovi**
Impegna un fondo per muovere.
- Attacca**
Impegna un fondo per attaccare.
- Produci**
Impegna fondi negli spazi vuoti del tracciato Stazioni di Scambio per produrre. Invece di guadagnare l'effetto indicato della carta prodotta, puoi scartare la carta per collocare un guerriero nel riquadro pagamenti.
- Pesca**
Impegna un fondo per pescare una carta.
- Arruola**
Spendi un fondo per collocare un guerriero in una radura con un fiume.
- Fonda una Stazione di Scambio con una Guarnigione**
Se sprovvista, colloca in una radura una stazione di scambio corrispondente ed un guerriero, spendendo 2 fondi di chi la governa.

Crepuscolo



- 1st Scarta** fino ad avere 5 carte.
- 2nd Stabilisci i Costi dei Servizi.**

Pagamenti

L'incasso in Guerrieri ricevuto dagli altri giocatori per la vendita dei servizi viene collocato in questo riquadro.

Fondi

Impegnati

Servizi

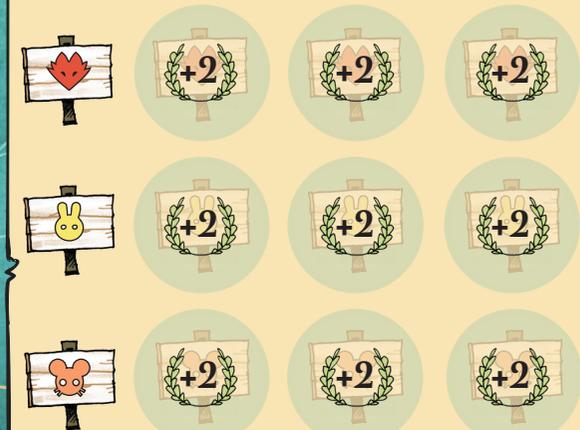
All'inizio della propria fase Risveglio, ogni giocatore può acquistare 1 servizio più 1 per ogni stazione di scambio in cui è presente un proprio pezzo.

Mano di Carte	1	2	3	4
Battelli	1	2	3	4
Mercenari	1	2	3	4

Mercenari: Per attaccare e governare nella fase Giorno e Crepuscolo, gli acquirenti trattano i guerrieri del Popolo del Fiume come propri. In battaglia, devono dividere i danni tra i propri guerrieri e quelli del Popolo del Fiume.

Stazioni di Scambio

Ogni volta che una Stazione di Scambio viene rimossa dalla mappa, rimuovila dal gioco, e rimuovi metà dei tuoi fondi (arrotondando per eccesso).



Il Culto della Lucertola



Vendetta

I tuoi guerrieri in difesa rimossi diventano accolti.



Odio per gli uccelli

Le carte uccelli non sono jolly per i rituali.



Pellegrini

Governi qualsiasi radura in cui hai dei giardini.



Oggetti Prodotti

Il Vagabondo può darti delle carte per prendere questi oggetti.

Risveglio

1st Modifica il Reietto.

2nd Scarta le Anime Smarrite.

3rd Esegui Cospirazioni nelle radure Reietti.

Giorno

Rivela un qualsiasi numero di carte dalla tua mano, ed esegui un rituale per ognuna



Costruisci

Colloca un giardino in una radura corrispondente che governi.

Arruola

Colloca un guerriero in una radura corrispondente.

Fai punti

una volta per turno per icona
Scarta questa carta per ottenere i  elencati nello spazio vuoto più a destra, corrispondente allo spazio Giardini.



Sacrifica

Colloca un guerriero nel riquadro Accolti.

Crepuscolo

1st Riprendi le carte rivelate in mano.

2nd Produci usando i giardini corrispondenti all'icona Reietto.

3rd Pesca 1 carta, più 1 carta per  rivelata. Scarta fino ad avere 5 carte.

Cospirazioni

Crociata

Spendi 2 accoliti per attaccare in una qualsiasi radura Reietti OPPURE per muovere da una qualsiasi radura Reietti e poi, se lo desideri, attaccare nella radura di destinazione.



Converti

Spendi 2 accoliti per rimuovere un guerriero nemico in una radura Reietti e collocarvi un guerriero.



Santifica

Spendi 3 accoliti per rimuovere un edificio nemico in una radura Reietti e piazzarvi un giardino.

Accolti



Giardini

Quando un giardino viene rimosso dalla mappa, scarta a caso una carta dalla tua mano.

+0	+2	+3	+4
			
			
			

Il Reietto

Nella fase Risveglio, l'icona più comune tra le Anime Smarrite, uccelli esclusi, diventa il Reietto. Se quell'icona era già il Reietto, capovolgilo il segnalino sul lato Reietto Odiato.

Se non c'è una maggioranza, il segnalino resta sull'icona corrente. Se non è già sul lato Reietto Odiato, capovolgilo.



Se i Reietti sono Odiati, le cospirazioni costano un accolito in meno



Anime Smarrite

Tutte le carte spese e scartate vanno qui.



La Marchesa Meccanica

Scarsa Abilità Manuale

La Marchesa Meccanica non ha una mano di carte. Non può scartare carte. Se a un giocatore viene richiesto di prendere una carta dalla Marchesa Meccanica, pesca invece una carta dal mazzo comune. Se viene richiesto di dare una carta, scarta la carta, e la Marchesa ottiene **+1**.

Odia le Soprese

Le carte Imboscata non possono essere giocate contro la Marchesa Meccanica.

Risveglio

Ottieni **+2** per ogni radura che governi con almeno 3 tuoi guerrieri.

Giorno

Rivela la successiva carta ordine.

1st **Attacca** nelle radure corrispondenti alla carta ordine.

Il Difensore è il giocatore con il maggior numero di pezzi in quel luogo, poi quello con il maggior numero di punti vittoria, quindi con la priorità di preparazione più alta.

2nd **Muovi** tutti i tuoi guerrieri oltre i 3 da una radura corrispondente alla carta ordine, seguendo la priorità di radura.

La Destinazione è la radura adiacente con il maggior numero di pezzi nemici, quindi con la più alta priorità di radura.

3rd **Arruola** in base al costo di produzione della carta ordine.

 to  Colloca da 1 a 3 guerrieri (costo) in ogni radura che governi di questo seme.

 Colloca 1 guerriero in ogni radura che governi.

 Colloca 4 guerrieri nella radura con il gettone fortezza.

X Se la carta ordine non ha costo di produzione, ripeti il processo.

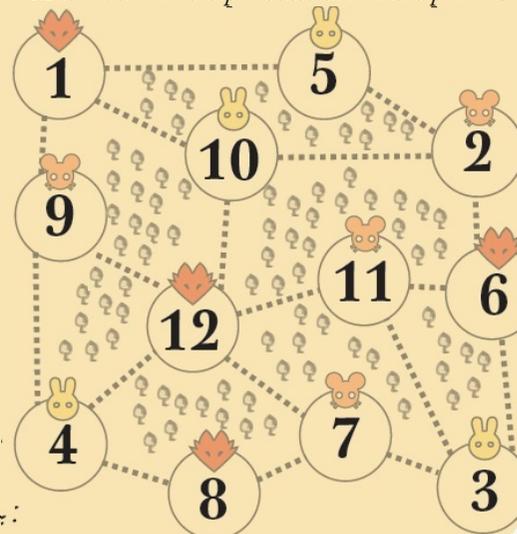
Continua fino a rivelare una carta ordine con un costo di produzione o fino ad esaurire le carte ordine.

Crepuscolo

Pesca carte per riportare la pianificazione degli ordini a 5 carte.

Priorità di Radura

Muovi dal numero più basso al numero più alto.



Oggetti in vendita



Gioco Cooperativo

Obiettivo

Ogni giocatore deve ottenere 30 punti prima della Marchesa.

Regole Aggiuntive

1. Nella fase Risveglio, la Marchesa fa anche **+1** per giocatore.
2. Nella fase Giorno, la Marchesa non ha bisogno di governare per Arruolare.

Modalità Campagna

1. Ogni volta che un giocatore vince una partita, la Marchesa inizierà la successiva con 3 punti vittoria in più.
2. Per ogni vittoria, ogni giocatore può iniziare la partita successiva utilizzando una carta in più prodotta nella partita precedente.

