

La Marchesa del Gatto

Hai conquistato la foresta. Adesso devi edificare un regno degno del tuo nome.

La Fortezza
Solo tu puoi collocare componenti nella radura con il gettone fortezza.

Ospedali da Campo
Ogni volta che vengono rimossi dei guerrieri della Marchesa, puoi spendere una carta corrispondente a quella radura per spostare i guerrieri nella radura con il gettone fortezza.

Oggetti Prodotti

Il Vagabondo può darti delle carte per prendere questi oggetti.

Risveglio

Colloca un legno in ogni segheria.

Giorno

1st Produci usando le officine.

2nd Svolgi fino a 3 azioni, più una per  che spendi.

 **Attacca**

 **Marcia**
Fai due movimenti.

 **Arruola**
Una volta per turno, colloca un guerriero in ogni avamposto.

 **Costruisci**
In una radura che governi, colloca un edificio, spendendo il suo costo in legno, connesso attraverso un qualsiasi numero di radure che governi.

 **Sovraproduci**
Spendi una carta per collocare un legno in una segheria di una radura corrispondente.

Crepuscolo

Pesca 1 carta, più 1 carta per  scoperta. Scarta fino ad avere 5 carte.

	Edifici					
Costo	 0	 1	 2	 3	 3	 4
Segherie		+1	+2	+3	+4	+5
Officine		+2	+2	+3	+4	+5
Avamposti		+1	+2 	+3	+3 	+4



Arruola

...in una radura corrispondente con un trespolo.

Muovi

...da una radura corrispondente.

Attacca

...in una radura corrispondente.

Costruisci

...in una radura corrispondente, senza trespolo, che governi.

Il Decreto

La Dinastia dei Nidi di Falco

In un momento di debolezza la Marchesa ha invaso la foresta. Adesso hai raccolto le tue forze e sei pronto a riconquistare ciò che ti appartiene per diritto.



Signori della Foresta

Governi qualsiasi radura in caso di pareggio nel conteggio della presenza.



Disprezzo per il commercio

Quando produci oggetti, guadagni soltanto



Oggetti Prodotti

Il Vagabondo può darti delle carte per prendere questi oggetti.

Risveglio

1st Se la tua mano è vuota, pesca 1 carta.

2nd Aggiungi una o due carte al Decreto. Solo una delle carte aggiunte può essere

3rd Se non hai trespoli, colloca un trespolo e 3 guerrieri nella radura con il minor numero di guerrieri.

Giorno

1st Produci usando trespoli.

2nd Risolvi il Decreto dalla colonna a sinistra verso destra, svolgendo un'azione per carta in una radura corrispondente.

Crepuscolo

Guadagni indicati sullo spazio più a destra del tracciato trespoli.

Pesca 1 carta, più 1 carta per scoperto. Scarta fino ad avere 5 carte.

Trespoli



Tumulto

Se non puoi svolgere un'azione del Decreto...

1st **Umiliazione:** Perdi un punto vittoria per carta uccello (incluso i Visir) nel Decreto.

2nd **Epurazione:** Scarta il Decreto, eccetto i Visir.

3rd **Deposizione:** Gira il tuo leader attuale a faccia in giù e sceglينه uno nuovo. Ri-assegna i Visir.

4th **Riposo:** Il Giorno termina ed inizia il Crepuscolo.

Carta Leader



L'Alleanza dei Boschi

Oltraggio

Quando un giocatore rimuove un gettone consenso o muove un qualsiasi guerriero in una radura con un gettone consenso, quel giocatore deve aggiungere alla tua pila sostenitori una carta dalla propria mano corrispondente a quella radura. Se non può, lui ti mostra la propria mano di carte, tu peschi una carta dal mazzo comune e la aggiungi ai tuoi sostenitori.



Guerriglia

Quando difendi in battaglia, prendi il tiro di dado più alto mentre l'attaccante prende il più basso.

Oggetti Prodotti

Il Vagabondo può darti delle carte per prendere questi oggetti.

Risveglio

1st Fai scoppiare una **Rivolta** un qualsiasi numero di volte. SPENDI 2 sostenitori corrispondenti ad una radura con consenso. RIMUOVI lì tutti i componenti nemici. COLLOCA una base corrispondente e guerrieri pari al numero di radure con consenso corrispondenti. COLLOCA un guerriero nel riquadro Ufficiali.

2nd **Diffondi Consenso** un qualsiasi numero di volte. Spendi il numero di sostenitori indicato sul tracciato consenso per collocare nella radura un gettone consenso, adiacente ad una radura con consenso se possibile. I sostenitori devono essere corrispondenti alla radura scelta.

Giorno

Puoi svolgere queste azioni un qualsiasi numero di volte.

- Produci** usando il consenso.
- Mobilità**
Aggiungi alla pila sostenitori una carta dalla tua mano.
- Addestra**
Spendi una carta dalla mano, corrispondente ad una base costruita per collocare un guerriero nel riquadro Ufficiali.

Crepuscolo

- 1st** **Operazioni Militari** fino al n. di ufficiali.
- Muovi**
 - Arruola**
Colloca un guerriero in una base.
 - Attacca**
 - Organizza**
Rimpiazza un guerriero, con un gettone consenso.
- 2nd** **Pesca** 1 carta, più 1 carta per scoperta. **Scarta** fino ad avere 5 carte.

Sostenitori

Se non hai basi sulla mappa, scarta qualsiasi carta che verrebbe aggiunta oltre 5.



Basi



Rimuovere Basi. Se una base viene rimossa dalla mappa, scarta tutti i sostenitori corrispondenti (incluso uccelli), e rimuovi metà degli ufficiali (arrotondato per eccesso). Se non vi sono più basi sulla mappa, scarta i sostenitori fino a 5.

Ufficiali



Consenso



Limiti di Piazzamento. Ogni radura può avere un solo gettone consenso.

Legge Marziale. Devi spendere un sostenitore aggiuntivo corrispondente se la radura scelta ha almeno 3 guerrieri di un altro giocatore. → +1

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.

Req.

→ 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 sei 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 **X** 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

+1

2

+2

3

+2

Alleato

Puoi muovere ed attaccare insieme ai guerrieri Alleati.

Otteni +2 per Aiuto.

Bisaccia



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

Danneggiati

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

Carta Personaggio