

# 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


**1<sup>st</sup>** Produci usando le officine.


**2<sup>nd</sup>** 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

**1<sup>st</sup>** Se la tua mano è vuota, pesca 1 carta.

**2<sup>nd</sup>** Aggiungi una o due carte al Decreto. Solo una delle carte aggiunte può essere

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

## Giorno

**1<sup>st</sup>** Produci usando trespoli.

**2<sup>nd</sup>** 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...

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

**2<sup>nd</sup>** **Epurazione:** Scarta il Decreto, eccetto i Visir.

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

**4<sup>th</sup>** **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

**1<sup>st</sup>** 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.

**2<sup>nd</sup>** **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

- 1<sup>st</sup>** **Operazioni Militari** fino al n. di ufficiali.
- Muovi**
  - Arruola**  
*Colloca un guerriero in una base.*
  - Attacca**
  - Organizza**  
*Rimpiazza un guerriero, con un gettone consenso.*
- 2<sup>nd</sup>** **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.

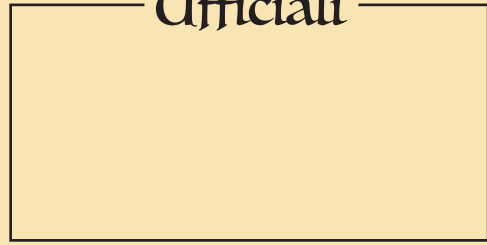


### Basi



**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

1<sup>st</sup> Ripristina 3 oggetti più 2 per ogni tè.



2<sup>nd</sup> 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.

Any → **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

1<sup>st</sup> Una Serata di Riposo. Se sei nel bosco, ripara tutti gli oggetti.

2<sup>nd</sup> Pesca 1 carta più 1 per ogni pila di monete.



3<sup>rd</sup> Scarta fino ad avere 5 carte.

4<sup>th</sup> 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	+2	+2
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
			<b>Alleato</b> 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 capovolgerlo.

### Danneggiati

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

## Carta Personaggio