

Componenti della Fazione

Guerrieri	Edifici	Gettoni	Altri Componenti
 ×25	 ×6 Segherie  ×6 Officine  ×6 Avamposti	 ×8 Legna  ×1 Fortezza	(nessuno)

Complessità

BASSA

Aggressività

MODERATA

Ricchezza Carte

MODERATA

Produttività

MODERATA

Giocare con la Marchesa

Nei panni della Marchesa del Gatto, vuoi trasformare la Foresta in un motore militare ed industriale. Ogni volta che collochi un **edificio** sulla mappa, fai punti. Maggiori sono gli edifici dello stesso tipo sulla mappa, maggiori sono i punti che farai.

Per alimentare questo processo di costruzione, devi far crescere e proteggere un'economia interconnessa del **legno**. Sviluppare un'infrastruttura renderà i tuoi turni più efficienti e ti aiuterà a pescare carte in più, perciò non esitare ad attaccare per garantirti il tuo diritto all'espansione. Il tuo esercito è numeroso e ti consente di rafforzare il tuo dominio con il pugno di ferro, se necessario.





La sede del tuo potere è la **Fortezza della Marchesa del Gatto**, una costruzione così imponente che nessun'altra fazione può collocare una pedina in quella radura. Ancora più importanti, i tuoi **Ospedali da Campo** ti sosterranno nella battaglia. Ogni volta che un tuo guerriero viene rimosso, puoi spendere una carta corrispondente alla radura di quel guerriero per farlo tornare alla tua fortezza finché resiste. Proteggila bene!



Preparazione (A)

- 1st Colloca il tuo **gettone fortezza** in una radura ad angolo a tua scelta (*I gettoni non occupano gli spazi nelle radure*).
- 2nd Colloca 1 **guerriero** in ogni radura, ad eccezione di quella nell'angolo opposto alla fortezza. (*Colloca 11 guerrieri in totale*.)
- 3rd Colloca 1 **segheria**, 1 **officina**, ed 1 **avamposto** tra le radure con il gettone fortezza e quelle adiacenti. (*Collocane 3 in totale. Gli Edifici occupano gli spazi nelle radure*.)
- 4th Gira la tua **plancia** e riempi i tuoi tracciati edifici con **segherie**, **officine**, e **avamposti**, ad eccezione dello spazio più a sinistra di ogni tracciato.

Componenti della Fazione

Guerrieri	Edifici	Gettoni	Altri Componenti
 ×20	 ×7 Trespoli	(nessuno)	 ×4 Carte Leader  ×2 Carte Visir

Complessità

BASSA

Aggressività

ALTA

Ricchezza Carte

BASSA

Produttività

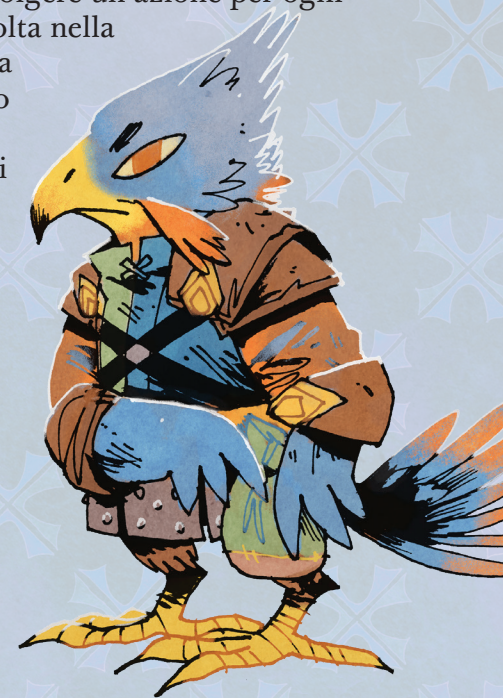
MODERATA

Giocare con la Dinastia dei Nidi di Falco

Nei panni della Dinastia dei Nidi di Falco, desideri restituire l'antica gloria alla tua specie, un tempo maestosa, riconquistando il controllo della Foresta. Ogni turno, fai punti in base ai **trespoli** sulla mappa. Maggiori sono i trespoli sulla mappa, maggiori i punti che farai.

Tuttavia, sei vincolato dal **Decreto**, l'ordine del **leader** dei Falchi. Ogni turno, devi aggiungere carte al Decreto, e poi svolgere un'azione per ogni carta al suo interno. Ogni azione deve essere svolta nella radura corrispondente alla carta, perciò pianifica con attenzione. All'inizio è semplice, ma quando vedrai crescere il Decreto fino ad avere 10 o 12 carte, ti scoprirai in affanno per completare ogni azione. Se non riesci a svolgerne una, cadi in **tumulto**, perdendo punti, rimpiazzando il tuo leader, e scartando il tuo Decreto.

Soprattutto, ricorda: le creature della terra tremano e si disperdono al tuo arrivo. Tu sei il **Signore della Foresta** - governi una radura anche in caso di pari numero per la presenza. Tuttavia, la tua gente prova **Disprezzo per il Commercio**, perciò spesso farai meno punti per la produzione di oggetti.



Preparazione (B)

- 1st** Colloca 6 **guerrieri** e 1 **trespolo** nell'angolo diagonalmente opposto a quello della radura con la fortezza. Se la Marchesa non è in gioco, colloca questi componenti in una radura ad angolo a tua scelta.
- 2nd** Scegli una **leader**, e tieni gli altri a portata di mano.
- 3rd** **Gira la tua plancia** e colloca il **leader** da te scelto sul tuo spazio Carta Leader. Riponi i tuoi 2 **Visir Leali** sotto le colonne Decreto indicate sulla carta leader. Riempi il tracciato Trespoli con i **trespoli** ad eccezione dello spazio più a sinistra.

Componenti della Fazione

Guerrieri	Edifici	Gettoni	Altri Componenti
 ×10	 ×3 Basi	 ×10 Consenso	(nessuno)

Complessità

ALTA

Aggressività

MODERATA

Ricchezza Carte

MODERATA

Produttività

ALTA

Giocare con l'Alleanza

Nei panni dell'Alleanza dei Boschi, lavori per guadagnare il consenso delle creature oppresse della foresta. Ogni volta che collochi un **gettone consenso** sulla mappa, fai punti vittoria. Maggiori sono i gettoni consenso sulla mappa, maggiori i punti che farai.

Per guadagnare consenso, avrai però bisogno di **sostenitori** — carte poste nella tua plancia fazione — corrispondenti alle radure dove vuoi ottenere consenso. Oltre a poter aggiungere le tue carte alla tua pila sostenitori, puoi costringere i tuoi avversari a fare altrettanto provocando un **Oltraggio**: ogni volta che un'altra fazione rimuove consenso o muove un guerriero in una radura con un gettone consenso, deve aggiungere una delle proprie carte alla tua pila sostenitori.

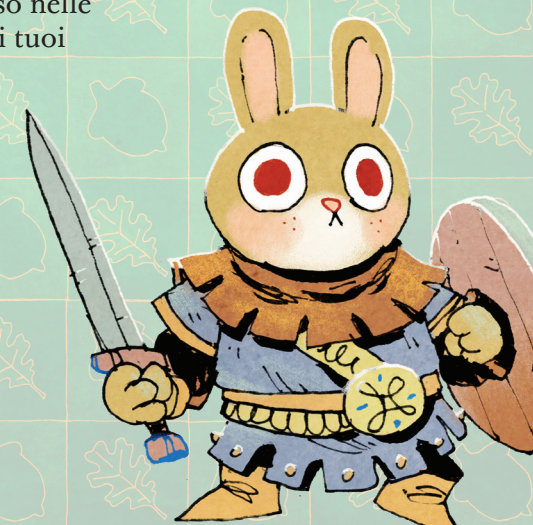
Non aver paura nel creare strettoie, poichè la tua fazione è esperta nella **Guerriglia**: quando difendi in battaglia, usa il dado con il risultato più alto. Colloca il tuo consenso nelle radure dove è più probabile il conflitto, e costringi i tuoi avversari ad affrontarti!

I sostenitori possono inoltre far scatenare violente **rivolte**, causando la distruzione di *tutti* i componenti avversari in una radura e facendoti collocare guerrieri ed una nuova **base** al loro posto.

Le basi non incrementano soltanto la pesca delle carte, ma ti permettono di addestrare **ufficiali**, che ti forniscono azioni gratuite ad ogni turno. Proteggi bene le tue basi! Se perdi una base infatti, perderai anche molti sostenitori ed ufficiali.

Preparazione (C)

1st **Gira la tua plancia**, pesca 3 carte e aggiungile ai tuoi **sostenitori**. Colloca le tue **basi** nel rispettivo spazio nel riquadro Basi. Riempi il tracciato Consenso con i **gettoni consenso**.







Componenti della Fazione

Guerrieri	Edifici	Gettoni	Altri Componenti	
(nessuno)	(nessuno)	(nessuno)	 ×1 Pedina del Vagabondo (<i>bianca</i>)	 ×7 Oggetti Iniziali
			 Segnalini Relazione	 ×4 Oggetti Rovina
			 ×15 Carte Missione	 ×3 Carte Personaggio

Preparazione (D)

- ^{1st} Scegli un **personaggio**. Riponi i restanti nella scatola.
- ^{2nd} Colloca la tua **pedina** in un bosco qualsiasi.
- ^{3rd} Mischia il tuo mazzo **missioni**, pesca 3 missioni, e ponile faccia in su.

^{4th} Prendi le 4 **rovine** dalla mappa, e prendi gli **oggetti rovina** , , , e  (*contrassegnati con una "R"*). Colloca una rovina su ogni oggetto, e mischiale. Rimetti una rovina con un oggetto in ogni spazio rovina sulla mappa (*contrassegnato con una "R"*).

^{5th} **Gira la tua plancia** e colloca la tua carta **personaggio** nel tuo spazio Carta Personaggio. Prendi gli **oggetti iniziali** (*contrassegnati con una "S"*) indicati sulla tua carta personaggio, mettili nella tua Bisaccia e sui rispettivi tracciati, e riponi gli oggetti iniziali inutilizzati nella scatola. Colloca un **segnalino relazioni** per ogni altra fazione in gioco (*ad eccezione di un altro Vagabondo*) sullo spazio Indifferente del tuo diagramma relazioni.

Complessità

MODERATA

Aggressività

MODERATA

Ricchezza Carte

MODERATA

Produttività

BASSA

Giocare con il Vagabondo

Nei panni del Vagabondo, interpreterai tutti i ruoli del conflitto, stringendo alleanze o osteggiando avversari come più ti aggrada. Guadagni punti attraverso le tue **relazioni**, aiutando le fazioni amichevoli fornendo loro carte, e ostacolando le fazioni ostili rimuovendo loro componenti in battaglia. Guadagnerai inoltre punti nel completare **missioni** utili a diffondere il tuo buon nome tra le creature della Foresta.

Per muovere e agire efficacemente, avrai bisogno di gestire bene i tuoi **oggetti**, ampliandone la scelta attraverso l'esplorazione di antiche **rovine** e fornendo aiuto alle altre fazioni.

In quanto **Solitario Errante**, non puoi governare una radura o impedire un'altra fazione dal farlo, tuttavia sei **Agile**, motivo per cui puoi muovere indipendentemente da chi governa una radura.

