

Il turno 2 introduce questi concetti: abilità speciali di fazione.

Nota bene: Soltanto le parti rilevanti di ogni turno sono narrate.

Marchesa (1° giocatore)

Risveglio. Metto un legno in ciascuna delle mie segherie.

Giorno, Azione 1: Costruisci. Spendo un legno per costruire un officina e guadagnare due punti. **1**

Giorno, Azione 2: Attacca. Attacco i Falchi nella radura topo.

2 Tiro i dati ed ottengo un 2 ed un 1. Sono l'attaccante, perciò uso il risultato più alto. Tuttavia, ho un solo guerriero, e possono assegnare un solo danno. Ciascuno rimuove un guerriero, ma io uso la mia abilità Ospedali da Campo. Spendo una carta uccello per far ritornare il mio guerriero nella fortezza.

Giorno, Azione 3: Arruolo. Metto un guerriero nel mio avamposto. **3**

Crepuscolo. Infine, pescò una carta.

Alleanza (3° giocatore)

Risveglio, Rivolta. Spendo due sostenitori uccello per causare una rivolta nella radura della volpe. **1**

Una rivolta rimuove tutti i componenti avversari nella radura, quindi i Guerrieri della Marchesa ci salutano. Per concludere la rivolta, colloco un guerriero nella mia base volpe nella radura e poi aggiungo un guerriero nel riquadro Ufficiali.

Risveglio, Diffondi Consenso. Spendo quindi un sostenitore topo per collocare consenso nella radura topo e guadagnare un punto. **2**

Giorno, Mobilita. Aggiungo entrambe le mie carte alla pila Sostenitori.

Crepuscolo. Ho un ufficiale, così arruolo, mettendo un guerriero nella mia base. **3** Poi pescò due carte invece di una in quanto ora ho una base.

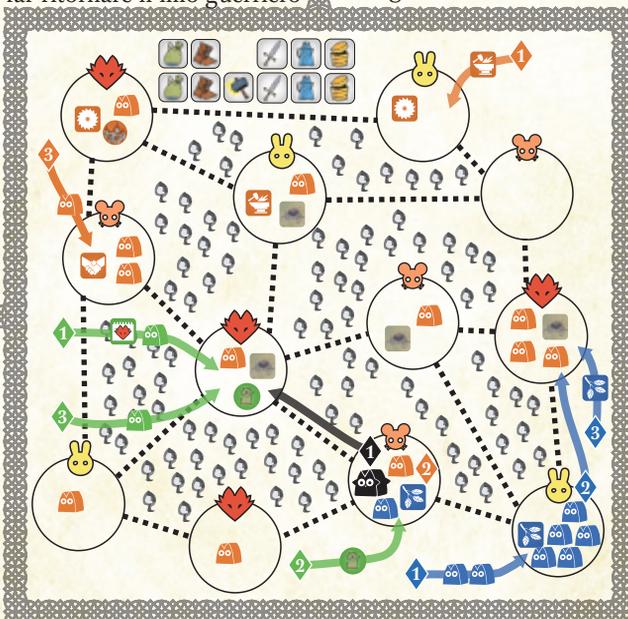
Falchi (2° giocatore)

Risveglio. Aggiungo una carta uccello nella colonna Attaca del mio decreto.

Giorno, Decreto. Prima arruolo due volte, mettendo due guerrieri nel mio trespolo coniglio. **1** Quindi muovo due guerrieri verso nord nella radura volpe. **2** Poi devo attaccare, perciò scelgo di attaccare la Marchesa in quella radura volpe. Tiro i dati e ottengo 3 e 1. Sono l'attaccante, quindi prendo il 3, ma ho solo due guerrieri, e posso assegnare solo due danni. Rimaniamo ognuno con un

guerriero. Solitamente, un pareggio non porta nessuno a governare, ma i Falchi sono i Signori della Foresta! In caso di pareggio, io governo, così posso ancora costruire il mio trespolo. **3**

Crepuscolo. Dato che adesso ho tre trespoli sulla mappa, faccio due punti, e devo pescare due carte invece di una.



Vagabondo (4° giocatore)

(4° giocatore)

Risveglio, Rigenera. Ho un tè, quindi posso rigenerare 5 oggetti. Giro tutti gli oggetti a faccia in su.

Risveglio, Sfuggi. Sfuggo nella radura volpe. **1**

Giorno, Esplora. Consumo la mia torcia, prendo l'oggetto dalla rovina e faccio un punto. Rimuovo la rovina dallo spazio, lasciandolo libero per un possibile edificio.

Giorno, Completa una Missione. Consumo il mio stivale ed il mio tè per rivendicare una missione, la volpe Errante. Il mio tè consumato va nella mia Bisaccia. Invece di far punti, pescò due carte. Poi pescò una nuova missione da completare.

Crepuscolo. Infine, pescò una carta. Adesso ho però sei carte in mano, devo quindi scartarne una. Quale scegliere...