

Everdell
Mistwood

REGOLAMENTO

PANORAMICA

I Monaci di Mistwood si occupano da sempre di registrare e documentare le gesta di eroi passati e presenti della Vallata Smeraldo, incluse storie sul fondatore di Everdell, Corrin Evertail, e altri personaggi leggendari. Inoltre, i monaci vegliano sui bravi abitanti della valle e li guidano attraverso ogni stagione.

Ma nei meandri della fitta foresta di Mistwood, molti segreti giacciono nascosti. Una misteriosa minaccia è in paziente attesa, escogitando piani e sinistri complotti... La serena vallata riuscirà a sopravvivere all'agrovigliata presa di potere dell'astuta Nightweave e della sua armata di tessitori?

Mistwood offre nuovi contenuti che possono essere aggiunti alle partite a *Everdell* e alle altre espansioni. In aggiunta, *Mistwood* include una nuova modalità per 2 giocatori e in solitario: *Il Covo di Nightweave*.

RICONOSCIMENTI

Pack espansioni Mistwood: Corrin Evertail, Attraverso Ogni Stagione, Altre Leggende

Autore del Gioco: James A. Wilson

Sviluppo: Dann May, Clarissa Wilson, Dan Yarrington

Illustrazioni: Andrew Bosley

Illustrazioni aggiuntive: Naomi Robinson, Natalie Johnson

Progetto Grafico: Natalie Johnson, Jared Gannuscio

Revisione Regole: Petra Schlunk

Revisione Regole e Proofreading: Charlotte Jones, Chrissy Peske, Tim Schuetz, Michael Cyr

Produzione: Tim Schuetz

Produttore: Skye Walker

Produttore Esecutivo ed Editore: Dan Yarrington

Playtester: Andrew Albertsen, Rob Bell, Kat Slosarska-Bell, Joshua and Lee Boruch, Joëlle Cathala, Jennifer Dingman, Danielle Dolloff, Gabrielle Dolloff, Tim Dolloff, Jean-François Knebel, Cory Kneeland, Benjamin Leroy-Beaulieu, Carlos Lopez, Katherine Parker, Alex Peske, Amy Peske, Chrissy Peske, Tom Peske, Karl Schwantes, Nassouh Toutoungi, Damien Vocanson, Stéphanie Vocanson-Manzi, Anthony Williams, Erin Williams, Kim Williams

Mistwood: Il Covo di Nightweave

Autore del Gioco e Sviluppo: Rob Bell, Chrissy Peske

Sviluppo aggiuntivo: James A. Wilson

Illustrazioni: Naomi Robinson

Illustrazioni aggiuntive: Andrew Bosley, Natalie Johnson

Progetto Grafico: Natalie Johnson, Jared Gannuscio, Mühlenkind Kreativagentur

Revisione Regole: Petra Schlunk

Revisione Regole e Proofreading: Charlotte Jones, Chrissy Peske, Tim Schuetz, Michael Cyr

Produzione: Tim Schuetz

Produttore: Skye Walker

Produttore Esecutivo ed Editore: Dan Yarrington

Playtester: Joëlle Cathala, Tim Dolloff, JR Gracen, Ryan Horricks, Gretchen Ingram, Cory Kneeland, Emily LaFramboise, Justin Raymond Park, Alex Peske, Amy Peske, Chrissy Peske, Tom Peske, Karl Schwantes, James Wilson



Starling Games is an imprint of Tabletop Tycoon, Inc. 

Edizione Italiana

Traduzione: Denise Venanzetti

Revisione: Aurora Casaro, Vittoria Vincenzi

Adattamento Grafico: Giacomo Pellini

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

CONTENUTO



20 CARTE ATTIVITÀ



5 CARTE PUNTEGGIO NIGHTWEAVE



23 CARTE ANIMALE E COSTRUZIONE



8 CARTE PERSONALITÀ



13 CARTE PIANO



33 CARTE COMLOTTO



SEGNALINI RAGNATELA



1 D12



SEGNALINI STAGIONE A DUE FACCE



1 PEDINA NIGHTWEAVE



FARFALLE



MAIALI



ERMELLINI

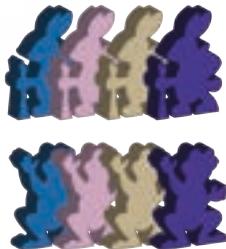


RAGNI



26 ANIMALI CON 4 CARTE POTERE GIOCATORE, 4 AMBASCIATORI RANA E 4 VIAGGIATORI CONIGLIO

(DA USARE IN EVERDELL PEARLBROOK E SPIRECREST)



2 PLANCE GIOCATORE/ NIGHTWEAVE

ESPANSIONI DI MISTWOOD

Mistwood offre contenuti modulari che possono essere utilizzati quando giocate a *Everdell* o a una delle sue altre espansioni. Prima di preparare il gioco, i giocatori dovrebbero decidere quali di questi desiderano includere. I dettagli di ogni modulo, inclusa la preparazione e le regole, sono descritti qui sotto.

ATTRAVERSO OGNI STAGIONE

Fin dall'inizio della storia di *Everdell*, la coltivazione è stata una parte vitale dello stile di vita della vallata. I contadini affrontano una quantità di sfide attraverso le stagioni dell'anno e devono adattarsi ai cambi di clima. Vivete la storia di una fattoria di *Everdell* durante il corso di un anno!

Sostituite le 8 carte Fattoria originali del gioco base con queste speciali nuove 8 carte Fattoria, identificate dal simbolo ☀️. Queste speciali carte Fattoria possono avere costi diversi e spesso permettono di scegliere tra due abilità. Potete sceglierne solo una ogni volta che la carta viene attivata.



CORRIN EVERTAIL

Corrin Evertail, il leggendario fondatore di *Everdell*, affrontò numerosi pericoli e sfide per scoprire la Valle Smeraldo. La sua leadership visionaria ha ispirato innumerevoli animali verso la grandezza e ha fatto di *Everdell* la terra amata che è oggi. Rivivete la sua leggenda!

Le carte Corrin Evertail hanno il simbolo 👑. Mescolate queste 5 carte nel mazzo principale durante la preparazione. Queste carte sono

piuttosto forti e sono consigliate ai giocatori esperti.

Anche se sono simili alle altre carte Costruzione e Animale, le carte Costruzione di Corrin Evertail

possono essere usate per giocare gratuitamente qualsiasi carta Animale del colore

indicato, mentre le carte Animale di Corrin Evertail possono essere giocate gratuitamente usando qualsiasi carta Costruzione del colore indicato. Per esempio, potete giocare la carta Re Corrin Evertail (al posto dell'Insegnante) collocando un segnalino Occupato su una Scuola.



ALTRE LEGGENDE

Le carte Leggendarie sono delle potenti migliorie di altri Animali e Costruzioni in *Everdell*. Queste carte speciali aggiungono varietà e complessità al gioco. È consigliato non usarle finché non avrete dimestichezza con il gioco base, e solo allora potrete usarle quando sentirete il desiderio di aggiungere un cambiamento nelle partite normali.

Le carte Leggendarie di *Mistwood* possono essere usate da sole oppure possono essere aggiunte a quelle provenienti da *Leggende*. Le carte Leggendarie possiedono il simbolo .

Durante la preparazione, separate le carte Leggendarie Costruzioni dalle Animali, mescolatele e distribuite casualmente a ogni giocatore 1 Costruzione Leggendaria e 1 Animale Leggendario. Rimettete qualsiasi carta Leggendaria rimasta nella scatola, senza guardarla.

Le carte Leggendarie non contano per il vostro limite di mano e non vengono considerate come facenti parte della vostra mano.

Le carte Leggendarie vengono giocate nello stesso modo delle altre carte Animale e Costruzione, con queste differenze sostanziali:

Se nella vostra città possedete una carta elencata nello **standardo rosso**, scartate quella carta per giocare quella Leggendaria gratuitamente. Altrimenti, potete giocare una carta Leggendaria pagando il suo costo in risorse. **Non** potete giocare una carta Leggendaria gratuitamente in nessun altro modo se non scartando la carta elencata nello standardo rosso. Se avete più di una copia della carta nello standardo rosso, scartatene solo 1. D'ora in poi, che giochiate la carta Leggendaria gratuitamente oppure no, non potete giocare altre copie della carta elencata nella vostra città.

Se scartate una carta dalla vostra città per migliorarla in una Leggendaria, muovete qualsiasi segnalino occupato o lavoratore su quella carta sulla carta Leggendaria.



SOSTITUISCE IL BARDO



CREA UN NUOVO SLOT CITTÀ



SOSTITUISCE IL CIMITERO

POTETE SCARTARE UN CIMITERO NELLA VOSTRA CITTÀ PER MIGLIORARLO IN UNA TOMBA FIAMMETERNA. NON POTETE GIOCARE NESSUN'ALTRA CARTA CIMITERO NELLA VOSTRA CITTÀ. ALLO STESSO MODO, POTETE SCARTARE UNA CARTA BARDO PER GIOCARE JOR GOLDWING.

La carta Leggendaria conta come la carta elencata nello standardo rosso per qualsiasi scopo, incluso il realizzare Eventi e per usare una Costruzione per giocare gratuitamente una carta Animale.



Ogni carta Leggendaria apre uno slot aggiuntivo nella vostra città ma occupa comunque uno slot. Per questo le carte Leggendarie possono essere giocate anche se la vostra città è piena: occuperanno lo slot aggiuntivo che comportano. **Le carte Leggendarie non possono essere scartate per nessuna ragione.**

Le carte Leggendarie non possono essere copiate da nessun effetto.

Regole in Solitario (Rugwort): Ogni volta che giocate una carta Leggendaria, date a Rugwort 3 segnalini punto; poi Rugwort gioca 2 carte invece di 1.

NUOVI POTERI GIOCATORE



I Poteri Giocatore danno ai giocatori abilità uniche. Durante la preparazione, mescolate insieme tutte le carte Potere Giocatore. A ogni giocatore vengono distribuite 2 carte e deve sceglierne 1.

Se non avete carte Potere Giocatore aggiuntive provenienti da altre espansioni, distribuite 1 carta a ogni giocatore. Rimuovete il primo lavoratore per ogni giocatore dalla sezione “primavera” dell’Albero Eterno.

- Tutti i poteri sono delle aggiunte alle normali regole del gioco, quindi non vanno a sostituire le normali funzioni dei lavoratori che sono permesse nella partita.
- Quando usate i Poteri Giocatore, **non ottenete un lavoratore durante l’azione Prepararsi per la Stagione in primavera.**
- I Poteri Giocatore non sono considerati “abilità inerenti al giocare carte” quindi i loro effetti possono essere combinati con le abilità inerenti al giocare carte di altre carte.
- I Poteri Giocatore non si combinano con le abilità dei Grandi Animali di *Spirecrest*.

IL COVO DI NIGHTWEAVE

Everdell ha un’antagonista nuova di zecca! Nightweave sta intessendo ragnatele per creare guai. Il Covo di Nightweave è per 1 o 2 giocatori. Nightweave conta come giocatore aggiuntivo.

PREPARAZIONE

Quando giocate in solitario contro Nightweave, effettuate la preparazione per 2 giocatori di *Everdell* (ovvero, collocate solo 3 carte Foresta sulle radure della foresta). Quando giocate con 2 giocatori umani, effettuate la preparazione di *Everdell* per 3 giocatori.

Mentre preparate *Everdell*, rimuovete la carta Evento speciale “I Giochi di Everdell”. Ogni giocatore umano ottiene una mano di 5 carte.

- 1 Collocare entrambe le plance di Nightweave (il suo covo) a un lato del tabellone principale.
- 2 Collocare il dado a 8 facce di *Everdell* accanto al Covo di Nightweave. Per una partita in solitario, pescare 1 carta dalla cima del mazzo principale e collocarla a faccia in giù accanto al covo. Questa è la prima carta nella mano di Nightweave. Quando si gioca con 2 giocatori umani, Nightweave inizia con 2 carte nella sua mano invece di 1.
- 3 Selezionare il livello di difficoltà (da 0 a 4, dove 4 è il più difficile) e collocare la carta Punteggio corrispondente accanto alle plance di Nightweave. Il livello di difficoltà influisce su quanti punti accumula Nightweave e su quanti punti aggiuntivi riceve alla fine della partita.



INVERNO



PRIMAVERA



ESTATE

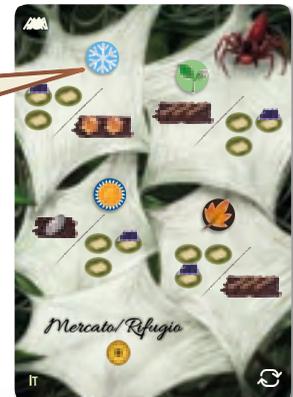


AUTUNNO



IL PRIMO SIMBOLO STAGIONE INDICA L’INVERNO, CIÒ SIGNIFICA CHE QUESTA È UNA CARTA ATTIVITÀ INVERNO.

- 4 LA STAGIONE DI UNA CARTA ATTIVITÀ VIENE DETERMINATA DAL SIMBOLO DELLA PRIMA STAGIONE CHE APPARE SU DI ESSA. È LA PRIMA STAGIONE IN CUI NIGHTWEAVE PUÒ EFFETTUARE UN’AZIONE USANDO QUESTA CARTA.



4 Dividere le carte Attività per stagione. *Nota:* Se non si sta giocando con *Pearlbrook*, rimuovere le 2 carte Attività con il simbolo  e rimetterle nella scatola prima di dividerle. Lasciare le carte Attività con il simbolo  nel mazzo, anche se non si sta giocando con *Newleaf*.

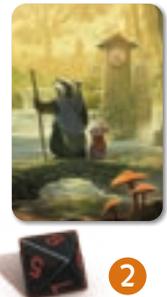
5 Selezionare casualmente 2 delle 5 carte Attività inverno  con il lavoratore ragno  nell'angolo in alto a sinistra e rimettere 1 di queste 2 carte nella scatola, senza guardarla. Collocare l'altra da parte senza guardarla. Mescolare le 7 carte Attività inverno rimanenti e collocarle a faccia in giù per formare il mazzo Attività, mettendo la carta inverno messa da parte in cima a questo mazzo, a faccia in giù. Il mazzo Attività avrà 8 carte.

6 Impilare le altre stagioni a faccia in su vicino al covo di Nightweave. Queste carte verranno aggiunte al mazzo Attività in seguito.

7 Collocare il segnalino Stagione con il lato Inverno a faccia in su accanto al mazzo Attività. Mettere l'altro segnalino Stagione da parte. Il segnalino Stagione è un promemoria della stagione attuale di Nightweave.

8 Collocare Nightweave e 2 dei lavoratori ragno nel suo covo come mostrato.

9 Collocare i 6 lavoratori ragno rimanenti nel covo di Nightweave sotto "Prepararsi per la Stagione" come mostrato; questi lavoratori diventeranno disponibili per lei in seguito.



LIVELLO DIFFICOLTÀ



PREPARAZIONE: MODULI BONUS NIGHTWEAVE

Quando giocate con questi moduli, non includete alcun materiale delle altre espansioni.

Preparate Nightweave come di norma e selezionate quale (o quali) dei seguenti moduli desiderate includere.

Collocate i segnalini Ragnatela  sulla plancia di Nightweave per averli disponibili durante la partita.

Personalità: Scegliere 1 carta Personalità e collocarla vicino al covo di Nightweave. Rimettere il resto delle carte Personalità nella scatola.

Complotti: Mescolare le carte Complotto e collocarle a faccia in giù vicino al covo di Nightweave.

Piani: Scegliere 1 carta Piano e collocarla vicino al covo di Nightweave. Rimettere il resto delle carte Piano nella scatola.

Nota: I moduli Piani e Complotti sono solo per la modalità in solitario e non possono essere combinati insieme.



PREPARAZIONE: NIGHTWEAVE CON LE ALTRE ESPANSIONI

La modalità Nightweave può essere combinata con la maggior parte delle espansioni e dei moduli, a eccezione della modalità in solitario Rugwort. Preparate le espansioni per 2 giocatori se giocate da soli contro Nightweave, oppure per 3 giocatori quando giocate con un altro giocatore. Effettuate le seguenti modifiche:

POTERI GIOCATORE

Non usate il Potere Giocatore Ragno. Nightweave non ottiene un Potere Giocatore.

PEARLBROOK

Mentre dividete le carte Attività per stagioni, aggiungete le 2 carte  alle rispettive stagioni.



Sostituite il lavoratore ragno della primavera con l'Ambasciatore rana.

SPIRECREST

Rimuovete Valletempesta dalle carte Scoperta Cime prima di mescolare.

BELFAIRE

Eventi Speciali: Usate 2 Eventi speciali di *Bellfaire* e 2 del gioco base, collocando 1 Evento *Bellfaire* a ogni estremità della fila di Eventi speciali.

Mercato: Collocate i segnalini Mercato casualmente in una fila singola sul lato "ottiene" della tessera Mercato.

Evento Festival dei Fiori: Collocatelo al centro degli altri Eventi base sul tabellone principale.



NEWLEAF

Collocate il dado a 12 facce vicino al covo di Nightweave invece del dado a 8 facce.

Nightweave non ottiene alcun segnalino occupato dorato, Biglietto o segnalino Prenotazione.

Utilizzate solo gli Eventi speciali di *Newleaf* e/o *Bellfaire*.



REGOLE: IL COVO DI NIGHTWEAVE

Giocate come di norma con queste aggiunte:

- Nightweave è il giocatore iniziale. In una partita in modalità in solitario, giocherete alternandovi a turni.
- La mano di Nightweave viene tenuta in una pila a faccia in giù. Non ha un limite di mano. **Mescolate sempre la sua mano dopo aver aggiunto carte.**
- Nightweave non ottiene o perde risorse, carte o punti quando i suoi lavoratori visitano luoghi. Ignora tutti i costi quando gioca le carte.
- Ogni volta che vi viene richiesto di dare carte a Nightweave, aggiungetele alla sua mano. **Nightweave ottiene anche 1 segnalino punto per ogni carta ricevuta.**



L'UFFICIO POSTALE
RICHIEDE CHE
DIATE 2 CARTE A
UN AVVERSARIO,
MA NIGHTWEAVE
OTTERRÀ ANCHE 2
SEGNALINI PUNTO
DALLA RISERVA
GENERALE.

- Ogni volta che vi viene richiesto di dare risorse a Nightweave, scartate le risorse, pescate un pari numero di carte dal mazzo e mescolatele nella mano di Nightweave. Non ottiene segnalini punto in questo caso.

- Ogni volta che vi viene richiesto di dare dei punti a Nightweave, lei li accetterà volentieri.

- **Nightweave ignora tutti i testi** sui luoghi che visita e sulle carte che vengono giocate nella sua città. Questo include il permettere di avere duplicati di carte Uniche nella sua città e ignorare le regole di abbinamento delle carte, le attivazioni delle carte o i punti bonus (come la Torre dell'Orologio). Eccezione: giocherà il Giullare nella vostra città a meno che non sia piena o voi ne abbiate già uno. In questo caso, scartate il Giullare come sua azione.

- In una partita con 2 giocatori umani, quando Nightweave deve bersagliare un avversario, usate i metodi di spareggio (vedere *Spareggio*), selezionate il giocatore alla sua sinistra per lo spareggio in senso orario e quello alla sua destra per lo spareggio in senso antiorario.

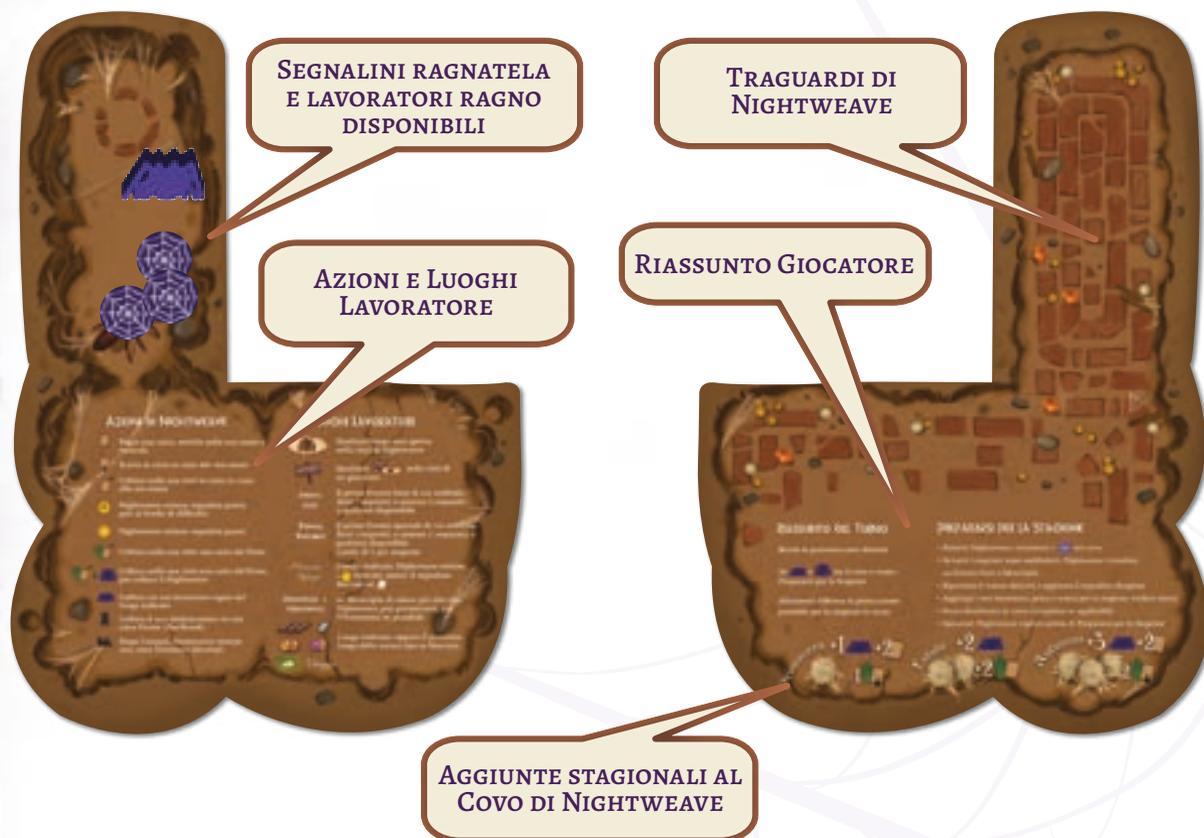
- Nightweave ha un mazzo unico di carte Attività che determina le sue azioni per la sua stagione in corso. Questa stagione potrebbe non essere la stessa nella quale vi trovate voi. Usate i segnalini Stagione come promemoria. Inizia la sua partita in inverno, proprio come voi.

- La partita termina quando tutti i giocatori umani hanno passato e Nightweave ha effettuato l'azione Prepararsi per la Stagione alla fine dell'autunno.



PLANCE DEL COVO DI NIGHTWEAVE

Il Covo di Nightweave contiene dei riassunti per i giocatori, un posto per Nightweave e i suoi tessitori, così come per i suoi segnalini ragnatela, insieme a molto spazio per conservare i suoi segnalini punto e qualsiasi Traguardo.



TURNO DI NIGHTWEAVE

1. Girate la carta in cima al mazzo Attività.

2. Nightweave deve effettuare l'Azione specificata per la sua stagione attuale:



- **Nightweave effettuerà la prima azione elencata** (a sinistra della /) per la stagione in corso, se possibile.
- Se non può effettuare questa azione, svolgerà la seconda azione (a destra della /) per la stagione in corso.
- Se non può effettuare neanche quella azione, effettuerà quanto più possibile dell'azione predefinita in fondo alla carta. Per esempio: secondo la carta mostrata qui sopra, dovrebbe collocare un lavoratore (se possibile) sul Mercato o sul Rifugio e prendere segnalini punto.

Un luogo bloccato non impedisce necessariamente a Nightweave di effettuare quell'azione (vedere *Collocare Lavoratori Ragnò*).

3. Se Nightweave si trova nel Prato e non ha lavoratori rimasti nel suo covo quando pesca una carta Attività con  o , deve Prepararsi per la Stagione.

Nightweave non può effettuare un'azione se:

- Deve giocare una carta nella sua città ma è già al completo (ha già 15 carte).*
- Deve scartare una carta, ma non ne ha nessuna.**
- Deve collocare un lavoratore, ma non gliene rimane nessuno da giocare oppure tutti i possibili luoghi di quel tipo sono bloccati (vedere pagina 13).
- Deve collocare un lavoratore per rivendicare un Evento speciale quando ne ha già rivendicato uno per la stagione.
- Deve costruire una Meraviglia/collocare un Ornamento e non può fare nessuna delle due cose. (*Pearlbrook*).

**Se la città di Nightweave è piena quando entra nel Prato, viene comunque collocata nel Prato ma scarta la carta Prato.*

*** Nightweave può completare un'azione Giocare e Scartare  &  anche se non ha una carta da scartare.*

AZIONI DI NIGHTWEAVE

Azioni delle carte:

 **Pescare:** Pescate 1 carta dalla cima del mazzo principale e mescolatela nella mano di Nightweave.

 **Scartare:** Scartate 1 carta dalla cima della mano di Nightweave. Ottiene 1 segnalino punto.

 **Giocare dalla mano di Nightweave:** Collocate nella città di Nightweave 1 carta dalla cima della sua mano.

 **Giocare dal Prato:** Tirate il dado a 8 facce; il numero ottenuto determinerà quale delle 8 carte Prato dovreste collocare nella città di Nightweave. Le carte sono numerate da 1 a 8, con la carta in alto a sinistra che rappresenta il numero 1 e quella in basso a destra che rappresenta il numero 8. Rifornite il Prato. *Nota:* Se Nightweave sta occupando lo slot ottenuto al dado, collocate invece 1 carta dalla cima del mazzo principale nella sua città.

 **Giocare e Pescare:** Tirate il dado a 8 facce per selezionare 1 carta Prato da collocare nella città di Nightweave. Rifornite il Prato. Poi, pescate 1 carta dalla cima del mazzo principale e mescolatela nella sua mano. *Nota:* Se Nightweave sta occupando lo slot ottenuto al dado, giocate invece 1 carta dalla cima della sua mano mettendola nella sua città.

 **Giocare e Scartare:** Tirate il dado a 8 facce per selezionare 1 carta Prato da giocare nella città di Nightweave. Rifornite il Prato. Poi, scartate 1 carta dalla cima della sua mano e Nightweave ottiene 1 segnalino punto.

- Se sta occupando lo slot ottenuto al dado, giocate invece 1 carta dalla cima del mazzo principale mettendola nella sua città.

- Se non può scartare una carta, effettua comunque questa azione, ma non ottiene 1 segnalino punto.



Collocare un Lavoratore: Collocate 1 lavoratore di Nightweave sul luogo specificato (vedere sotto).



L'ICONA  NELL'ANGOLO IN ALTO A SINISTRA DI UNA CARTA ATTIVITÀ INDICA CHE NIGHTWEAVE DEVE COLLOCARE UN LAVORATORE PER TUTTE LE AZIONI SU QUESTA CARTA (A ECCEZIONE DELL'AZIONE PREDEFINITA).



Collocare Nightweave: Tirate il dado a 8 facce per selezionare 1 carta Prato da collocare nella città di Nightweave. Invece di rifornire il Prato, collocate Nightweave nello slot vuoto del Prato. Questa carta verrà rifornita solo quando lei ritornerà nel suo covo per Prepararsi per la Stagione. Se la sua città è piena, può effettuare comunque questa azione; scartate la carta Prato ottenuta invece di giocarla nella sua città.

Azioni Predefinite:



Raccogliere Punti: Quando Nightweave deve effettuare l'azione predefinita, ottiene *sempre* i segnalini punto quando questi fanno parte di quell'azione, anche se non può completare alcuna altra istruzione. Ottiene i segnalini punto in base al livello di difficoltà che avete selezionato (da 0 a 4 segnalini punto).

Mercato/ Collocate 1 dei lavoratori di *Rifugio Nightweave*, se disponibile, sul *Rifugio*. Se state giocando con il *Mercato di Bellfaire*, collocate invece 1 dei lavoratori di *Nightweave* sul *Mercato* (lei ignora il limite di 1 lavoratore per giocatore); anche se non ha alcun lavoratore da collocare, selezionate e muovete 1 segnalino *Mercato* utilizzando i metodi di *spareggio* (vedere *Spareggio*).

 **Scartare:** Scartate 1 carta dalla cima della mano di *Nightweave*.

 **Pescare:** Pescate 1 carta dalla cima del mazzo principale e mescolatela nella mano di *Nightweave*.

COLLOCARE LAVORATORI RAGNO

I lavoratori di *Nightweave* vanno collocati solo su luoghi esclusivi . L'eccezione a questo sono le azioni predefinite che collocano un lavoratore sul *Mercato* o sul *Rifugio*.

Se il luogo è bloccato, procedete in senso orario o antiorario, a seconda del **metodo di spareggio** (vedere *Spareggio*), al prossimo luogo esclusivo non bloccato di quel tipo, facendo il giro del tabellone se necessario.

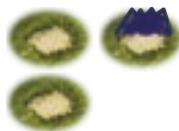


ESEMPIO: NIGHTWEAVE DEVE COLLOCARE UN LAVORATORE SUL LUOGO FORESTA IN BASSO A SINISTRA, MA QUESTO LUOGO È BLOCCATO. SICCOME IL METODO DI SPAREGGIO È IN SENSO ORARIO (VEDERE SPAREGGIO), COLLOCHERÀ INVECE IL SUO LAVORATORE SUL LUOGO FORESTA IN ALTO A SINISTRA.

LUOGHI DEI LAVORATORI RAGNO

 **Luoghi Base:** Collocate un lavoratore di *Nightweave* sul luogo Base indicato.

Luoghi Foresta: Collocate un lavoratore di *Nightweave* sul luogo Foresta indicato.



Questo esempio richiede che un lavoratore ragno di Nightweave venga collocato sul luogo Foresta in alto a destra.



Città di Nightweave:

Collocate un lavoratore di *Nightweave* su una

qualsiasi carta Destinazione disponibile (a vostra scelta) nella sua città che **non**

possieda un cartello aperto .

Nightweave considera tutti gli slot come se fossero sbloccati. Ottiene 2 segnalini punto quando collocate un lavoratore sulla carta.



SE C'È UN LAVORATORE SUL PRIMO LUOGO DI QUESTA CARTA, NIGHTWEAVE PUÒ COMUNQUE COLLOCARE UN LAVORATORE SUL SECONDO LUOGO (BLOCCATO), ANCHE SE NON HA ALCUN MONACO NELLA SUA CITTÀ. OTTIENE POI 2 SEGNALINI PUNTO. VISTO CHE IGNORA IL TESTO DELLA CARTA, RIPRENDE IL SUO LAVORATORE SCHIERATO QUANDO SI PREPARA PER LA STAGIONE.



Carte Destinazione Aperta:

Collocate un lavoratore di Nightweave su una carta

Destinazione nella vostra città (a vostra scelta) con un . Ottenete un segnalino (o segnalini) punto dalla riserva generale come di norma. Se la vostra città non ha un luogo simile, collocate il suo lavoratore su una carta Destinazione con un nella sua città. Se il lavoratore viene collocato su una carta Destinazione nella sua città, ottiene qualsiasi segnalino punto bonus associato a essa. Se ci sono 2 giocatori umani, usate i metodi di spareggio per selezionare la città che viene visitata per prima da Nightweave.

Evento Base: Collocate un lavoratore di Nightweave su un Evento base se soddisfa i requisiti dell'Evento. Altrimenti, rivendicherà un qualsiasi Evento per il quale ha almeno 2 delle carte richieste. Se non soddisfa nessuno di questi requisiti oppure se soddisfa i requisiti di più Eventi, usate i metodi di spareggio per selezionare un Evento (vedere pagina successiva). *Nota:* Nightweave rivendicherà sempre un Evento se ce n'è uno

disponibile. Collocate l'Evento nel suo covo come Traguardo quando si prepara per la stagione.

Evento Speciale: Collocate un lavoratore di Nightweave su un Evento speciale se soddisfa i requisiti dell'Evento. Altrimenti rivendicherà un qualsiasi Evento per il quale ha almeno 1 delle carte richieste (2, se state giocando con gli Eventi speciali di *Newleaf o Bellfaire*). Se non soddisfa nessuno di questi requisiti oppure se soddisfa i requisiti di più Eventi, usate i metodi di spareggio per selezionare un Evento (vedere pagina successiva). Non può rivendicare 2 Eventi speciali nella stessa stagione. Collocate l'Evento nel suo covo come Traguardo quando si prepara per la stagione.

Viaggio: Collocate un lavoratore di Nightweave sulla casella indicata. Se è bloccata, muovete il lavoratore nella prossima casella Viaggio esclusiva non bloccata, secondo la modalità di spareggio. Nightweave non scarta alcuna carta e non visita la casella Viaggio 2 condivisa.

Mercato/Rifugio: Se state giocando con il Mercato di *Bellfaire*, collocate un lavoratore di Nightweave sul Mercato; in tutti gli altri casi, collocate un lavoratore sul Rifugio. *Nota:* Quando Mercato/Rifugio non è un'azione predefinita, Nightweave deve avere un lavoratore per poter effettuare questa operazione.



Punti: Nightweave ottiene il numero indicato di segnalini punto dopo che un suo lavoratore è stato collocato.

Quando ottiene , ottiene segnalini punto dalla riserva generale in base al livello di difficoltà selezionato; se il livello di difficoltà è 0, non ottiene alcun segnalino punto.



SPAREGGIO

Fate riferimento alla **freccia spareggio** sulla carta Attività attuale quando Nightweave deve effettuare uno spareggio o decidere tra due scelte ugualmente valide, oppure quando deve collocare un lavoratore su un luogo bloccato.

Per lo spareggio in senso orario , iniziate dal luogo bloccato oppure dall'angolo in alto a sinistra di quel gruppo di luoghi, carte o segnalini, e procedete in senso orario fino al primo luogo, carta o segnalino valido. Se questi sono disposti in una linea, procedete da sinistra verso destra, e se sono in una colonna, procedete dall'alto verso il basso.



Esempio: Se Nightweave sta per collocare un lavoratore su una casella Viaggio 3 bloccata e la sua freccia spareggio è in senso orario, procedete in senso orario (muovendovi da sinistra verso destra in questo caso) e collocate il suo lavoratore sulla prima casella Viaggio esclusiva disponibile (Viaggio 4).

Per lo spareggio in senso antiorario , iniziate dal luogo bloccato oppure dall'angolo in basso a destra di quel gruppo di luoghi, carte o segnalini, e procedete in senso antiorario fino al primo luogo, carta o segnalino valido. Se questi sono disposti in una linea, procedete da destra verso sinistra, e se sono in una colonna, procedete dal basso verso l'alto.

Esempio: Se Nightweave sta per collocare un lavoratore su un luogo Base  bloccato e la sua freccia spareggio è in senso antiorario, muovetevi da destra verso sinistra e collocate il suo lavoratore sul primo luogo Base esclusivo disponibile, in questo caso il luogo .



PREPARARSI PER LA STAGIONE

Una volta che Nightweave si trova sul Prato e tutti i suoi lavoratori sono stati collocati, se viene pescata una carta Attività che richiede di collocare lei  o un suo lavoratore , Nightweave deve immediatamente Prepararsi per la Stagione:



- Rimettete Nightweave e tutti i suoi lavoratori nel suo covo. Non rifornite ancora lo slot vuoto che stava occupando Nightweave. Collocate un qualsiasi Evento base o speciale che ha realizzato nel suo covo come Traguardo.
- Se Nightweave soddisfa **tutti i requisiti** di un *altro* Evento base in questo momento, può rivendicarlo gratuitamente, collocandolo nel suo covo come

Traguardo. Se soddisfa i requisiti di più Eventi, usate i metodi di spareggio per selezionarne uno.

- Rimettete i segnalini ragnatela  nel suo covo, se possibile.
- Reimpostate il mazzo Attività: mescolate assieme tutte le carte Attività giocate e non giocate del mazzo Attività attuale con le carte Attività per la stagione successiva. Collocate queste carte mescolate a faccia in giù per formare il nuovo mazzo Attività.
- Girate o sostituite il segnalino Stagione come promemoria della nuova stagione che dovrà giocare ora Nightweave.
- Nightweave ottiene il lavoratore (o i lavoratori) e il bonus della stagione successiva come descritto qui. Tirate il dado a 8 facce quando dovete selezionare una carta Prato casuale. Se il risultato indica uno slot Prato vuoto, selezionate la carta successiva in senso orario.

- **Primavera:** Ottiene 1 lavoratore. Aggiungete 2 carte dal mazzo principale alla sua mano. Scartate 1 carta casuale dal Prato e rifornite il Prato.
- **Estate:** Ottiene 2 lavoratori. Aggiungete 2 carte casuali dal Prato alla sua mano e rifornite il Prato.
- **Autunno:** Ottiene 3 lavoratori. Aggiungete 2 carte dal mazzo principale alla sua mano. Scartate 2 carte casuali dal Prato e rifornite il Prato.





FINE DELLA PARTITA

Quando Nightweave raggiunge la fine dell'autunno e deve Prepararsi per la Stagione, per lei la partita è finita. Se state giocando con alcune espansioni, Nightweave potrebbe aver raccolto carte Animale e Costruzione nel suo covo come Traguardi; collocate quelle carte nella sua città. Non importa se la sua città è piena. *Nota:* Se ha raccolto il Giullare come Traguardo, viene invece scartato.

Ora può rivendicare 1 ultimo Evento base se soddisfa tutti i requisiti. Usate i metodi di spargio se soddisfa i requisiti di più Eventi.

Se Nightweave termina la sua partita prima di voi, può ancora ottenere segnalini punto dagli effetti delle carte, ma non potete darle alcuna risorsa o carta.

Quando sia la vostra partita che quella di Nightweave sono terminate, calcolate il vostro punteggio come di norma. **Calcolate il punteggio di Nightweave in base al livello di difficoltà scelto** usando le carte Punteggio che avete selezionato durante la preparazione. Vincete solo se ottenete più punti di Nightweave. In caso di parità, vince Nightweave.

PUNTEGGIO DI NIGHTWEAVE

Il calcolo del punteggio di Nightweave è uguale a quello degli altri giocatori con qualche differenza:

Sommate tutti i punti per:

- Il valore base di ogni carta
- Segnalini punto
- Punti Viaggio
- Eventi base

Quando giocate con le espansioni, Nightweave ottiene punti nella maniera seguente:

Bellfaire:

- Premi Ghirlanda

Pearlbrook:

- Punti Meraviglia
- 2 punti per ogni perla rimanente

Spirecrest:

- Carte Scoperta
- Ogni tessera mappa della Spedizione

Newleaf: Carte Visitatore (scartate le carte Visitatore dal valore più basso fino a quando il numero di carte Visitatore diventa pari al livello di difficoltà. Calcolate il punteggio delle carte Visitatore rimanenti).

Il livello di difficoltà che selezionate durante la preparazione influisce sul calcolo del punteggio di alcuni altri componenti. Alcune carte città fanno ottenere punti bonus aggiuntivi man mano che il livello di difficoltà aumenta. Altri componenti, come gli Ornamenti e gli Eventi speciali fanno ottenere punti in base al livello di difficoltà, invece del valore stampato. Queste informazioni si trovano sulla vostra carta Punteggio e sono riassunte nella tabella sottostante.

Livello di difficoltà	Docile (Livello 0)	Scontrosa (Livello 1)	Problematica (Livello 2)	Infuriata (Livello 3)	Terrificante (Livello 4)
Punti Bonus: Carte con valore in punti 0	0	1	1	1	2
Punti Bonus: Prosperità  , Leggendario  , Newleaf* 	0	0	1	2	3
Eventi Speciali (invece del valore stampato)	3	4	5	6	6
Ornamenti (invece del valore stampato)	3	4	5	6	7

*I bonus non vengono calcolati due volte. Una carta Prosperità di *Newleaf* ottiene l'applicazione di un solo bonus ai fini del calcolo del punteggio. Bisogna ricordare che il testo delle carte non si applica a Nightweave, quindi ottiene solo i punti bonus elencati nella tabella; non calcola i punti bonus elencati sulle carte.

MODULI DI NIGHTWEAVE

Nightweave può essere giocata con diversi moduli ed espansioni (con piccoli aggiustamenti alle regole).

PERSONALITÀ

Questo modulo influisce sulle carte Prato adiacenti a Nightweave quando si trova sul Prato. A meno che non sia scritto diversamente, le carte influenzate includono quelle in diagonale.

Usate i segnalini Ragnatela  come promemoria di quali carte Prato vengono influenzate da Nightweave quando si trova sul Prato.



Consultate la carta Personalità che avete selezionato durante la preparazione per le regole specifiche da applicare alla partita in corso. Le penalità della carta Personalità o gli altri effetti si applicano **quando voi giocate o pescate carte influenzate dal Prato** per una qualsiasi ragione. Questo include il giocare una carta Animale gratuitamente usando un segnalino occupato. Non si applicano quando le carte Prato vengono scartate. Gli effetti della carta Personalità di Nightweave vengono innescati immediatamente quando una carta Prato viene giocata o pescata, prima di qualsiasi altro effetto se possibile.

PIANI E COMPLOTTI

Questi due moduli sono solo per la modalità in solitario e non devono essere combinati. Non dovrebbero neanche essere combinati con le altre espansioni. Entrambi sono mezzi con cui Nightweave influenza la partita a proprio beneficio. I Piani sono a lungo termine e durano l'intera partita, mentre i Complotti sono delle macchinazioni nel breve periodo.

Sventa: Alcune carte Piano e Complotto vi permettono di pagare un costo per sventare (prevenire o ridurre) l'effetto della carta di volta in volta. Il costo per sventare deve essere pagato prima di qualsiasi altro effetto della carta.



PIANI

Seguite le istruzioni sulla carta Piano che avete selezionato durante la preparazione. Questa carta rimane attiva per tutta la durata della partita.



COMPLOTTI

Quando Nightweave si prepara per la stagione, pescate 1 carta Complotto casuale. Questa sostituirà qualsiasi carta Complotto precedentemente pescata. Aggiungete o rimuovete segnalini Ragnatela in base a quanto necessario per il Complotto attuale. Seguite le istruzioni sulla carta finché non viene sostituita quando Nightweave si prepara per la stagione nuovamente. L'ultima carta Complotto pescata quando Nightweave si prepara per l'autunno rimane in effetto durante il calcolo del punteggio finale.

Nota: Nightweave non ha una carta Complotto durante la prima stagione (inverno).

Tipi di Complotto:

- **Complotti Stagionali:** Questi rimangono attivi per tutta la stagione e impongono delle restrizioni ai luoghi, alla vostra città oppure ad altri beni. Questi complotti non possono essere sventati.
- **Complotti a Uso Singolo:** Si attivano una volta quando vengono pescati. Questi vi danno un'opportunità di sventare il complotto di Nightweave.



NOTE SU PIANI E COMPLOTTI:

I segnalini Ragnatela vengono usati come specificato sulla carta.

I lavoratori Ragno non vengono influenzati da un a meno che non sia diversamente specificato sulla carta.

I vostri lavoratori che si trovano già in un luogo quando viene collocato un non vengono influenzati.

I non sono componenti limitati. Se li esaurite, usate sostituti appropriati.

Giocare gratuitamente una carta Animale (per esempio, con un segnalino occupato) viene considerato "Giocare una carta" ai fini degli effetti di queste carte.

I luoghi copiati non incorrono in penalità se il luogo originale ha un .

Esempio: Durante il Complotto di Nightweave Banditi della Foresta, tutti i luoghi Foresta hanno un e Nightweave ottiene 2 quando questi vengono visitati. Non ottiene 2, tuttavia, quando copiate un luogo Foresta, come quando usate la Torre di Vedetta.

L'INDICAZIONE SVENTA SULLA CARTA COMLOTTO VI PERMETTE DI PREVENIRE ALCUNI O TUTTI I SUOI EFFETTI. PER ESEMPIO, SE NIGHTWEAVE PESCA QUESTA CARTA IMITAZIONE E VOI AVETE 5 CARTE NELLA VOSTRA MANO, LEI OTTERRÀ 10 SEGNALINI PUNTO. TUTTAVIA, POTETE SCARTARE UN QUALSIASI NUMERO DI CARTE NELLA VOSTRA MANO PER RIDURRE QUESTO EFFETTO. SE SCARTATE 4 DI QUESTE CARTE, LEI OTTERRÀ SOLO 2 SEGNALINI PUNTO PER LA CARTA RIMANENTE NELLA VOSTRA MANO.

GIOCARE NIGHTWEAVE CON ALTRE ESPANSIONI

Nightweave può essere giocata con le varie espansioni di *Everdell*. Si applicano tutte le normali regole ma con le modifiche descritte per ogni espansione.

POTERI GIOCATORE

Alcuni Poteri Giocatore sono più potenti di altri contro Nightweave. Potete bilanciare il potere ottenendo comunque un lavoratore quando vi preparate per la primavera (più facile), oppure aumentando il livello di difficoltà di Nightweave o usando i Piani o i Complotti (più difficile). Nightweave non ottiene alcun Potere Giocatore.

Potere Giocatore Ratti: Questo Potere Giocatore funziona normalmente, con l'eccezione che Nightweave non prenderà mai la carta Prato su cui si trova il segnalino Rugwort quando la sua azione prevede di collocare Nightweave nel Prato ( & ). Invece, ripetete il tiro del dado a 8 facce per scegliere una carta diversa. Se la sua azione è , tuttavia, prenderà la carta Prato con il segnalino Rugwort se quella carta viene selezionata dal tiro del dado.

CARTE LEGGENDARIE

Quando Nightweave si prepara per la stagione in estate e autunno, mescolate 1 carta Leggendaria nella sua mano insieme alle altre carte che riceve. Le carte Leggendarie non occupano uno slot nella città di Nightweave. Può giocarle nella sua città, anche se la sua città è piena.

Non potete pescare o giocare una carta Leggendaria scartata da Nightweave; rimuovetela invece dal gioco.

Le carte Leggendarie le fanno ottenere punti nello stesso modo delle carte Prosperità viola:

valore base della carta, più punti bonus basati sul livello di difficoltà. Le carte Leggendarie Prosperità possono far ottenere i punti bonus solo una volta.

Note sulle Carte: La Ghianda Verde funziona come qualsiasi altra carta Destinazione rossa quando si trova nella città di Nightweave con l'eccezione che Nightweave ottiene 2 segnalini punto invece di 1 quando viene visitata.

EXTRA! EXTRA!

Nightweave ignora il testo delle carte come di norma.

CARTE RUGWORT

Se Nightweave gioca una delle carte Rugwort, **il testo della carta si attiverà** come segue:

Rugwort il Turbolento: Nightweave prende la carta Produzione verde che vale il maggior numero di punti dalla vostra città (la scelta sta a voi se ce n'è più di una). Può fare ciò anche se la sua città è piena. Collocate Rugwort il Turbolento nella vostra città e scartate 2 carte dalla vostra mano.

Nota: Se giocate Rugwort il Turbolento nella città di Nightweave, viene giocata come di norma, permettendovi di rubare 1 carta Produzione verde dalla città di Nightweave e costringendo Nightweave a scartare 2 carte dalla sua mano. Tuttavia, non si attiverà mai più. Nightweave ottiene 1 segnalino punto per ogni carta scartata.

Rugwort il Ladro: Se Nightweave ha più di 8 carte nella sua mano, scartate casualmente per tornare a 8 carte prima di sostituirle. Nightweave non ottiene segnalini punto visto che state scambiando le carte, non glielate state dando. Se scoprite che la sua mano contiene delle carte Leggendarie, rimescolatele nella sua nuova mano; non ottenete delle carte sostitutive.

Rugwort il Sovrano: Il testo di questa carta si applica al punteggio finale di Nightweave.

CARTE CORRIN EVERTAIL

Queste carte non vengono giocate nella città di Nightweave ma vengono collocate nel suo covo come Traguardi. Se giocate Corrin Evertail il Guerriero, pescate e date a Nightweave 1 carta per ogni risorsa che le date (rimettete le risorse nella riserva generale). Otterrà 1 segnalino punto per ogni carta che le date.

ATTRAVERSO OGNI STAGIONE

Nightweave ignora il testo delle carte come di norma.

BELLFAIRE

Premi Ghirlanda: Le carte che Nightweave raccoglie come Traguardi e aggiunge alla sua città alla fine dell'autunno contano ai fini di determinare chi vince il Premio Ghirlanda.

Chiunque abbia più carte del tipo indicato sul Premio Ghirlanda riceve 6 punti aggiuntivi. In caso di parità, nessuno vince il premio. Per ottenere il secondo posto, voi o Nightweave dovete avere almeno metà del numero di quel particolare tipo di carta che il vincitore possiede nella propria città. In una partita a 2 giocatori contro Nightweave, calcolate i Premi Ghirlanda come di norma.

Mercato: Ogni volta che Nightweave deve collocare un lavoratore sul Mercato o sul Rifugio, collocate sempre il lavoratore sul Mercato, anche se ne ha già uno lì. Poi, muovete un segnalino Mercato. Quando questa azione è parte dell'azione predefinita (in fondo alla carta Attività), muoverete un segnalino Mercato per Nightweave anche se non ha lavoratori da collocare. Usate i metodi di spareggio per selezionare quale segnalino Mercato muovere.

PEARLBROOK



Collocare un Ambasciatore: 

Collocate l'Ambasciatore rana di Nightweave sulla **Destinazione Fiume non rivelata** per la quale è più qualificata. Prendete la perla sulla carta Fiume e 1 perla aggiuntiva dalla riserva generale dopo aver rivelato la carta, e collocate entrambe le perle nel suo covo. Se tutte le carte Fiume sono state rivelate, collocate l'Ambasciatore sulla carta Destinazione Fiume per la quale è più qualificata e collocate 1 perla nel suo covo. Usate i metodi di spareggio se è ugualmente qualificata per più carte.

Collocare un Lavoratore: Se l'ultimo lavoratore di Nightweave è il suo Ambasciatore, trattate questa azione come l'azione . Nightweave non si preparerà per la stagione finché il suo Ambasciatore non viene collocato.

Meraviglia e Ornamento: Collocate un lavoratore sulla Meraviglia disponibile con il costo maggiore in perle che Nightweave possa permettersi. Pagate le perle prendendole dal suo covo (non spende carte o risorse) e collocate la Meraviglia nel suo covo come Traguardo. Inoltre, se possibile, Nightweave paga 1 perla per rivelare e collocare la sua carta Ornamento più in alto nel suo covo come Traguardo. Può fare ciò anche se non può permettersi di costruire una Meraviglia.

Prepararsi per la Stagione: Alla fine dell'autunno, quando sta per Prepararsi per la Stagione (e terminare così la sua partita), Nightweave può prendere un'ultima Meraviglia con il costo maggiore in perle che può permettersi. Pagate le perle prendendole dal suo covo e collocate la Meraviglia nel suo covo come Traguardo. Se non può permettersi una Meraviglia, non può prenderne una.

Punteggio: Qualsiasi perla che rimane a Nightweave vale 2 punti ciascuna. Ottiene i punti elencati per qualsiasi Meraviglia abbia costruito. Ottiene anche i punti per i

suoi Ornamenti rivelati in base al livello di difficoltà della partita (vedere Punteggio di Nightweave).

Note sulle Carte:

Traghetto: Nightweave lo tratta come una carta Destinazione  normale e sarà in grado di collocare solo un lavoratore qui.

Nave Pirata: Quando Nightweave deve effettuare l'azione  e se la vostra città non è piena, collocherà un lavoratore sulla sua Nave Pirata e la muoverà nella vostra città. Nessun altro testo della carta viene risolto e il suo lavoratore ritorna nel suo covo quando Nightweave si prepara per la stagione.

SPIRECREST

Nightweave ignora tutti gli effetti Clima.

Mentre gli altri giocatori esplorano *dopo* l'azione Prepararsi per la Stagione, **Nightweave deve esplorare prima di Prepararsi per la Stagione** in modo che ci sia una direzione spareggio attiva.

Esplorare:

Mappare: Nightweave rivendica 1 tessera mappa dalla parte appropriata del sentiero. Usando il metodo di spareggio, selezionate la tessera mappa e collocatela nel covo di Nightweave come Traguardo.

Scoprire: Usando il metodo di spareggio, prendete per Nightweave la prima carta Destinazione con un luogo  (come il Venditore di Mappe) o con un valore in punti  (come il Sentiero Coglivo). Se la carta ha un luogo, viene collocata vicino alla sua città. Non occupa uno slot nella sua città. Se la carta possiede un valore in punti, collocatela nel suo covo come Traguardo. Se non ci sono tali carte, Nightweave non prende alcuna carta Scoperta. Nightweave non scarta carte o risorse quando seleziona una carta Scoperta.

Viaggiare: Rivelate le carte Clima e le tessere mappa se non sono già state rivelate. Nightweave non viene influenzata dalle carte Clima.

Punteggio: Nightweave ottiene i punti completi per tutte le tessere mappa e carte Scoperta che ha raccolto come Traguardi.

Note sulle Carte:

Luoghi delle Carte Scoperta: Nightweave considera le carte Scoperta come parte di una città quando deve collocare i suoi lavoratori. Ignora il testo sul limite dei lavoratori. I segnalini punto vengono conferiti come di norma.

Fiammabeco e Alavento: Questi Grandi Animali si attiveranno come di norma per il giocatore quando Nightweave pesca o scarta.

NEWLEAF

Luoghi Base: I lavoratori di Nightweave non possono visitarli; collocate i segnalini  su di essi durante la preparazione come promemoria e lasciateli lì per il resto della partita. Questi segnalini non influiscono sul collocamento dei vostri lavoratori.

Dado a 12 facce: Quando Nightweave deve tirare il dado per selezionare una carta dal Prato, questo ora include la Stazione:

- Da 1 a 8, selezionate una carta Prato nella solita maniera.
- Da 9 a 11, selezionate una carta Stazione, numerate da 9 a 11 dall'alto verso il basso.
- Con 12, selezionate la carta Stazione dal valore più alto.

Il dado a 12 facce influisce su queste azioni:



Collocare Nightweave: Tirate il dado a 12 facce.

Da 1 a 8, selezionate una carta Prato da giocare nella città di Nightweave come di norma (vedere *Azioni di Nightweave*) e collocate lei nello slot vuoto. Poi prendete tutte le carte di *Newleaf* nel Prato e aggiungetele alla sua mano. Rifornite il Prato, a eccezione dello slot in cui si trova Nightweave. Questo verrà rifornito quando ritornerà nel suo covo mentre si prepara per la stagione.

Da 9 a 12, selezionate una carta Stazione da giocare nella città di Nightweave e collocate lei nello slot vuoto. Collocate la carta Visitatore dal valore maggiore a faccia in su sulla Stazione come Traguardo nel suo covo. Scartate l'altra carta Visitatore a faccia in su. Se la sua città è piena, può comunque effettuare questa azione; scartate la carta Stazione ottenuta invece di giocarla nella sua città.



Giocare una Carta dal Prato/ Stazione: Tirate il dado a 12 facce.

Da 1 a 8, selezionate una carta Prato da giocare nella città di Nightweave come di norma. Rifornite il Prato.

Da 9 a 12, selezionate una carta Stazione da giocare nella città di Nightweave. In più, Nightweave ottiene  (dove * è il livello di difficoltà scelto); scartate tutte le altre carte Stazione e poi rifornite.

Se Nightweave sta già occupando lo slot selezionato, Nightweave gioca invece una carta dalla cima del mazzo principale nella sua città ma non ottiene .

Rifornire le carte Stazione: Lo slot Stazione occupato da Nightweave verrà rifornito solo quando si prepara per la stagione.



Azione Bonus:

Dopo che Nightweave effettua la sua azione, se la carta Attività attuale ha il simbolo , scartate la carta Visitatore dal valore più basso e pescate la carta Visitatore dal valore più alto, collocandola nel covo di Nightweave come Traguardo. Non

risolvete questa azione se Nightweave deve Prepararsi per la Stagione.

Nota sulle Carte: Ogni volta che un giocatore (inclusa Nightweave) visita l'Hotel nella città di Nightweave, Nightweave ottiene 2 segnalini punto.

Punteggio:

Carte Visitatore: Il livello di difficoltà determina il numero massimo di carte Visitatore da cui Nightweave può ottenere punti. Se necessario, scartate le sue carte Visitatore dal valore più basso fino a che non possiede un numero di carte Visitatore pari al suo livello di difficoltà. Nightweave ottiene il valore di punti elencato delle carte Visitatore rimanenti. Se state giocando al livello di difficoltà 0, non ottiene alcun punto da nessuna delle carte Visitatore.

Carte di Newleaf: Nightweave ottiene un bonus per ogni carta di *Newleaf* nella sua città come se fosse una carta Prosperità. Le carte Prosperità di *Newleaf* non fanno ottenere due volte questo bonus.

INDICE

CARTE CORRIN EVERTAIL

Campo di Corrin Evertail: Può essere usata per giocare qualsiasi Animale Produzione verde gratuitamente collocando un segnalino occupato su questa carta. Quando viene giocata e durante la Produzione, ottieni 1 bacca e ottieni 1 bacca anche per ogni fattoria nelle città degli avversari. Gli avversari con Fattorie possono pescare 1 carta per ogni Fattoria che possiedono quando attivi questa abilità.

Cammino di Corrin Evertail: Può essere usata per giocare qualsiasi Animale Viaggiatore bronzo gratuitamente collocando un segnalino occupato su questa carta. Quando collochi un lavoratore qui, puoi attivare per te un qualsiasi luogo occupato da un avversario. Questo include le carte Destinazione rosse, le carte Scoperta di *Spirecrest*, ecc. Non puoi copiare il Cimitero, la Chiesa, il Monastero, la Nave Pirata, le carte Leggendarie, gli Eventi o il Viaggio. Questa carta non occupa uno slot nella tua città.

Corrin Evertail il Re: Può essere giocata gratuitamente collocando un segnalino occupato su una qualsiasi carta Costruzione Prosperità viola nella tua città. Alla fine della partita, vale 1 punto aggiuntivo per ogni carta Prosperità viola in 1 città avversaria.

Corrin Evertail il Leader: Può essere giocata gratuitamente collocando un segnalino occupato su una qualsiasi carta Costruzione Governo blu nella tua città. Ogni volta che peschi carte, puoi dare 1 di queste carte che hai pescato a un avversario. Se lo fai, ottieni 1 segnalino punto dalla riserva generale.

Corrin Evertail il Guerriero: Può essere giocata gratuitamente collocando un segnalino occupato su una qualsiasi carta Costruzione Destinazione rossa nella tua città. Quando viene giocata, puoi dare un massimo di 8 carte e/o risorse agli avversari. Per ogni regalo, ottieni 1 segnalino punto dalla riserva generale. Puoi dare una qualsiasi combinazione di carte e risorse. Puoi dare fino a un totale massimo di 8 regali a una qualsiasi combinazione di avversari. Questa carta non occupa uno slot nella tua città.

ALTRE CARTE LEGGENDA

Chipter Swipple: Quando viene giocata e durante la Produzione, puoi attivare 2 diverse carte Produzione verde nella tua città. Questa abilità può essere attivata solo una volta per turno (non puoi riattivare Chipter Swipple con uno Spazza Trucioli). Non può attivare le carte Leggendarie.

Click Clack: Quando viene giocata e durante la Produzione, ottieni 3 bacche e ottieni anche 1 risorsa qualsiasi per ogni Fattoria che possiedi nella tua città.

Prigione Fondoscuro: Quando viene giocata, scarta fino a 2 Animali dalla tua città. Per ogni Animale che scarti, ottieni 3 segnalini punto e ottieni anche 3 risorse qualsiasi in qualsiasi combinazione.

Tomba Fiammeterna: Quando collochi un lavoratore sulla Tomba Fiammeterna, puoi giocare una qualsiasi carta gratuitamente. Il tuo lavoratore deve rimanere qui in modo permanente. La Tomba Fiammeterna può contenere un massimo di 2 lavoratori. Il secondo luogo può essere sbloccato solo possedendo un Becchino nella tua città.

Jor Goldwing: Quando viene giocata, ottieni 1 segnalino punto per ogni carta nella tua mano, fino a un massimo di 8.

Tesoreria di Re North: Quando viene giocata, colloca 4 segnalini punto dalla riserva generale su questa carta. Quando giochi un Animale o una Costruzione, puoi pagare un qualsiasi numero di segnalini punto da qui per diminuire il costo di 2 risorse qualsiasi in qualsiasi combinazione per ogni segnalino punto che paghi. Puoi pagare più di 1 segnalino punto se scegli di farlo. Non ottieni le risorse scontate.

Matriarca Mayberry: Può condividere uno slot con un Marito. Quando condivide uno slot, entrambe le carte contano come se fossero nella tua città, ma insieme occupano solo 1 slot. Alla fine della partita, vale 5 punti bonus se condivide uno slot con un Marito e se c'è almeno 1 Fattoria nella tua città. Può condividere lo slot solo con 1 Marito.

Strey Softpaw: Quando collochi un lavoratore su Strey Softpaw, puoi attivare per te stesso fino a 2 lavoratori schierati su qualsiasi luogo Base o Foresta. Possono essere tuoi lavoratori o lavoratori degli avversari.

Castello Forteradice: Alla fine della partita, vale 2 punti per ogni Costruzione Comune nella tua città.

Tarry Hare: Ottieni 1 risorsa qualsiasi dopo aver giocato un Animale e peschi fino a 2 carte dopo aver giocato una Costruzione.

CARTE PERSONALITÀ DI NIGHTWEAVE

Nightweave la Narcisista: Non puoi pescare o giocare alcuna carta Prato adiacente a Nightweave. Quando Nightweave gioca una carta Prato adiacente, ottiene un numero di segnalini punto pari al livello di difficoltà della partita.

Nightweave la Malevola: Quando peschi o giochi una carta Prato adiacente a Nightweave, Nightweave ottiene un numero di segnalini punto pari al valore della carta (minimo 1). Quindi se la carta vale 0 punti, ottiene 1 segnalino punto. Puoi scartare 1 carta dalla tua mano oppure pagare 1 risorsa qualsiasi per ogni segnalino punto che desideri negarle.

Nightweave la Guastafeste: Quando peschi o giochi una carta Prato adiacente a Nightweave, devi rifornirla con una carta dello stesso colore dalla tua mano. Non puoi prendere la carta se non puoi rifornire il Prato.

Nightweave la Bisognosa: Quando peschi o giochi una carta Prato adiacente a Nightweave, devi darle 1 dei tuoi segnalini punto. Puoi pescare o giocare una carta adiacente solo se puoi pagarla.

Nightweave la Nefanda: Quando Nightweave si prepara per la stagione, raccogli tutte le carte Prato adiacenti (ma non in diagonale) a lei e collocale nel suo covo come Traguardi. Poi rifornisci il Prato.

Nightweave la Negligente: Dopo che Nightweave viene collocata nel Prato, scarta tutte le carte Prato adiacenti e poi rifornisci. Quando peschi o giochi una carta Prato adiacente a Nightweave, scarta tutte le altre carte Prato adiacenti a Nightweave e poi rifornisci il Prato.

Nightweave l'Indifferente: Quando peschi o giochi una carta Prato adiacente a Nightweave, rifornisci il Prato. Tira il dado a 8 facce e muovila su una diversa carta Prato (ripeti il tiro se non si muove). Colloca questa altra carta Prato nel suo covo come Traguardo e rifornisci di nuovo il Prato.

Nightweave la Notevole: Le carte Prato adiacenti a Nightweave costano 1 bacca extra. Questo costo extra potrebbe venire ridotto da un'abilità inerente al giocare carte, se applicabile. Le carte giocate "gratuitamente" richiedono comunque il pagamento di 1 bacca.

CARTE PIANO DI NIGHTWEAVE

La Malia: Ogni volta che una carta Attività richiede di collocare uno dei lavoratori di Nightweave su un luogo bloccato, Nightweave ottiene un numero di segnalini punto pari al livello di difficoltà della partita.

: Puoi scartare 1 carta dalla tua mano oppure pagare 1 risorsa qualsiasi per impedire che Nightweave ottenga dei segnalini punto in questo modo.

L'Inganno: Quando Nightweave viene collocata nel Prato, seleziona casualmente 2 carte dalla tua mano senza guardarle. Scarta 1 di queste carte e mescola l'altra nella mano di Nightweave senza rivelarne alcuna. Se hai meno di 3 carte, pesca invece 2 carte dal mazzo e mescolale nella mano di Nightweave.

: Puoi pagare una qualsiasi combinazione di 2 segnalini punto e/o risorse dalla tua riserva per guardare le carte che pesca. Se queste carte provengono dalla tua mano, puoi selezionare quale carta scarterà.

Il Bottino Catturato: Quando Nightweave viene collocata nel Prato, prendi 1 carta che vale almeno 1 segnalino punto dalla tua città (a tua scelta) e collocala nella sua città. Se la sua città è piena, collocala nel suo covo come Traguardo.

: Puoi scartare 2 carte dalla tua mano, pagare 2 risorse qualsiasi oppure scartare 1 carta e pagare 1 risorsa, per impedirle di prendere la tua carta. Se lo fai, Nightweave pescherà 1 carta dal mazzo e la giocherà nella sua città se possibile, altrimenti la collocherà nel suo covo come Traguardo.

La Messinscena: Quando Nightweave viene collocata nel Prato, colloca un segnalino Ragnatela su ogni Evento base rimanente e su 1 qualsiasi Evento speciale vuoto a tua scelta. Non puoi collocare un segnalino Ragnatela su un Evento speciale che ne possiede già uno; devi sceglierne uno diverso se possibile. Per realizzare un Evento con un segnalino Ragnatela su di esso, devi scartare 1 carta dalla tua mano o pagare 1 risorsa qualsiasi per ogni segnalino Ragnatela su quella carta. Rimuovi i segnalini Ragnatela quando l'Evento viene realizzato. Nightweave ignora questi segnalini Ragnatela.

La Presa di Potere: Quando Nightweave viene collocata nel Prato, prendi 1 carta casuale dalla tua mano e collocala nella sua città, se possibile, altrimenti collocala nel suo covo come Traguardo. Se hai meno di 2 carte in mano, Nightweave pescherà invece questa carta dal mazzo.

: Puoi pagare una qualsiasi combinazione di 2 segnalini punto e/o risorse dalla tua riserva in totale per scegliere quale carta prende dalla tua mano.

La Manipolazione: Quando Nightweave viene collocata nel Prato, pesca 1 carta dal mazzo per ogni carta nella tua mano e collocala nel suo covo come Traguardo.

: Puoi scartare un qualsiasi numero di carte dalla tua mano prima che Nightweave peschi, per ridurre il numero di carte che pescherà dal mazzo.

L'Intraprendenza: Quando Nightweave viene collocata nel prato, pesca 1 carta dal mazzo per ogni risorsa che possiedi oltre a 3 e collocala nel suo covo come Traguardo. Per esempio, se hai 2 rametti e 2 bacche, Nightweave pescherà 1 carta dal mazzo.

: Puoi scartare un qualsiasi numero di risorse prima che Nightweave peschi, per ridurre il numero di carte che pescherà dal mazzo.

La Barricata di Seta: Ogni volta che viene giocata una carta Produzione verde, dopo che è stata completamente risolta, colloca un segnalino Ragnatela in modo permanente su quella carta. Quella carta non può più essere attivata per il resto della partita.

: Puoi scartare 1 carta dalla tua mano oppure pagare 1 risorsa qualsiasi per impedire che venga collocato un segnalino Ragnatela.

L'Imprevisto: Le carte Destinazione aperte (quelle con un simbolo ) nella città di Nightweave non contano ai fini del limite di dimensioni della sua città. Quando Nightweave viene collocata nel Prato, se c'è una carta Destinazione Aperta nel Prato, collocatela nella sua città anche se è piena (sei tu a scegliere se ce n'è più di una). Poi, rifornisci il Prato. Ogni volta che Nightweave visita una qualsiasi carta Destinazione Aperta e ogni volta che visita una carta Destinazione Aperta nella sua città, Nightweave ottiene un numero di segnalini punto pari al livello di difficoltà della partita, invece di qualsiasi segnalino che guadagnerebbe normalmente. Quando Nightweave visita le tue carte Destinazione Aperta, non ottieni alcun segnalino punto. Puoi utilizzare i segnalini Ragnatela sulle carte Destinazione Aperta come promemoria.

Lo Sciame Soffocante: Colloca un segnalino Ragnatela sul Rifugio (e sul Mercato nelle partite con *Bellfaire*). Quando Nightweave viene collocata nel Prato, colloca un segnalino Ragnatela su un luogo Base o Foresta esclusivo vuoto (nessun segnalino Ragnatela e nessun lavoratore) a tua scelta. Se non ci sono luoghi Base o Foresta esclusivi vuoti, non viene collocato alcun segnalino Ragnatela. I segnalini Ragnatela non vengono mai rimossi e impediscono a Nightweave di collocare i lavoratori ragno su quei luoghi. Ogni volta che collochi un lavoratore in un luogo con un segnalino Ragnatela, Nightweave ottiene segnalini punto pari al livello di difficoltà della partita. Non utilizzare questo piano nelle partite a livello di difficoltà 0.

Il Complotto: Durante la preparazione, dividi le carte Complotto in Stagionali e A Uso Singolo. Le carte A Uso Singolo hanno "Sventa". Mescolale separatamente. Quando Nightweave si prepara per la stagione, gioca 1 Complotto A Uso Singolo, risolvilo e poi gioca 1 Complotto Stagionale.

Il Capriccio: Non selezionare questa carta durante la preparazione a meno che non si stia giocando anche con le Personalità. Quando Nightweave viene collocata nel Prato, pesca 1 carta dal mazzo e collocala nella mano di Nightweave. Poi, scarta tutte le altre carte Prato e rifornisci il Prato. Infine, pesca 1 carta Personalità casuale. Questa sostituirà qualsiasi carta Personalità precedente e rimarrà attiva fino a quando non verrà sostituita la prossima volta che Nightweave verrà collocata nel Prato.

La Rete: Ogni volta che giochi una carta Prosperità viola nella tua città, Nightweave ottiene un numero di segnalini punto pari al valore base di punti della carta.

CARTE COMLOTTO DI NIGHTWEAVE

Errori Amministrativi: Ogni volta che giochi una carta Governo blu, Nightweave ottiene un numero di segnalini punto pari al livello di difficoltà della partita.

Cattiva Pubblicità: Scarta tutte le carte Viaggiatore bronzo dal Prato e riforniscilo. Ripeti finché non ci sono più carte di questo tipo nel Prato. Le nuove carte Viaggiatore bronzo non possono essere collocate nel Prato, ma devono essere scartate e rifornite. Devi scartare 1 carta oppure pagare 1 risorsa qualsiasi aggiuntiva per giocare una carta Viaggiatore bronzo dalla tua mano, anche se stai giocando la carta gratuitamente.

Marmellata di Bacche: Colloca un segnalino Ragnatela su tutti i luoghi Foresta e Base che producono almeno 1 bacca o 1 "risorsa qualsiasi". Quando collochi un lavoratore in uno di questi luoghi, devi pagare 1 risorsa qualsiasi e Nightweave ottiene anche 1 segnalino punto dalla riserva generale. I segnalini Ragnatela impediscono a Nightweave di collocare i lavoratori ragno in quei luoghi.

Grande Imbroglione: Tira il dado a 8 facce. Colloca il primo Evento base o speciale disponibile come Traguardo nel covo di Nightweave in base a quanto segue: 1-2: Evento base più a sinistra; 3-4: Evento base più a destra; 5-6: Evento speciale più a sinistra; e 7-8: Evento speciale più a destra. Se non ci sono Eventi di quel tipo da rivendicare, Nightweave ottiene un numero di segnalini punto pari al livello di difficoltà della partita.

 : Per prevenire ciò, scarta una qualsiasi combinazione di 3 risorse e/o carte dalla tua mano in totale prima di tirare il dado.

Prestato: Prendi a caso 3 carte dalla tua mano e mescolale nella mano di Nightweave. Se hai meno di 3 carte, rimescolale tutte nella sua mano.

 : Paga 1 risorsa qualsiasi per ogni carta che desideri impedirle di prendere. Devi farlo prima di vedere quali carte aveva intenzione di "prendere in prestito".

In Trappola nella Ragnatela: Mescola la tua mano e gira casualmente 3 carte al contrario. Non puoi giocare o scartare queste carte per alcun motivo, semplicemente occupano spazio nella tua mano. Se hai meno di 3 carte, girale tutte.

Oggi Chiuso: Gira tutte le Costruzioni nella tua città a faccia in giù. Occupano comunque degli slot nella tua città, ma non possono essere visitate, attivate o scartate e non contano ai fini di Eventi o del punteggio alla fine della partita. Le carte che condividono uno slot continueranno comunque a farlo.

 : Scarta 1 carta o paga 1 risorsa qualsiasi per ogni carta Costruzione che desideri lasciare a faccia in su.

Dall'Alto: Colloca un segnalino Ragnatela su tutti i luoghi Base esclusivi: , , , e . I tuoi lavoratori non possono visitare questi luoghi.

Giudici Corrotti: Nightweave ottiene 3 segnalini punto se ti trovi in primavera, 2 segnalini punto se ti trovi in estate e 1 segnalino punto se ti trovi in autunno. Inoltre, per collocare un lavoratore su un qualsiasi Evento, devi prima scartare 1 carta dalla tua mano oppure pagare 1 risorsa qualsiasi.

Imitazione: Nightweave ottiene 2 segnalini punto dalla riserva generale per ogni carta nella tua mano.

 : Puoi scartare un qualsiasi numero di carte dalla tua mano prima che ottenga i segnalini punto, per ridurre il numero di segnalini che otterrà.

Strisciante e Inquietante: Scarta tutte le carte Prato e poi riforniscilo. Scarta tutte le carte Viaggiatore bronzo dalla tua mano. Nightweave ottiene un numero di segnalini punto pari al livello di difficoltà della partita.

 : Per prevenire ciò, paga 3 risorse qualsiasi in qualsiasi combinazione.

Affaticamento: Ogni volta che giochi o visiti una carta Destinazione rossa, Nightweave ottiene un numero di segnalini punto pari al livello di difficoltà della partita.

Banditi della Foresta: Colloca un segnalino Ragnatela su tutti i luoghi Foresta. Ogni volta che collochi un lavoratore in uno di questi luoghi, Nightweave ottiene 2 segnalini punto dalla riserva generale. I segnalini Ragnatela impediscono a Nightweave di collocare i lavoratori ragno in quei luoghi.

Preso!: Tira il dado a 8 facce e perdi 3 delle risorse indicate: 1-2: rametti; 3: resine; 4-5: bacche; 6-8: ciottoli. Se non hai abbastanza risorse di quel tipo, perdi tutte quelle che hai.

: Per prevenire ciò, scarta 2 carte dalla tua mano prima di tirare il dado.

Industrioso: Colloca le 3 carte in cima al mazzo principale nella città di Nightweave, anche se la sua città è piena.

: Scarta fino a 3 carte dalla tua mano per impedire che altrettante carte vengano collocate nella città di Nightweave. Devi farlo prima che le carte vengano pescate.

Infestazione: Colloca un segnalino Ragnatela su tutti i luoghi delle carte Destinazione in ogni città. Per collocare un lavoratore in uno di questi luoghi, devi scartare una qualsiasi combinazione di 2 risorse e/o carte dalla tua mano in totale. I segnalini Ragnatela impediscono a Nightweave di collocare i lavoratori ragno in quei luoghi.

Trappola Invisibile: Colloca un segnalino Ragnatela su tutti i luoghi Base. Quando collochi un lavoratore in un luogo Base, Nightweave ottiene 1 segnalino punto a meno che tu non paghi 1 risorsa qualsiasi o scarti 1 carta dalla tua mano.

Paura Paralizzante: Gira a faccia in giù tutti gli Animali nella tua città. Occupano comunque degli slot nella tua città, ma non possono essere visitati, attivati o scartati e non contano ai fini di Eventi o del punteggio alla fine della partita. Le carte che condividono uno slot continueranno comunque a farlo.

: Scarta 1 carta oppure paga 1 risorsa qualsiasi per ogni carta Animale che desideri lasciare a faccia in su.

Borseggiatrice: Prendi casualmente metà delle carte nella tua mano (arrotondate per eccesso) e mescolale nella mano di Nightweave.

: Nightweave otterrà 1 segnalino punto dalla riserva generale per ogni carta che vuoi impedirle di prendere. Devi fare ciò prima di vedere quali carte aveva intenzione di “borseggiare”.

Influenza Politica: Per giocare o attivare una carta Governo blu, devi scartare 1 carta dalla tua mano oppure pagare 1 risorsa qualsiasi. Inoltre, non puoi pescare altre carte Governo blu e metterle nella tua mano; vengono invece scartate e sostituite.

Occhi Furtivi: Devi scartare 2 carte dalla tua mano prima di poter giocare una carta Animale tramite un segnalino occupato.

Riscatto: Colloca 1 dei tuoi lavoratori non schierati nel covo di Nightweave. Non puoi schierarlo fino a quando non torna indietro quando ti prepari per la stagione. Se non ne hai, Nightweave ottiene un numero di segnalini punto pari al livello di difficoltà della partita e devi darle invece 1 dei tuoi lavoratori schierati (non puoi darle un lavoratore che si trova su un luogo in modo permanente).

: Per prevenire ciò, paga 2 bacche oppure scarta una qualsiasi combinazione di 3 carte dalla tua mano e/o risorse in totale.

Recessione: Ogni volta che giochi una carta Prosperità viola, Nightweave ottiene un numero di segnalini punto pari al livello di difficoltà della partita.

Fregato!: Tira il dado a 8 facce e perdi 3 delle risorse indicate: 1: rametti; 2-3: resine; 4-6: bacche; 7-8: ciottoli. Se non hai abbastanza risorse di quel tipo, perdi tutte quelle che hai.

: Per prevenire ciò, scarta 2 carte dalla tua mano prima di tirare il dado.

Ragni nel Terreno: Per giocare una carta Produzione verde, devi prima scartare una qualsiasi combinazione di 2 carte dalla tua mano e/o risorse in totale. Questo non può essere ridotto dalle abilità inerenti al giocare carte, e deve comunque essere fatto anche se si gioca la carta “gratuitamente”.

Ragni negli Alberi: Colloca un segnalino Ragnatela su tutti i luoghi Foresta. Devi pagare 1 risorsa oppure scartare 1 carta dalla tua mano per collocare un lavoratore in un luogo Foresta.

Intruglio Appiccicoso: Colloca un segnalino Ragnatela su tutti i luoghi Foresta e Base che producono almeno 1 resina o 1 "risorsa qualsiasi". Quando collochi un lavoratore in uno di questi luoghi, devi pagare 1 risorsa qualsiasi e Nightweave ottiene anche 1 segnalino punto dalla riserva generale. I segnalini Ragnatela impediscono a Nightweave di collocare i lavoratori ragno in quei luoghi.

Rubato! Tira il dado a 8 facce e perdi 3 delle risorse indicate: 1-3: rametti; 4-6: resine; 7: bacche; 8: ciottoli. Se non hai abbastanza risorse di quel tipo, perdi tutte quelle che hai.

: Per prevenire ciò, scarta 2 carte dalla tua mano prima di tirare il dado.

Cambio Gestione: Nightweave ruba una carta Prosperità viola (a tua scelta) dalla tua città e la colloca nella sua città. Può farlo anche se la sua città è già piena. Se non hai una carta Prosperità viola, ruba invece la carta che vale più punti (a tua scelta in caso di parità).

: Se ne hai uno, puoi mettere un lavoratore non schierato sulla carta per impedirlo. Il lavoratore tornerà indietro normalmente quando ti preparerai per la stagione.

Al Ladro! Tira il dado a 8 facce e perdi 3 delle risorse indicate: 1-2: rametti; 3-4: resine; 5-7: bacche; 8: ciottoli. Se non hai abbastanza risorse di quel tipo, perdi tutte quelle che hai.

: Per prevenire ciò, scarta 2 carte dalla tua mano prima di tirare il dado.

Infruttuoso: Ogni volta che giochi una carta Produzione verde, Nightweave ottiene un numero di segnalini punto pari al livello di difficoltà della partita.

Stufato di Bacchelenose: Colloca uno dei tuoi lavoratori schierati (a tua scelta, ma non un lavoratore schierato in un luogo in modo permanente) nel covo di Nightweave. Lo userà come lavoratore ragno la prossima volta che la sua carta Attività le richiederà di collocare un lavoratore. Se non hai lavoratori schierati, il primo lavoratore che collochi andrà nel covo di Nightweave, e lei utilizzerà quel lavoratore la prossima volta che dovrà collocare un lavoratore. Ottieni comunque i vantaggi di aver visitato quel luogo. Il lavoratore ti viene restituito se si trova sul tabellone (e non ancora nel covo di Nightweave) quando ti prepari per la stagione.

: Paga 2 ciottoli o scarta una qualsiasi combinazione di 3 carte dalla tua mano e/o risorse in totale per prevenire questo effetto.

Tributo Ragnatela: Colloca un segnalino Ragnatela su tutti i luoghi Base esclusivi: , , , e . Ogni volta che collochi un lavoratore in uno di questi luoghi, Nightweave ottiene 1 segnalino punto dalla riserva generale. I segnalini Ragnatela impediscono a Nightweave di collocare i lavoratori ragno in quei luoghi.

POTERI GIOCATORE



Farfalle: Aumenta il tuo limite di mano di 4 carte. Inizia la partita con 12 carte nella tua mano (11 nelle partite con 5 o 6 giocatori). Sei il primo giocatore.



Maiali: Inizi la partita con tutte le carte Fattoria in una pila a faccia in su nella tua area. Se usi le carte Fattoria Attraverso Ogni Stagione, prima mescolale. All'inizio della partita e dopo esserti preparato per ogni stagione, puoi giocare gratuitamente la prima carta Fattoria, attivandola come di norma. Questo non conta come il tuo turno. Come azione, tu e i tuoi avversari potete giocare la carta Fattoria in cima alla pila a faccia in su pagandone il costo. Il costo può essere ridotto normalmente dalle abilità inerenti al giocare le carte, ma queste carte non contano come se fossero nella tua mano, il Prato o la Stazione per le abilità con tali requisiti. Se un avversario ne gioca una, ottieni 2 segnalini punto. Le Fattorie non occupano uno slot nella tua città.



Ragni: All'inizio della partita, dopo la preparazione, colloca la miniatura Nightweave  su un qualsiasi luogo Base, Foresta, Rifugio, Viaggio, Mercato, Stazione o Collinetta sul tabellone. Ogni volta che quel luogo viene visitato, da te o da un avversario, ottieni 1 risorsa qualsiasi che non possiedi al momento e peschi 1 carta. Poi, sposta Nightweave in un luogo diverso sul tabellone a tua scelta. Inizi la partita come ultimo giocatore. Non puoi selezionare questo Potere Giocatore quando giochi a Il Covo di Nightweave.



Ermellini: Dopo aver giocato una carta Animale o Costruzione e dopo aver risolto completamente quella carta, puoi scartare 2 carte dalla tua mano per ottenere 1 bacca, 1 ramoscello o 1 resina. Oppure, puoi scartare 3 carte per ottenere 1 ciottolo. Questa non è considerata un'abilità inerente al giocare le carte; si verifica dopo che la carta è stata risolta e qualsiasi risorsa ottenuta non può essere utilizzata per pagare il costo della carta.





STARLING
GAMES



IT