



Trial of The Forest

rebel
STUDIO

Regolamento

L'equinozio era giunto e la folla si era riunita nel cuore della Vallata Verde. La Prova della Foresta stava per avere inizio: un antico rituale annuale il cui scopo era quello di scegliere, tra gli avventurieri più coraggiosi, un nuovo Guardiano, il protettore contro il male che si nascondeva nell'ombra.

Da ogni angolo della Vallata arrivarono i rappresentanti di tutte le creature più piccole, animali eccezionali il cui coraggio ed eroismo erano ben noti a tutti gli abitanti del luogo. Dalle chiome degli alberi secolari giunse in volo l'**Uccello**, il cui sguardo era tagliente quanto gli artigli di un falco. Dalle profondità di uno stagno cristallino emerse la **Rana**, che trasudava forza e grazia. Da sotto il sottobosco spuntò il **Riccio**, i cui passi erano silenziosi quanto il sussurro del vento. Nel frattempo, dai corridoi sotterranei fece capolino il **Topo**, impercettibile e sfuggente come una ragnatela nelle calde giornate autunnali. Ognuno di loro rispose al richiamo dell'Antica Foresta, nella speranza di vincere la Prova.

Quando il sole raggiunse il suo punto più alto e l'ombra degli alberi si accorciò notevolmente, la Prova ebbe inizio. Gli avventurieri, uno dopo l'altro, scomparvero nella fitta vegetazione dell'Antica Foresta, pronti ad affrontare tutti i pericoli e le sfide. Sentieri labirintici, ostacoli insidiosi e creature misteriose che abitavano la foresta avrebbero messo alla prova i limiti della loro resistenza. Solo chi avesse dimostrato coraggio, intelligenza e saggezza straordinari si sarebbe unito ai Guardiani della Vallata Verde.

Un silenzio carico di tensione calò sulla folla, interrotto solo dal vento. Gli occhi di tutti gli spettatori erano fissi sul sottobosco della foresta, dove si stava svolgendo la disputa per il futuro della Vallata. Anche il più leggero fruscio delle foglie o il più debole scricchiolio dei ramoscelli provocavano ondate di entusiasmo.

Il destino della Vallata Verde sarebbe stato deciso dai coraggiosi avventurieri. Che vinca il migliore!

Davanti a voi vi attende il sottobosco oscuro dell'Antica Foresta, dove dovrete dimostrare il vostro ingegno e la vostra volontà di sopravvivere. Non sapete chi potrete incontrare lungo il cammino o chi potrebbe nascondersi negli angoli più bui. Si dice che la foresta possa influenzare il comportamento degli avventurieri, plasmare la loro moralità e temprare il loro spirito...

Vi trovate a un bivio. Scegliere la via della rettitudine o adatterete misure più spietate?

Nei prossimi giorni svilupperete le vostre abilità e vi troverete di fronte a dilemmi morali e decisioni difficili. Ricordate che il benessere della Vallata Verde richiede sacrifici e che il suo destino è nelle vostre mani!

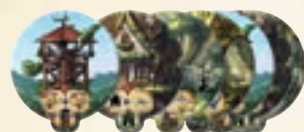
Iniziate il vostro viaggio davanti a una pagina bianca. Chissà che tipo di storia scriverete su di essa...

In *Trial of the Forest* vestirete i panni di uno dei coraggiosi avventurieri che partecipano alla Prova della Foresta per contendersi il titolo di Guardiano della Vallata Verde. Durante la vostra prova, incontrerete diversi abitanti dell'Antica Foresta, scoprirete i suoi luoghi più misteriosi e prenderete decisioni che influenzeranno non solo voi, ma anche tutti coloro che vi circondano. Create la vostra storia con azioni coraggiose e dimostrate di essere il più grande eroe dell'Antica Foresta... o il suo più grande nemico!

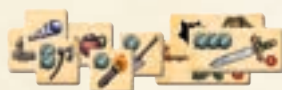
Contenuto



Tabellone dell'Antica Foresta



12 tessere luogo



24 segnalini oggetto (includono 18 oggetti comuni e 6 oggetti rari)



9 segnalini manufatto (3 segnalini per la Collina Ghiacciata, 3 segnalini per le Paludi Dimenticate e 3 segnalini per le Caverne Oscure)



3 dadi combattimento



64 segnalini cibo (16 lamponi, 16 ghiande, 16 funghi e 16 foglie di tè)



3 segnalini impresa leggendaria (1 per le imprese commerciali, 1 per le imprese pionieristiche e 1 per le imprese belliche)



2 segnalini tunnel



14 segnalini tenda



70 carte impresa



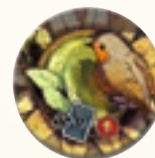
20 carte incontro



36 carte spedizione (12 carte nel mazzo Collina Ghiacciata, 12 carte nel mazzo Paludi Dimenticate e 12 carte nel mazzo Caverne Oscure)



4 carte riassuntive



Segnalino primo giocatore

4 set di elementi del personaggio, ognuno di essi include:



Plancia personaggio



Pedina personaggio



4 segnalini zampa



Segnalino moralità



3 bandiere spedizione

Obiettivo del gioco

L'obiettivo di ogni avventuriero è quello di ottenere il maggior numero di punti fama possibile: è possibile ottenere punti compiendo imprese, intraprendendo spedizioni, raccogliendo oggetti e manufatti. Alla fine della partita, l'avventuriero con il maggior numero di punti fama vince la Prova della Foresta: solo al vincitore verrà assegnato l'onorevole titolo di Guardiano della Vallata Verde.

Descrizione del contenuto

Prima che iniziate la vostra prima Prova della Foresta, imparate a conoscere le descrizioni di tutti i componenti del gioco. Iniziate dal vostro avventuriero!

Plancia personaggio

A seconda del set che sceglierete, prenderete parte alla Prova della Foresta nelle vesti di Riccio, Topo, Uccello oppure Rana. Ogni avventuriero ha la propria pedina e la propria plancia personaggio.

Collocate le carte impresa per le imprese che avete compiuto al di sopra della vostra plancia personaggio: queste carte creano la vostra storia. Tutte le imprese vengono divise in buone (uccello), cattive (rana), commerciali (riccio), pionieristiche (topo) e belliche (cavallo).

Potete trovare più informazioni sul creare la vostra storia nella sezione *Creazione della Storia* di questo regolamento.

Slot per le 3 bandiere spedizione che rappresentano l'area delle Paludi Dimenticate, l'area della Collina Ghiacciata e l'area delle Caverne Oscure.

L'immagine del vostro personaggio. La stessa immagine può essere trovata sulla vostra pedina personaggio.

Qui conservate i vostri segnalini zampa inutilizzati.



Il vostro zaino è suddiviso in 5 slot, dove dovete conservare tutti gli oggetti e i manufatti che acquistate. Gli oggetti comuni e i manufatti piccoli occupano 1 slot, mentre gli oggetti rari e i manufatti grandi occupano 2 slot.

Attenzione: Ci sono 2 slot nello zaino che riportano dei simboli di movimento. Se li coprite con i segnalini, riducete il vostro limite di movimento nella partita. Più pesante è lo zaino, più difficile sarà per voi muovervi! Maggiori informazioni sul movimento sono disponibili nella sezione *Turno del giocatore*.

Il vostro tracciato moralità indica se siete più inclini alle imprese buone o a quelle cattive. All'inizio della partita, collocate il vostro segnalino moralità al centro di questo tracciato. Alla fine della partita, la posizione finale del vostro segnalino moralità vi ricompenserà del numero di punti fama indicato: a prescindere dal fatto che siate buoni o cattivi, potreste ottenere un massimo di 7 punti fama.

Qui collocate i vostri segnalini tenda a faccia in giù.

Pedina personaggio

Vi muovete sul tabellone dell'Antica Foresta utilizzando la pedina con l'immagine del vostro avventuriero. Dopo aver terminato il movimento in determinate zone dell'Antica Foresta, sarete in grado di effettuare un'azione.



Segnalini tenda

Li utilizzerete per contrassegnare le zone in cui vi siete accampati. Sul lato anteriore dei segnalini tenda sono riportati utili bonus che potranno essere ottenuti dagli avventurieri successivi che si accamperanno nella stessa zona.

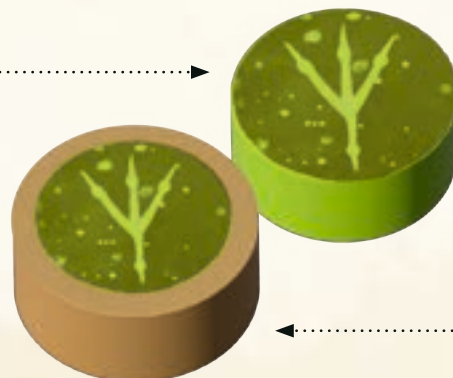


Segnalini zampa

I segnalini zampa di ogni personaggio differiscono per i simboli delle impronte e per i colori riportati su di essi. Li utilizzerete per contrassegnare l'azione che effettuate durante il vostro turno. Uno dei segnalini ha un bordo dorato: questo è il segnalino zampa forte.

Contrassegnare un'azione con questo segnalino può fornirvi vantaggi aggiuntivi.

Segnalino zampa



Segnalino zampa forte



Carte impresa, carte incontro e carte spedizione

Tutte le carte impresa, le carte incontro e le carte spedizione si somigliano molto, quindi verranno descritte tutte insieme di seguito.

Ricordate la regola d'oro: Se le istruzioni riportate su una carta contraddicono le regole descritte in questo regolamento, seguite ciò che dice la carta! Alcune carte possono modificare le regole generali del gioco. Vale la pena utilizzarle ogni volta che ne avete la possibilità.



Le **carte impresa** rappresentano le attività che svolgerete durante la Prova della Foresta.



Le **carte incontro** rappresentano i personaggi che potreste incontrare durante la vostra avventura. Alcuni saranno amichevoli e si renderanno utili, mentre altri saranno subdoli e dispettosi.

Le **carte spedizione** sono divise in 3 mazzi assegnati rispettivamente alle Paludi Dimenticate, alle Caverne Oscure e alla Collina Ghiacciata. Le carte di ogni mazzo rappresentano i diversi stadi della spedizione.



Paludi Dimenticate Caverne Oscure Collina Ghiacciata

Sulle carte, troverete le informazioni seguenti:

Nell'angolo in alto a sinistra di ogni carta sono presenti 1 o più simboli.

Dopo aver risolto una carta, collocatela nella posizione corretta sotto la vostra plancia personaggio in modo che i simboli siano visibili. In questo modo, creerete la vostra storia e svilupperete le vostre abilità.

Sebbene le carte impresa possano presentare più di un'icona di categoria impresa, aggiungete sempre la carta alla vostra storia nella categoria indicata dall'icona all'estrema sinistra.

In questo punto potrebbe apparire un simbolo di abilità permanente che vi fornirà risorse o carte aggiuntive quando effettuate azioni.

I punti fama che ottenete aggiungendo la carta alla vostra storia.



Effetto di potenziamento.

Quando effettuate un'azione nella partita, potete scartare un massimo di 2 carte impresa dalla vostra mano per utilizzare un potenziamento istantaneo valido una sola volta.

I requisiti di un effetto.

Il titolo della carta.

Tabellone dell'Antica Foresta

Stretti sentieri si snodano attraverso l'Antica Foresta, che conducono a edifici nascosti tra gli alberi. Alcuni di essi sono stati abbandonati e sono caduti in **rovina**. Tuttavia, nel sottobosco della foresta, è possibile trovare anche alcuni piccoli **negozi** accoglienti. Dalle **torri di avvistamento** sparse in tutta l'area è possibile scorgere la **Collina Ghiacciata** che sovrasta le chiome degli alberi nella parte nord-orientale della foresta. A sud, un osservatore attento potrebbe notare l'ingresso alle **Caverne Oscure**, mentre a ovest si estendono le **Paludi Dimenticate**. Qua e là si possono trovare anche delle piccole radure, perfette per allestire un piccolo accampamento.



Il tabellone dell'Antica Foresta rappresenta il terreno che gli avventurieri attraversano durante la loro Prova della Foresta. Inoltre, sono presenti le sezioni dedicate al negozio e alla galleria, oltre a slot dedicati per i rispettivi mazzi di carte.

Tessere luogo

Su ognuna delle 12 tessere luogo è raffigurato 1 dei 4 simboli che rappresenta il tipo di luogo: un negozio , delle rovine , una torre di avvistamento  o un frutteto . Durante la partita, gli avventurieri possono distruggere o restaurare un luogo: quando questo si verifica, girate la rispettiva tessera. Una tessera in rovina presenta un segno rosso che attraversa il simbolo del luogo.



In più, ogni tessera luogo mostra l'azione che potete effettuare mentre la state visitando.

Potete trovare una descrizione dettagliata di ogni azione nella sezione *Utilizzare un luogo*.



Oggetti e manufatti

Durante la Prova della Foresta, potreste aver bisogno di alcune attrezzature che rendano meno difficile il vostro viaggio attraverso la foresta. Potete acquisire gli oggetti acquistandoli in un negozio  o raccogliendoli dalle rovine : gli oggetti sono spesso necessari per compiere imprese o avventurarsi in spedizioni. Durante le spedizioni, potete ottenere manufatti, tesori preziosi che vi forniscono fama e talvolta anche potenti capacità. Tutti i vostri oggetti e manufatti devono essere conservati nel vostro zaino.



Quando ottenete un oggetto o un manufatto, collocatelo in uno slot vuoto del vostro zaino. Tenete presente che alcuni oggetti e manufatti sono più grandi di altri: occuperanno 2 slot nel vostro zaino.



In qualsiasi momento, potete liberarvi di qualsiasi oggetto che trasportate per fare spazio nel vostro zaino. Collocate gli oggetti scartati negli slot appropriati del negozio collocando il segnalino di un determinato oggetto su un segnalino con lo stesso simbolo. Se nel negozio non c'è nessun segnalino con un determinato oggetto, collocate il vostro segnalino in un qualsiasi slot vuoto.

Potete anche lasciare nella galleria qualsiasi manufatto ottenuto, collocandolo nello slot con il vostro simbolo quando effettuate un'azione in un negozio.

Se scartate un manufatto senza lasciarlo nella galleria, non ricevete nessun punto bonus.

Potete trovare ulteriori informazioni sul negozio, sulla vendita degli oggetti e sul lasciare i manufatti nella sezione *Utilizzare un luogo* a pagina 16.

Potete trovare una descrizione dettagliata di ogni oggetto e ogni manufatto alla fine di questo regolamento, a pagina 28.

Ora che sapete un po' di più sul contenuto della scatola, il regolamento prosegue con la preparazione della partita in modo che possiate finalmente iniziare la vostra Prova della Foresta e concorrere al titolo di Guardiano della Vallata Verde!

Preparazione

Preparazione del tabellone dell'Antica Foresta

- 1 Collocate il tabellone dell'Antica Foresta al centro del tavolo.
- 2 Girate le tessere luogo in modo che i lati con un simbolo non barrato siano a faccia in su. Poi collocate ogni tessera di un particolare tipo **in modo casuale** sul tabellone, in modo che i simboli sulle tessere corrispondano a quelli sulle caselle del tabellone.
- 3 Collocate i segnalini impresa leggendaria negli slot dedicati.
- 4 Collocate il contenitore con i segnalini tunnel e i segnalini cibo accanto al tabellone, a portata di mano tutti i giocatori. Collocate i 3 dadi combattimento accanto al contenitore.
- 5 Ci sono 3 copie di ogni oggetto comune. Prendete un segnalino oggetto comune di ogni tipo, mescolate questi segnalini e poi collocatene 2 a faccia in giù su ogni tessera rovine. Mescolate quindi i segnalini oggetto raro e collocatene 1 a faccia in giù su ogni tessera rovine.
- 6 Girate i segnalini oggetto comune rimanenti in modo che le immagini di ogni oggetto siano visibili. Impilate i segnalini uguali uno sull'altro. Collocate ogni pila in modo casuale sugli slot quadrati del negozio. Collocate i 3 segnalini oggetto raro rimanenti sugli slot rettangolari nella terza colonna. La quarta colonna deve rimanere vuota.
- 7 Mescolate le **carte impresa** e create un mazzo. Poi collocatelo a faccia in giù nel rispettivo slot situato in basso a sinistra del tabellone. Fate lo stesso con le **carte incontro** e collocatelo nel rispettivo slot situato in alto a sinistra del tabellone. Rivelate 3 carte dalla cima del mazzo incontro e collocatelo a faccia in su nei 3 slot vuoti accanto al mazzo.
- 8 Dividete i segnalini manufatto in base al simbolo presente sui loro rettri e collocateli a faccia in su nei rispettivi slot in cima al tabellone.
- 9 Dividete le carte spedizione in base ai loro rettri e mescolate ogni set separatamente, creando 3 mazzi. Collocateli a faccia in giù sul tabellone nei rispettivi slot.





Preparazione del giocatore



Il giocatore che è stato in un bosco più di recente inizia la partita (se nessuno è stato in un bosco, scegliete in modo casuale) e prende il segnalino primo giocatore.

- 1 Scegliete una plancia giocatore e collocatela davanti a voi.
- 2 Prendete la pedina personaggio corrispondente al personaggio mostrato sulla vostra plancia e collocatelo su 1 delle 4 caselle di partenza del tabellone dell'Antica Foresta. Le caselle di partenza possono essere occupate da più pedine. Il primo giocatore colloca la sua pedina per primo. Poi gli altri giocatori collocano la propria, uno dopo l'altro, in senso orario.
- 3 Prendete 4 segnalini zampa (incluso il segnalino zampa forte) del colore della vostra pedina personaggio e collocateli sui rispettivi slot sulla vostra plancia personaggio.
- 4 Prendete il vostro segnalino moralità e collocatelo sul tracciato moralità, nella casella sopra a .
- 5 Girate tutti i segnalini tenda a faccia in giù. I giocatori, uno dopo l'altro, pescano 1 segnalino ognuno e lo collocano a faccia in giù sulle loro plance personaggio. Continuate a pescare in questo modo finché tutti hanno 3 segnalini tenda. Rimettete i segnalini rimanenti nella scatola senza guardarli. Se volete, potete ora controllare il contenuto delle vostre tende, senza però rivelarlo agli altri giocatori.
- 6 Prendete le 3 bandiere spedizione assegnate al vostro personaggio (hanno uno standardo del colore del vostro personaggio) e collocatele nei rispettivi slot sulla vostra plancia personaggio.
- 7 Distribuite a ogni giocatore una mano di 5 carte impresa, poi prendete 1 fungo, 1 lampone e 1 ghianda dal contenitore e collocateli nella riserva delle risorse di ogni giocatore.
- 8 Se può esservi utile, prendete una carta riassuntiva e tenetela accanto alla vostra plancia personaggio.

Ora siete pronti per giocare!



Carta riassuntiva
Turno del giocatore
 Azioni che puoi effettuare in un qualsiasi ordine:
 • muoverti (facoltativo),
 • giocare una carta impresa o un fungo (facoltativo),
 • giocare un segnalino zampa o un segnalino tenda (se non hai più segnalini zampa (obbligatorio), segnalini rampa (obbligatorio), segnalini rampa (obbligatorio)).
Svolgimento di un combattimento
 • Somma i simboli della tua storia e di personaggio, della tua storia e di personaggio, della tua storia e di personaggio.
 • Tira un massimo di 2 carte impresa dalla tua mano che presentano nella sezione effetto di potenziamento.
Per vincere, devi avere più simboli del tuo avversario.
 In caso di parità, vince il difensore. L'avversario sconfitto riprende le carte nella propria mano.

Svolgimento del gioco

Una partita di *Trial of the Forest* è suddivisa in 4 round. Nel corso di ogni round i giocatori svolgeranno i propri turni: effettueranno azioni utilizzando i loro segnalini zampa e, una volta esauriti i segnalini zampa, utilizzeranno i loro segnalini tenda fino alla fine del round. Una volta che tutti i segnalini zampa e tutti i segnalini tenda sono stati utilizzati, la Prova della Foresta è completa!

Turno del giocatore

Il turno del giocatore consiste in 3 azioni (di cui 2 sono facoltative), che potete effettuare **in un qualsiasi ordine**:

Giocare una carta impresa dalla mano (facoltativo)

Effettuare un movimento (facoltativo)

Utilizzare un segnalino zampa* (obbligatorio)

*oppure un segnalino tenda se non avete più segnalini zampa rimasti

LIMITE DI CARTE IN MANO

Ogni volta che ottenete nuove carte durante il vostro turno, collocatele accanto alla vostra plancia personaggio. Non potete utilizzarle in nessun modo fino alla fine del vostro turno in corso. Alla fine del vostro turno, mettete tutte le carte nella vostra mano e controllate se avete più di 7 carte. In tal caso, scartate carte fino ad averne un massimo di 7.

Giocare una carta impresa dalla mano

Carte impresa

Durante il vostro turno (a meno che non siate in una spedizione, vedere a pagina 21), potete giocare 1 carta impresa dalla vostra mano e poi risolverla. Dovete risolvere la carta nella sua interezza (ovvero pagare il suo costo, applicare i suoi effetti e aggiungerla alla vostra storia) prima di poter effettuare un'altra azione. Mentre risolvete una carta azione, non potete effettuare nessun movimento né collocare il vostro segnalino zampa da nessuna parte.

Alcune imprese possono essere effettuate solo in determinate situazioni specifiche, per esempio quando vi trovate in un luogo o in una zona particolare oppure condividete una casella con un altro avventuriero:



La vostra pedina personaggio deve trovarsi nella stessa casella di un altro avventuriero.



La vostra pedina personaggio deve trovarsi su una tessera negozio.



La vostra pedina personaggio deve trovarsi su una tessera torre di avvistamento.



La vostra pedina personaggio deve trovarsi su una tessera rovine.



La vostra pedina personaggio deve trovarsi su una tessera frutteto.



La vostra pedina personaggio deve trovarsi in una casella accampamento.



La vostra pedina personaggio deve trovarsi in una casella con un tunnel.

In aggiunta, alcune carte hanno un costo che dovete pagare nella sua interezza prima di poterle giocare. Se il costo della carta presenta un simbolo di risorsa o oggetto barrati, dovete spendere la risorsa o l'oggetto richiesti rimettendoli rispettivamente nel contenitore e nel negozio. Se il costo della carta non presenta un simbolo barrato, è sufficiente possedere la risorsa o l'oggetto richiesti e non vengono spesi. Alcune carte hanno diversi oggetti o risorse separati da "/" nel loro costo. È sufficiente che ne possediate solo uno per soddisfare il loro costo.

Dovete avere:

dovete avere una vanga / un cannocchiale / una torcia / una teiera / un'ascia / una corda / uno scudo / un arco / una spada

Dovete spendere:

dovete spendere una vanga / una torcia / un'ascia / una corda / un fungo / un lampone / una ghianda / una foglia di tè / una carta impresa / un segnalino cibo qualsiasi. Rimettete i segnalini cibo nel contenitore e i segnalini oggetto nel negozio. Se c'è già un oggetto identico nel negozio, collocate il segnalino speso sopra a quel segnalino oggetto, altrimenti collocatelo nel negozio in un qualsiasi slot della dimensione appropriata.

Dopo aver pagato il costo, utilizzate l'effetto della carta, se presente. Alcune carte vi danno l'opportunità di ottenere risorse aggiuntive, altre vi costringono a combattere con un altro avventuriero oppure ad affrontare il pericolo che si nasconde nell'Antica Foresta.

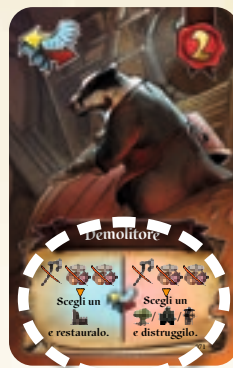
Le foglie di tè sono molto apprezzate dagli abitanti dell'Antica Foresta: potete sempre utilizzarle al posto dei lamponi, delle ghiande o dei funghi. Tuttavia, se avete proprio bisogno di foglie di tè, non potete sostituirle con nessun'altra risorsa.



Alcune carte vi fanno scegliere 1 tra 2 opzioni. Siete voi a decidere quale delle due scegliere. Non potete scegliere entrambe. A seconda della vostra scelta, la carta può avere effetti diversi.

Potete trovare la descrizione degli effetti delle carte più complesse alla fine di questo regolamento, nella sezione dedicata alla descrizione delle carte.

Alcune carte vi richiedono di combattere, vedere la sezione *Combattimento* a pagina 15.



Come risultato di determinati effetti, potreste ottenere una carta incontro nella vostra mano. In tal caso, potete considerarla come se fosse una carta impresa.

Creazione della storia

Dopo aver risolto una carta, infilatelà a faccia in su sotto alla vostra plancia personaggio, in modo che i simboli in cima alla carta siano visibili nella colonna corrispondente al primo simbolo presente nell'angolo in alto a sinistra della carta.

 /  /  Colloca la carta nella colonna delle imprese buone e cattive.

 Colloca la carta nella colonna delle imprese commerciali.

 Colloca la carta nella colonna delle imprese pionieristiche.

 Colloca la carta nella colonna delle imprese belliche.



Quando collocate una carta e la aggiungete alla vostra storia, sviluppate le vostre abilità. Attenzione, alcune carte presentano più simboli; di seguito trovate una descrizione di ciascuno di essi.

 Quando aggiungi questo simbolo alla tua storia, muovi il segnalino moralità sul tuo tracciato moralità di 1 casella verso sinistra.

 Quando aggiungi questo simbolo alla tua storia, muovi il segnalino moralità sul tuo tracciato moralità di 1 casella verso destra.

 Quando aggiungi questo simbolo alla tua storia, muovi il segnalino moralità sul tuo tracciato moralità di 1 casella verso sinistra o verso destra a seconda di quale opzione scegli sulla carta  o .

Alcune carte nel gioco sono collegate alla vostra moralità. Se il segnalino moralità sul vostro tracciato moralità si trova a sinistra della casella , il vostro personaggio è buono. Se si trova a destra di quella casella, il vostro personaggio è cattivo.

 Quando visiti un negozio , puoi ottenere risorse aggiuntive per tutti i simboli  che possiedi (vedere la sezione *Utilizzare un luogo* a pagina 16).

 Ogni simbolo di questo tipo aumenta il tuo movimento massimo di 1 casella.

 Ogni simbolo di questo tipo aumenta la tua forza durante un combattimento di 1 punto.

 Questo simbolo è un jolly e deve essere considerato come il simbolo assegnato alla colonna a cui hai aggiunto la carta.

 Quando combatti, tira un dado aggiuntivo.

Nella parte superiore di una carta possono esserci simboli unici che indicano abilità uniche. Questi simboli sono spiegati sulle rispettive carte.



Nella parte superiore centrale di alcune carte c'è un simbolo aggiuntivo che vi fornisce un bonus:

 /  /  /  Ogni volta che raccogli risorse in un frutteto , ottieni un lampone / una ghianda / un fungo / una foglia di tè in più. Quando ottieni risorse in un frutteto, puoi anche ottenere tutte le risorse dalle tue carte contrassegnate con un triangolo blu, a prescindere dal loro tipo.

 Ogni volta che ottieni carte impresa in una torre di avvistamento , ottieni una carta aggiuntiva.

Potrebbe capitare che, dopo aver risolto una carta, dobbiate aggiungere una carta a faccia in giù alla vostra storia. Tale carta non vi darà abilità aggiuntive o punti fama alla fine della partita, ma conterà ai fini dell'ottenimento dei segnalini impresa leggendaria nelle categorie pionieristica, commerciale o bellica.

Se un'azione vi permette di aggiungere una carta a faccia in giù dalla vostra mano alla vostra storia, ignorate il suo effetto e la carta non deve per forza corrispondere alla colonna in cui la aggiungete.



***Esempio.** Silvia vuole giocare la carta impresa Consegna di Cibo dalla sua mano. Dato che si trova nel luogo Torre di Avvistamento richiesto, gioca la carta Consegna di Cibo, spende le risorse richieste (utilizzando una foglia di tè per sostituire una ghianda) e colloca la carta sotto la colonna nella sua storia. Da questo momento in poi, quella carta le fornisce un simbolo aggiuntivo.*

Imprese leggendarie



Commerciante Leggendario Pioniere Leggendario Combattente Leggendario

Durante la partita, gli avventurieri giocano svariate carte impresa nella speranza che le loro imprese vengano considerate leggendarie. Se, in un qualsiasi momento della partita, siete i **primi a raccogliere cinque carte** nella stessa colonna della vostra storia tra le categorie commerciale, pionieristica oppure bellica, ottenete immediatamente il segnalino impresa leggendaria corrispondente.

Sia le carte a faccia in su sia le carte a faccia in giù nella vostra storia contano ai fini del raggiungimento di questo obiettivo. Dopo aver rivendicato un segnalino impresa leggendaria, giratelo sul suo lato dei punti fama e collocatelo sulla vostra plancia personaggio: alla fine della partita varrà 3 punti fama. Una volta ottenuto un segnalino impresa leggendaria, lo conservate per il resto della partita: non può essere perso o preso da un altro avventuriero.

Notare che non c'è alcun segnalino impresa leggendaria che possa essere assegnato alla categoria imprese buone e cattive. I progressi in tal senso possono essere seguiti sul tracciato moralità.

Effettuare un movimento

I giocatori si muovono sul tabellone dell'Antica Foresta attraverso caselle sentiero ①, luoghi ② e le caselle di partenza delle aree di spedizione ③. Gli elementi adiacenti sono collegati da una linea. Quando vi muovete di 1 casella, muovete la vostra pedina personaggio lungo la linea fino alla casella adiacente successiva. Ogni casella può essere occupata da più pedine.



Nota! Le regole generali di movimento non si applicano durante le spedizioni, che verranno spiegate più avanti in questo regolamento. Mentre vi trovate in una spedizione, potete muovervi solo in base alla carta spedizione che risolvete.

Quando volete effettuare un movimento, guardate la vostra plancia personaggio e sommate tutti i simboli movimento, sia quelli stampati sulla plancia sia quelli visibili sulle carte e sui segnalini che vi avete aggiunto. Fate attenzione anche ai simboli presenti sugli slot dello zaino. Se non sono coperti da nessun oggetto che trasportate, contate anche quelli. Non potete dividere il vostro movimento in più azioni.



Durante il vostro movimento, potete scartare un massimo di 2 carte impresa (dalla vostra mano) la cui sezione di effetti di potenziamento includa simboli movimento. In quel modo, in quanto potenziamento a uso singolo, potete aggiungere tale simbolo al vostro valore massimo di movimento.

Anche se un movimento viene originato da due fonti (sia dalla plancia personaggio sia dalle carte scartate), non potete comunque dividerlo tra le varie azioni durante il vostro turno.



Esempio. Silvia effettua il suo movimento. Vuole muoversi dalle rovine a un frutteto, per il quale ha bisogno di 5 simboli movimento. Ci sono 3 simboli sulla sua plancia personaggio e 1 simbolo sulle sue carte storia. 4 simboli movimento non sono sufficienti per farla arrivare al frutteto. Silvia vuole raggiungere il frutteto durante questo turno, quindi scarta una carta dalla sua mano, ottenendo il 5° simbolo mancante. Muove quindi la sua pedina personaggio sulla casella frutteto.

Muoversi attraverso i tunnel

Alcune caselle sul tabellone mostrano simboli tunnel: queste caselle sono considerate adiacenti tra di loro. Utilizzando un tunnel, potete muovervi da una casella tunnel collegata a un'altra in un solo movimento. Potreste persino arrivare all'altra estremità del tabellone in un unico movimento!



Esempio. Silvia effettua il suo movimento. Vuole muoversi da una torre di avvistamento a un'altra torre, per la quale ha bisogno di 6 simboli movimento. Sfortunatamente, ha solo 3 simboli. Tuttavia, Silvia può utilizzare un tunnel sul suo cammino, per il quale 3 simboli sono sufficienti. Muove la sua pedina personaggio sull'altra torre.

Alcune carte impresa vi permettono di scavare un nuovo tunnel o farne crollare uno già esistente. Per scavare un nuovo tunnel, prendete un segnalino tunnel dal contenitore e collocatelo a faccia in su (in modo che l'immagine del tunnel percorribile sia visibile) su una casella sulla quale non ci sia ancora nessun tunnel. I tunnel non possono essere collocati all'interno delle aree di spedizione. Per far crollare un tunnel, collocate un segnalino tunnel a faccia in giù (in modo che l'immagine del tunnel crollato sia visibile) su uno dei tunnel esistenti stampati sul tabellone, oppure girate un segnalino tunnel sul suo altro lato. I tunnel crollati non possono essere utilizzati per il movimento.

Utilizzare un segnalino zampa



Se all'inizio del vostro turno avete segnalini zampa, siete obbligati a giocare 1. Un segnalino zampa viene utilizzato per contrassegnare la zona che avete visitato. Un segnalino con il bordo dorato è il segnalino zampa forte. Quando viene collocato sul tabellone dell'Antica Foresta può fornirvi effetti aggiuntivi.

Risolvete solo il primo effetto quando collocate un segnalino zampa qui.



Risolvete entrambi gli effetti quando collocate il segnalino zampa forte qui.

Se l'azione non mostra nessun segno "+", il luogo fornisce una sola azione possibile: utilizzare un segnalino zampa o utilizzare un segnalino zampa forte avrà lo stesso effetto.



Potete utilizzare un segnalino zampa per:

- 1) **Risolvere una carta incontro**
- 2) **Utilizzare un luogo**
- 3) **Intraprendere una spedizione**
- 4) **Aiutare gli abitanti dell'Antica Foresta.**

Se non avete più segnalini zampa sulla vostra plancia personaggio, dovete invece effettuare un'azione di accampamento (vedere la sezione *Azione di Accampamento* a pagina 23).

1) Risolvere una carta incontro.

Vagando attraverso i sentieri dell'Antica Foresta, potreste incontrare numerose creature interessanti. Per risolvere una carta incontro, collocate uno qualsiasi dei vostri segnalini zampa nella sezione al di sotto delle 3 carte incontro a faccia in su, sceglietene una e pagate ogni eventuale costo per risolvere la carta incontro.



Dopo aver risolto la carta, aggiungetela alla vostra storia infilandola sotto alla vostra plancia personaggio nella colonna appropriata come se fosse una carta impresa (modificando il vostro valore di moralità, se necessario) e poi rifornite lo slot vuoto collocandovi 1 carta dalla cima del mazzo incontro.

Le carte scartate devono essere collocate in modo casuale in fondo al mazzo incontro.

Se il mazzo incontro si esaurisce, non vengono collocate altre carte. Potete effettuare questa azione da una qualsiasi casella sul tabellone (a eccezione delle aree di spedizione).

Scelte morali



Il corso di alcuni incontri dipenderà dalle scelte che farete. Le carte con questa icona mostrano due opzioni alternative nella parte inferiore: quando le giocate, dovete scegliere un'opzione, fronteggiando un dilemma morale tra bene e male. Tutte le carte con i simboli / / devono essere aggiunte alla stessa colonna nella vostra storia: tuttavia, la vostra scelta determina in che modo queste carte influenzano il vostro tracciato moralità. Quando aggiungete una carta muovete il segnalino in base alla scelta che fate.



Esempio. Silvia vuole risolvere 1 delle carte incontro a faccia in su. Sceglie la carta Gatto del Tè. Ha la corda richiesta nel suo inventario e scarta 1 ghianda per soddisfare i requisiti. Ottiene quindi una foglia di tè e aggiunge la carta alla colonna della sua storia. Inoltre, l'impresa di Silvia relativa a quella carta era cattiva, quindi muove il suo segnalino moralità di 1 casella verso destra. Se avesse scelto l'altra opzione, la sua impresa sarebbe stata buona e avrebbe potuto muovere il suo segnalino moralità verso sinistra.

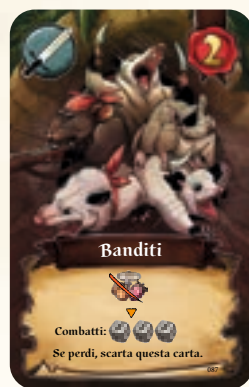
Combattimento

Alcune carte incontro o impresa vi richiederanno di combattere. Quando iniziate un combattimento, voi diventate l'attaccante e il vostro avversario diventa il difensore. Risolvete il combattimento confrontando i vostri punti forza con quelli dei vostri avversari.

La forza dei vostri avversari è mostrata come valore sulla carta impresa o incontro, a cui va aggiunto il risultato di eventuali tiri di dado applicabili.



Questo avversario ha 6 punti forza, ai quali dovete aggiungere il risultato di un tiro di dado. Per esempio, avete ottenuto , quindi ha 7 punti forza in totale.



La forza di questo avversario è la somma di 3 tiri di dado. Per esempio, avete ottenuto   , quindi ha 3 punti forza in totale.

La forza di un avventuriero è data dalla somma di 4 componenti: le vostre abilità, il risultato del tiro del dado (o dadi), l'eventuale arma che avete scelto e gli eventuali bonus ricevuti per le carte scartate. Sommate i simboli  che appaiono sulla vostra plancia personaggio, sull'oggetto o sul manufatto scelto e sulle carte che avete aggiunto alla vostra storia. Ognuno di questi simboli vi fornisce 1 punto forza. Aggiungete poi i simboli  visibili sulle carte che avete aggiunto alla vostra storia. Nel corso di un combattimento potete utilizzare **1 oggetto o 1 manufatto dal vostro zaino** come arma: ogni simbolo  stampato sul segnalino vi fornisce 1 punto forza.

Aggiungete il simbolo  visibile sulla vostra plancia personaggio. Quindi tirate un numero di dadi pari al numero di simboli  presenti sulle carte che avete aggiunto alla vostra storia.

Se avete deciso di combattere con un oggetto con il simbolo , contate anche quello. Ogni simbolo  ottenuto vi fornisce 1 punto forza aggiuntivo.

Non c'è limite al numero di dadi che potete tirare per potenziare il vostro attacco (potete tirare un numero di dadi pari ai simboli  che avete contato). Se dovete tirare più di 3 dadi, ricordate i primi risultati e tirate di nuovo gli stessi dadi. Potete anche scartare un massimo di 2 carte impresa dalla vostra mano la cui sezione effetto di potenziamento presenta simboli . Ogni simbolo di questo tipo fornisce 1 punto forza.



L'attaccante può giocare un massimo di 2 carte a faccia in giù dalla propria mano. Poi il difensore può fare lo stesso. Successivamente, rivelate le carte e date ai rispettivi proprietari 1 punto forza per ogni simbolo  visibile nella sezione effetto di potenziamento delle carte giocate.

Per vincere un combattimento, l'attaccante deve avere più punti forza del difensore. In caso di parità, vince il difensore. Quando combattete contro un avversario proveniente da una carta incontro o da una carta spedizione, questi assume sempre il ruolo del difensore e non può giocare carte per l'effetto di potenziamento.

Il vincitore scarta le carte che ha giocato nell'ultima fase del combattimento. Il giocatore sconfitto può rimettere nella propria mano le carte che ha giocato.

A meno che la carta che si sta risolvendo non dica diversamente, dopo aver risolto il combattimento aggiungete quella carta alla vostra storia. Alcune carte contengono informazioni su eventuali effetti aggiuntivi per il vincitore o il perdente.



Esempio. Silvia decide di risolvere la carta incontro Cavaliere. Per aggiungere quella carta alla sua storia, deve sconfiggere il Cavaliere. Il Cavaliere ha 3 punti forza, ai quali Silvia deve aggiungere il risultato di un tiro di dado. Silvia tira un dado e il risultato è 3, quindi il Cavaliere ha 6 punti forza in totale. Il numero di simboli  sulla plancia personaggio e sulle carte storia di Silvia è 2. Inoltre, Silvia tira 1 dado e aggiunge il risultato, che è 2. Quindi utilizza 1 dei suoi oggetti, , per ottenere altri 2 simboli . Il totale dei suoi punti forza è 6. Questo non è sufficiente per sconfiggere il Cavaliere, quindi Silvia scarta la carta Trovasentiero dalla sua mano che le fornisce un altro simbolo . Ora ha 7 punti forza, sufficienti per sconfiggere il Cavaliere. Silvia aggiunge la carta alla colonna  della sua storia e rivela un'altra carta incontro per rifornire lo slot vuoto sul tabellone. A causa dell'effetto del Cavaliere, muove il suo segnalino moralità di 1 casella verso destra.



Nel corso della vostra avventura potreste essere abbastanza fortunati da trovare un oggetto arco raro. Se decidete di utilizzarlo in combattimento, tirate 1 dado all'inizio del combattimento. Se ottenete , vincete immediatamente il combattimento, come simboleggiato dall'icona .

Giacomo



Silvia



Esempio. Silvia decide di giocare la carta Duello e attaccare Giacomo che si trova nella sua stessa casella. Paga il costo in risorse indicato sulla carta, poi entrambi i giocatori confrontano la loro forza. Silvia tira un dado e aggiunge i suoi simboli: ha 6 punti forza. Giacomo tira 2 dadi e ottiene 8 punti forza. Ora Silvia può giocare un massimo di 2 carte a faccia in giù dalla propria mano per aggiungere i simboli che appaiono accanto all'icona: decide di giocare 2 carte. Giacomo gioca 1 carta. Dopo che le carte sono state rivelate, Silvia ha 9 punti forza in totale e Giacomo 10. Silvia non sconfigge Giacomo. Silvia rimette le sue 2 carte nella sua mano e Giacomo scarta la carta che ha giocato nella pila degli scarti. Poi entrambi risolvono l'effetto della carta Duello e Giacomo aggiunge la carta Duello alla sua storia.

2) Utilizzare un luogo.

Nell'Antica Foresta ci sono 12 luoghi, suddivisi in 4 tipologie: frutteti, rovine, torri di avvistamento e negozi. Ogni luogo è rappresentato da una tessera a due lati, il cui retro raffigura la versione in rovina (o, nel caso delle rovine, la versione restaurata) del luogo. Per effettuare l'azione relativa a un determinato luogo, è necessario trovarsi in quel luogo e collocare lì un segnalino zampa o il segnalino zampa forte.

All'interno di un luogo, non è possibile collocare il vostro segnalino zampa sulla sua tessera se uno qualsiasi dei vostri segnalini zampa è già presente. Tuttavia, un determinato luogo può contenere più segnalini se questi sono stati collocati da giocatori diversi.



Frutteto

Nel frutteto potete raccogliere cibo, che vi tornerà utile durante la Prova della Foresta. A seconda della tessera frutteto, potete ottenere una ghianda, un lampone o un fungo. Prendete dal contenitore il segnalino cibo indicato.



Se utilizzate il vostro segnalino zampa forte in questo luogo, ottenete anche una foglia di tè.

Quando raccogliete cibo in un frutteto, date un'occhiata anche alla vostra storia.

Se avete uno o più di questi simboli:  /  /  / , ognuno di essi vi fornisce 1 risorsa aggiuntiva del tipo indicato.



Quando effettuate un'azione in un frutteto, potete anche scartare un massimo di 2 carte impresa (dalla vostra mano), la cui sezione effetto di potenziamento presenta uno o più dei seguenti simboli: , , , . In questo modo, come potenziamento a uso singolo, potete ottenere risorse aggiuntive come indicato sulle carte scartate.

Frutteto in rovina

In un frutteto in rovina, quando utilizzate il luogo, potete scambiare 1 dei vostri segnalini cibo (indicato sulla tessera) con una foglia di tè.

In un frutteto in rovina **non potete** scartare carte impresa per ottenere risorse aggiuntive. Inoltre, non ottenete segnalini cibo aggiuntivi per gli eventuali simboli nella vostra storia.



Il segnalino zampa forte non vi dà alcun vantaggio aggiuntivo qui.



Rovine

A volte, i sentieri tortuosi dell'Antica Foresta conducono a rovine abbandonate di edifici fatiscenti. Lì, gli avventurieri possono imbattersi in alcuni equipaggiamenti utili lasciati dai precedenti abitanti.

Dopo aver collocato il vostro segnalino zampa sulla tessera rovine, prendete tutti i segnalini oggetto che si trovano lì e controllateli senza che gli altri giocatori vedano. Potete spendere 1 qualsiasi segnalino cibo per ottenere 1 di questi oggetti e collocarlo nel vostro zaino. Poi, collocate nuovamente a faccia in giù sulla tessera luogo tutti i segnalini oggetto rimanenti.



Quando utilizzate il vostro segnalino zampa forte nelle rovine, potete ottenere un secondo oggetto pagandolo con una foglia di tè.

Rovine restaurate

Alcune carte impresa vi permettono di restaurare le rovine per farle tornare al loro antico splendore. Ogni tessera rovina nasconde sul suo retro un negozio restaurato, una torre di avvistamento restaurata o un frutteto restaurato. Questi sono luoghi unici che si differenziano dagli altri e sono spiegati di seguito:



Torre di avvistamento restaurata

Quando collocate il vostro segnalino zampa sulla torre di avvistamento restaurata, potete prendere una qualsiasi carta impresa a faccia in giù dalla vostra mano e aggiungerla a una qualsiasi colonna della vostra storia, consentendovi potenzialmente di ottenere un segnalino impresa leggendaria più velocemente!



Quando utilizzate il vostro segnalino **zampa forte** qui, pescate 2 carte impresa dalla cima del mazzo; inoltre potete ottenere una carta impresa aggiuntiva per ogni simbolo  nella vostra storia.



Inoltre, quando effettuate un'azione zampa forte in una torre di avvistamento restaurata, potete scartare un massimo di 2 carte impresa (dalla vostra mano), la cui sezione effetto di potenziamento presenta dei simboli : in questo modo, in quanto potenziamento a uso singolo, potete ottenere 1 carta aggiuntiva per ogni simbolo presente sulle carte scartate.

Negoziato restaurato

Quando collocate il vostro segnalino zampa sul negozio restaurato, potete effettuare transazioni di acquisto e di vendita come se foste in un normale negozio (vedere la sezione *Negoziato* a pagina 18).

Non dimenticate che potete anche utilizzare il bonus per tutti i simboli  in vostro possesso.



Potete anche scartare un massimo di 2 carte impresa (dalla vostra mano), la cui sezione effetto di potenziamento presenta simboli . In questo modo, in quanto potenziamento a uso singolo, potete ottenere 1 bonus di potenziamento aggiuntivo per ogni simbolo sulle carte scartate.



Quando utilizzate il segnalino zampa forte qui, potete utilizzare le carte che avete in mano come se fossero foglie di tè (come in un negozio normale). In questo caso, tuttavia, ogni carta vale 2 foglie di tè!

Frutteto restaurato

Quando collocate il vostro segnalino zampa in un frutteto restaurato, ottenete 1 foglia di tè dal contenitore.



Quando collocate il vostro segnalino zampa forte, ottenete 1 foglia di tè aggiuntiva.

Quando raccogliete foglie di tè in un frutteto restaurato, date un'occhiata anche alla vostra storia. Se possedete uno o più di questi simboli:  /  /  / , ottenete i segnalini corrispondenti. Ogni simbolo di questo tipo nella vostra storia vi fornisce 1 risorsa aggiuntiva del tipo indicato.



Quando effettuate un'azione in un frutteto restaurato, potete anche scartare un massimo di 2 carte impresa (dalla vostra mano) la cui sezione effetto di potenziamento presenta i simboli  /  /  / . In questo modo, in quanto potenziamento a uso singolo, potete ottenere 1 risorsa aggiuntiva per ogni simbolo presente sulle carte scartate.



Torre di avvistamento

Dalle alte torri che sovrastano la foresta, potete individuare nuove opportunità per effettuare atti eroici. Quando collocate un segnalino zampa qui, pescate 2 carte dalla cima del mazzo impresa e collocatele accanto alla vostra plancia personaggio. Non aggiungete queste carte alla vostra mano fino alla fine del vostro turno.



Se utilizzate il vostro segnalino zampa forte qui, ottenete 2 carte impresa aggiuntive.

Quando ottenete nuove carte impresa in una torre di avvistamento, ottenete 1 carta aggiuntiva per ogni simbolo  nella vostra storia.



Quando effettuate un'azione in una torre di avvistamento, potete anche scartare un massimo di 2 carte impresa (dalla vostra mano) la cui sezione effetto di potenziamento presenta simboli : in questo modo, in quanto potenziamento a uso singolo, potete ottenere 1 carta aggiuntiva per ogni simbolo presente sulle carte scartate.

Torre di avvistamento in rovina

Quando collocate il vostro segnalino zampa su una torre di avvistamento in rovina, ottenete 2 carte impresa a vostra scelta dalla pila degli scarti delle carte impresa.

In una torre di avvistamento in rovina non potete scartare carte impresa per ottenere carte aggiuntive. Inoltre, non le ottenete per gli eventuali simboli  nella vostra storia.



Il segnalino zampa forte non vi dà alcun vantaggio aggiuntivo qui.



Negozio

Tra le radici nodose degli alberi più maestosi, si nascondono piccoli negozi che offrono agli avventurieri l'equipaggiamento necessario durante la Prova della Foresta. I negozi accetteranno ansiosamente qualsiasi oggetto in eccesso che abbiate ottenuto lungo il vostro cammino.

Quando collocate il vostro segnalino zampa su un negozio, potete effettuare più transazioni di acquisto o di vendita, a seconda delle risorse che possedete. Durante una visita al negozio **non potete** acquistare e vendere un oggetto dello stesso tipo.



Quando utilizzate un segnalino zampa forte in un negozio, potete anche utilizzare le carte impresa dalla vostra mano come se fossero foglie di tè (1 carta = 1 foglia di tè).

La sezione negozio si trova al di sotto della mappa dell'Antica Foresta ed è comune a tutti i luoghi negozio presenti sul tabellone.

Nella sezione negozio ci sono 2 colonne con slot piccoli per gli oggetti comuni e 2 colonne con slot grandi: all'inizio della partita, 1 di queste colonne è piena di oggetti rari.

Il costo di una vanga è di 1 ghianda e 1 segnalino cibo qualsiasi.



Acquistare un oggetto

Se desiderate acquistare un oggetto dal negozio, controllate il simbolo al di sopra della colonna in cui si trova l'oggetto, quindi il simbolo a sinistra della sua fila. Il prezzo di acquisto è la somma dei due simboli. Scartate i 2 segnalini cibo richiesti nel contenitore e collocate l'oggetto acquistato in uno slot libero nel vostro zaino.

Vendere un oggetto

Se desiderate vendere un oggetto dal vostro zaino, controllate se è già presente un oggetto identico nel negozio. Se è presente, collocate l'oggetto che state vendendo in cima all'oggetto identico già presente nel negozio, dopodiché ottenete le risorse corrispondenti alla fila e alla colonna in cui avete collocato l'oggetto.

Se non è presente nessun oggetto identico nel negozio, collocate l'oggetto che volete vendere in uno degli slot vuoti (gli oggetti comuni negli slot piccoli e gli oggetti rari negli slot grandi) e ottenete le risorse corrispondenti prendendole dal contenitore. Potete utilizzare le risorse che avete acquisito vendendo oggetti per acquistare immediatamente oggetti che vi servono dal negozio, purché non si tratti di un nuovo acquisto dello stesso oggetto appena venduto.

Lasciare un manufatto

Il proprietario del negozio si occuperà volentieri anche di qualsiasi manufatto otteniate durante le vostre spedizioni. Accanto alla sezione negozio, c'è una galleria. Se lasciate un manufatto piccolo lì, ottenete 1 segnalino cibo di qualsiasi tipo. Se lasciate un manufatto grande lì, ricevete 1 foglia di tè. Collocate sullo slot con il vostro simbolo tutti i manufatti che lasciate **nella galleria. I manufatti collocati nella vostra sezione della galleria vi fanno comunque ottenere punti fama alla fine della partita, esattamente come se fossero nel vostro zaino.** Durante una visita al negozio, potete lasciare un qualsiasi numero di manufatti nella galleria. Inoltre, potete lasciare manufatti in qualsiasi momento mentre effettuate un'azione nel negozio, il che significa che potete utilizzare immediatamente gli eventuali segnalini cibo ottenuti in questo modo.



Dopo aver terminato la vostra azione nella sezione negozio, date un'occhiata alla vostra plancia personaggio, alla vostra storia e ai vostri segnalini. Sommate tutti i simboli che possedete. Poi potete scegliere dei bonus per essi in base al tasso di cambio:

- 2 : 1 carta impresa dalla cima del mazzo
- 3 : 1 fungo, 1 lampone oppure 1 ghianda
- 4 : 1 foglia di tè

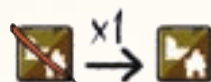
Potete ottenere ognuno di questi bonus più volte. Potete comunque ottenere questo bonus anche se non effettuate nessuna vendita o acquisto quando visitate il negozio.



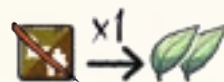
Quando richiedete il bonus nel negozio, potete scartare un massimo di 2 carte impresa (dalla vostra mano) la cui sezione effetto di potenziamento presenta simboli . In questo modo, in quanto potenziamento a uso singolo, potete ottenere 1 bonus di potenziamento aggiuntivo per ogni simbolo sulle carte scartate.

Negozio in rovina

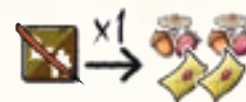
Ogni negozio in rovina ha una capacità diversa e vi permette di vendere un oggetto dal vostro zaino una volta sola:



Prendi un oggetto comune dal tuo zaino, colloca nel negozio e ottieni un altro oggetto comune dal negozio.



Prendi un oggetto comune dal tuo zaino, colloca nel negozio e ottieni 2 foglie di tè dal contenitore.



Prendi un oggetto comune dal tuo zaino, colloca nel negozio e ottieni 2 segnalini cibo qualsiasi (a eccezione delle foglie di tè) e 2 carte dalla cima del mazzo impresa.

In un negozio in rovina non potete scartare nessuna carta impresa per ottenere simboli aggiuntivi. Inoltre, non ottenete nessun bonus per i simboli presenti sulla vostra plancia personaggio oppure nella vostra storia.

Il segnalino zampa forte non vi dà alcun vantaggio aggiuntivo in questo caso.

All'inizio potreste avere qualche dubbio su quando è possibile utilizzare i simboli aggiuntivi che appaiono nella vostra storia o scartare carte per ottenere simboli aggiuntivi. Ricordate una regola generale:

Se vedete uno di questi simboli sulla tessera su cui effettuate un'azione:



, potete ottenere più risorse grazie alla vostra storia e alle vostre carte scartate. Se quel simbolo è barrato, non potete

farlo. Le rovine restaurate presentano un simbolo barrato , ma

ne ottengono uno nuovo / / , quindi nelle rovine restaurate potete ottenere risorse aggiuntive.

Per semplificare le cose, i luoghi in cui potete migliorare la vostra azione scartando carte sono contrassegnati da un piccolo simbolo .





Esempio. Silvia colloca il suo segnalino zampa sul luogo negozio e visita il negozio. Decide di vendere un bollitore che possiede. Dal momento che non ci sono bollitori nel negozio, può collocare il segnalino su un qualsiasi slot vuoto, per il quale ottiene un fungo e una risorsa qualsiasi a sua scelta (sceglie una ghianda). Decide anche di lasciare il suo manufatto nella galleria, per il quale ottiene 1 foglia di tè. Quindi acquista uno scudo per 1 foglia di tè e 1 lampone. Infine, conta tutti i suoi simboli e scarta una carta su cui, accanto all'icona , ci sono 2 simboli aggiuntivi. Quindi, ha 5 simboli . Sceglie un bonus pari a 1 carta impresa e 1 risorsa.

3) Intraprendere una spedizione.

L'Antica Foresta non è fatta solo di sentieri tortuosi e prati incantevoli. Nella sua periferia si trovano zone pericolose che sono piene di insidie ma anche ricche di manufatti di grande valore. Potete esplorarle, se lo desiderate, ma dovete essere ben preparati. A ovest si trovano le Paludi Dimenticate, abitate da una tribù selvaggia di rane. A nord-est, un'alta catena montuosa corona la famosa Collina Ghiacciata che, a quanto si dice, nessuno ha mai scalato. Circolano anche voci riguardo alle Caverne Oscure, che pare nascondano i resti di un'antica civiltà. Riuscirete a trovare il coraggio necessario per avventurarvi in queste aree pericolose? Oltre ai tesori e agli incontri inaspettati, queste spedizioni potrebbero offrirvi la possibilità di raggiungere una grande fama!

Le spedizioni sono 3 aree speciali sulla mappa dell'Antica Foresta che differiscono leggermente dal resto della mappa. Le caselle in ogni area di spedizione sono contrassegnate da un simbolo speciale in modo che sappiate che il vostro personaggio si trova in una spedizione. Le Paludi Dimenticate sono contrassegnate con , la Collina Ghiacciata con  e le Caverne Oscure con . Inoltre, la casella di partenza della spedizione è contrassegnata con . Proprio prima di essa si trova la casella di uscita . Tornerete su di essa dopo aver lasciato una determinata area di spedizione.

L'obiettivo di ogni spedizione è raggiungere una casella di arrivo . Ogni area di spedizione ha diverse caselle di arrivo. Più lontana è la casella di arrivo che riuscite a raggiungere, più punti fama riceverete alla fine della partita per aver completato la spedizione.

-  Le Paludi Dimenticate
-  La Collina Ghiacciata
-  Le Caverne Oscure
-  Il simbolo che contrassegna la casella di partenza della spedizione
-  Una casella di arrivo in un'area di spedizione
-  La casella di uscita per lasciare un'area di spedizione

Nelle caselle spedizione:

- non potete utilizzare il vostro movimento
- non potete giocare nessuna carta impresa
- non potete collocare i vostri segnalini zampa su slot diversi dalla sezione indicata di seguito:



Prepararsi per una spedizione

Accanto alla prima casella di ogni area di spedizione troverete i simboli di vari oggetti che potrebbero esservi utili lungo il percorso. Non è necessario possederli, ma renderanno la spedizione più facile.



Quando arrivate sulla casella di partenza della spedizione , dovete fermarvi su di essa. Finché non uscite da un'area di spedizione non potete seguire le normali regole di movimento durante il vostro turno. Che vi muoviate o meno sulle caselle successive dipende dalle carte spedizione che risolvete.



Azione spedizione

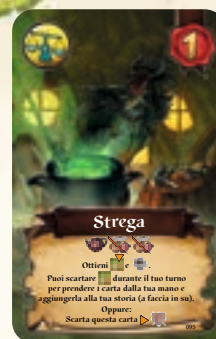
Quando vi trovate su una qualsiasi casella spedizione (anche la prima), l'unica azione che potete effettuare è collocare il vostro segnalino zampa nella rispettiva sezione spedizione. Tutte le spedizioni hanno la loro propria sezione per i segnalini zampa. Si trovano sopra la mappa dell'Antica Foresta, sotto i rispettivi mazzi spedizione.

A differenza dei luoghi nell'Antica Foresta, potete avere più di 1 segnalino zampa in una determinata sezione spedizione.

Una volta collocato il vostro segnalino zampa in una sezione spedizione, pescate e risolvete nella sua interezza 1 carta dalla cima di un determinato mazzo spedizione (contrassegnata dallo stesso simbolo visibile sulla casella in cui vi trovate).



Se collocate il vostro segnalino zampa forte in una sezione spedizione, potete scartare la prima carta spedizione che avete pescato e pescarne un'altra che dovrete poi risolvere.



Le carte spedizione sono simili alle carte impresa e alle carte incontro, che sono state spiegate in precedenza. Proprio come nel loro caso, per risolvere una carta dovete pagare il suo intero costo e applicare il suo effetto. Se non potete pagare l'intero costo di una carta, leggete la sua descrizione per scoprire cosa dovete fare con essa. Alcune carte offrono diverse opzioni tra le quali scegliere. Potete scegliere una qualsiasi opzione di cui soddisfate i requisiti. Se non viene specificato diversamente nella descrizione della carta, dopo averla risolta aggiungetela alla vostra storia proprio come le altre carte.

La maggior parte delle carte spedizione vi permetterà di continuare l'esplorazione dell'area di spedizione in cui vi trovate. Se una carta vi dice di avanzare , muovete la vostra pedina personaggio su una casella spedizione adiacente o su una casella di arrivo della spedizione. Se ci sono più percorsi che potete seguire, potete scegliere quale percorso seguire. Durante una spedizione, non potete tornare indietro. Quando una carta vi dice di non avanzare , dovete rimanere nella stessa casella fino al vostro prossimo turno.

A seconda della spedizione che avete intrapreso, muovervi nella casella successiva potrebbe essere leggermente diverso.



Nell'area delle Paludi Dimenticate, vi muovete in una casella adiacente collegata alla vostra casella attuale da una linea.



Nell'area della Collina Ghiacciata, alcuni percorsi sono più impegnativi. 2 di essi richiedono il pagamento di un costo aggiuntivo quando vi muovete.



Per seguire questo sentiero, dovete scartare 2 segnalini cibo nel contenitore.



Per seguire questo sentiero, dovete scartare 1 foglia di tè nel contenitore.



Nell'area delle Caverne Oscure, a seconda della decisione che prendete quando risolvete le carte, vi muoverete in una casella adiacente collegata da una linea ●●● oppure da una linea ———. Dopo che la carta è stata risolta, non potete scegliere voi stessi la direzione del movimento.





Esempio. Silvia intraprende una spedizione nell'area della Collina Ghiacciata. Entra nella casella contrassegnata con , colloca un segnalino zampa nella sezione al di sotto delle carte spedizione e prende 1 carta dalla cima del mazzo di destra. La carta pescata la costringe a combattere contro il Lupo che ha 7 punti forza più il risultato di un tiro di dado. Silvia tira il dado per il Lupo e ottiene 1 punto: di conseguenza, il Lupo ha 8 punti forza. Silvia ha 6 punti forza più 3 punti dal tiro del dado. Di conseguenza, Silvia ha 9 punti forza e sconfigge il Lupo. Aggiunge quella carta alla categoria  nella sua storia, poi muove la sua pedina personaggio nella casella successiva sulle montagne. Può scegliere se utilizzare una scorciatoia durante la salita scartando 2 risorse oppure seguire un percorso più lungo senza alcun costo aggiuntivo. Silvia scarta 2 funghi e opta per la scorciatoia. Durante il suo prossimo turno, collocherà un altro segnalino zampa nella sezione spedizione e otterrà un'altra carta.

Manufatti

Grazie a determinate carte spedizione, potrete ottenere alcuni manufatti straordinari. Quando ricevete un manufatto, prendete il suo segnalino dallo slot corrispondente accanto ai mazzi spedizione e collocatelo nel vostro zaino. I manufatti vi daranno punti extra alla fine della partita.

Se decidete che non avete più bisogno di un manufatto e che occupa solo spazio nel vostro zaino, potete scartarlo in qualsiasi momento rimettendolo nella scatola (non verrà più utilizzato nel corso della partita) oppure lasciarlo nella galleria la prossima volta che vi trovate nel negozio.

Alcuni manufatti hanno capacità speciali. Sono tutti descritti alla fine di questo regolamento. Potete utilizzare le loro capacità solo se li avete nel vostro zaino.

Terminare una spedizione e uscire dall'area di spedizione

Durante le vostre avventure nel corso di una spedizione, potete addentrarvi più in profondità quando vi muovete oppure potete scegliere di abbandonare in anticipo l'area.

Se scegliete una casella di arrivo con un simbolo di punti fama, la vostra spedizione terminerà su quella casella.

A volte, terminare una spedizione in una casella di questo tipo vi darà un bonus.

Indipendentemente dalla casella di arrivo che raggiungete, prendete dalla vostra plancia personaggio la bandiera spedizione che corrisponde alla spedizione e collocatela sulla casella. Essa indica quanto lontano siete arrivati nel corso della vostra spedizione e quanti punti fama otterrete alla fine della partita. Collocate la vostra pedina personaggio sulla casella  immediatamente prima dell'area di spedizione. Il vostro turno è terminato. Nel vostro turno successivo, continuerete il vostro viaggio attraverso l'Antica Foresta.



Nota! Dopo che avete collocato la vostra bandiera su una casella di arrivo in un'area di spedizione, non potete intraprendere di nuovo la stessa spedizione.

Se decidete di interrompere la vostra spedizione prima di raggiungere una casella di arrivo, all'inizio del vostro turno muovete la vostra pedina personaggio sulla casella di uscita . Potete quindi giocare il vostro turno come di norma. Non collocate nessuna bandiera: ciò significa che non riceverete alcun punto fama aggiuntivo, ma potrete tentare di esplorare nuovamente l'area in un secondo momento.

Quando uscite da un'area di spedizione (che abbiate completato la spedizione o meno), raccogliete tutte le carte scartate di una determinata spedizione e mescolatele a faccia in giù nel mazzo corrispondente.

Può capitare che il mazzo spedizione di una determinata spedizione si esaurisca. Potete ancora intraprendere la spedizione ma, dopo aver giocato il vostro segnalino zampa nell'area di spedizione, non ottenete nessuna carta e potete utilizzare 2 segnalini cibo qualsiasi per muovervi sulla casella successiva.



Esempio. Durante il suo turno successivo, Silvia riesce nuovamente a risolvere la carta che ha pescato nelle montagne. Stavolta non vuole continuare la sua spedizione durante il suo turno successivo; quindi, decide di lasciare l'area della Collina Ghiacciata. Colloca la sua bandiera accanto alla casella con 3 punti fama e muove la sua pedina personaggio sulla casella . Può continuare il suo viaggio attraverso l'Antica Foresta durante il suo prossimo turno. Poiché ha già utilizzato la sua bandiera della Collina Ghiacciata, non può intraprendere nuovamente questa spedizione.

4) Aiutare gli abitanti dell'Antica Foresta.

Molti abitanti dell'Antica Foresta attendono un avventuriero che li aiuti con i loro problemi quotidiani. Per aiutarli, collocate il vostro segnalino zampa sullo slot aiuto (si trova sopra lo slot del mazzo impresa).

Potete collocare il vostro segnalino zampa in quel punto indipendentemente dalla casella dell'Antica Foresta che occupate attualmente (a eccezione delle caselle spedizione). In cambio del vostro aiuto, potete ottenere una carta dal mazzo impresa oppure 1 segnalino cibo dal contenitore: un lampone, un fungo o una ghianda.

Potete collocare più segnalini zampa nello slot aiuto.

Non potete scartare carte impresa sullo slot aiuto per ottenere risorse aggiuntive. Non otterrete nemmeno segnalini cibo o carte impresa aggiuntivi per i simboli nella vostra storia!



Collocando il vostro segnalino zampa forte in quel punto non otterrete ulteriori vantaggi.



Azione di accampamento

La Prova della Foresta dura 4 giorni, durante i quali gli avventurieri rimangono nell'Antica Foresta. La sera, quando fa buio, montano le loro tende nelle radure vicine. Dopo aver riposato tutta la notte, gli avventurieri continuano il loro viaggio. Tuttavia, quando si affrettano ad andare avanti, a volte lasciano indietro alcune cose.

1) Se all'inizio del vostro turno non avete nessun segnalino zampa, il corso di quel turno sarà leggermente diverso. Potete comunque muovervi e giocare una carta azione dalla vostra mano, ma dovete piantare una tenda.

2) Alcune caselle sul tabellone dell'Antica Foresta sono caselle accampamento . Se vi accampate su di esse, riceverete un bonus indicato:



Muovi il segnalino moralità sul tuo tracciato moralità di 1 casella verso sinistra o verso destra.



Prendi 1 carta dalla tua mano e aggiungila a faccia in giù a una qualsiasi colonna della tua storia.



Ottieni 1 foglia di tè dal contenitore.



Aggiungi 1 delle carte incontro a faccia in su alla tua mano. Potrai giocarla in seguito come se fosse una carta impresa. Prendi 1 carta dalla cima del mazzo incontro e colloca la nello slot che si è liberato.



Ottieni 1 oggetto comune dal negozio.



Prendi il segnalino primo giocatore.

3) Successivamente, controllate se la casella che occupate presenta un segnalino tenda lasciato da un qualsiasi avventuriero. Se è questo il caso, rivelate il segnalino e ottenete il bonus indicato. I bonus si dividono tra bonus immediati e bonus non immediati che potete utilizzare in seguito (con il simbolo accanto al bonus).

Bonus immediati:



2 carte impresa: Aggiungile alle tue risorse e poi, alla fine del tuo turno, alla tua mano.



Muovi il segnalino moralità sul tuo tracciato moralità di 1 casella verso sinistra o verso destra.



Lampone: Aggiungilo alle tue risorse.



Fungo: Aggiungilo alle tue risorse.



Ghianda: Aggiungila alle tue risorse.



Foglia di tè: Aggiungila alle tue risorse.



Una tenda con una "X" non fornisce nessun bonus.



Un segnalino cibo qualsiasi (eccetto una foglia di tè): Sceglilo e aggiungilo alle tue risorse.

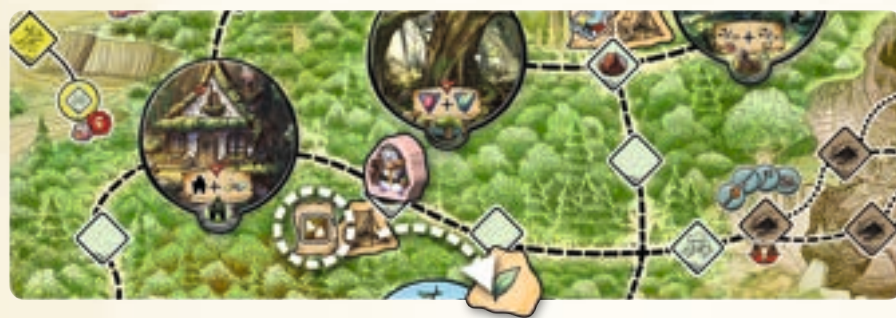
Bonus non immediati:

-  Un simbolo  aggiuntivo che puoi utilizzare una volta.
-  Un simbolo  aggiuntivo che puoi utilizzare una volta.
-  Un simbolo  aggiuntivo che puoi utilizzare una volta.
-  Un simbolo  aggiuntivo che puoi utilizzare una volta.

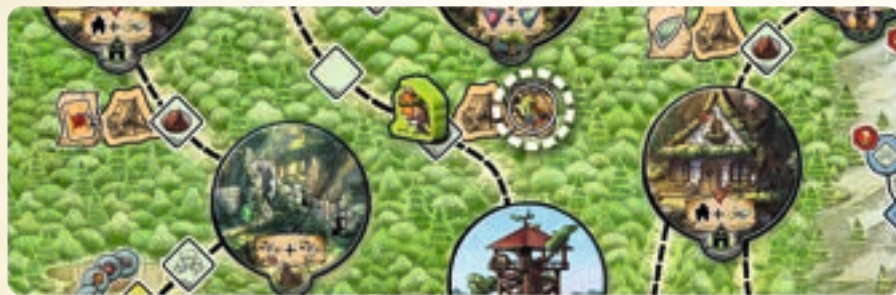
Dopo aver utilizzato un segnalino, rimettetelo nella scatola.

4) Poi, senza farlo vedere agli altri giocatori, collocate 1 dei vostri segnalini tenda disponibili a faccia in giù sulla casella dell'accampamento che state occupando al momento. Il prossimo avventuriero che si accamperà in quella casella rivelerà il segnalino e otterrà il bonus. Potreste essere anche voi, se vi accamperete nuovamente in quella casella.

5) Infine, prendete tutti i vostri segnalini zampa e il segnalino zampa forte dal tabellone dell'Antica Foresta e collocateli sulla vostra plancia personaggio. Quindi terminate il vostro turno.



Esempio. Ogni giocatore ha già giocato 4 dei propri segnalini zampa. Ciò significa che è ora di riposarsi. Giacomo ha il segnalino primo giocatore, quindi può riposarsi per primo. Si muove su una casella accampamento. Rivela un segnalino tenda che si trova lì e ottiene 1 foglia di tè. Quindi scarta il segnalino nella scatola. Ottiene anche 1 oggetto comune dal negozio: questo è il bonus base garantito da quell'accampamento. Sceglie 1 dei suoi segnalini tenda rimanenti e lo colloca a faccia in giù in quel luogo. Poi raccoglie tutti i suoi segnalini zampa dal tabellone dell'Antica Foresta e li colloca sulla sua plancia personaggio.



Esempio. Silvia decide di accamparsi nel luogo in cui prenderà il segnalino primo giocatore. Lì non ci sono segnalini tenda, quindi Silvia non riceve nessun bonus. Poi colloca 1 dei suoi segnalini tenda sulla casella tenda. Poi raccoglie tutti i suoi segnalini zampa dal tabellone dell'Antica Foresta e li colloca sulla sua plancia personaggio. Quando tutti gli avventurieri avranno finito di accamparsi, Silvia inizierà il nuovo round.

Accamparsi al di fuori delle caselle accampamento

Potrebbe capitare che non riusciate a terminare il vostro movimento in una casella accampamento (per esempio, quando siete in spedizione). In quel caso, potete utilizzare un accampamento universale presente nella parte inferiore del tabellone dell'Antica Foresta: non è assegnato a nessuna casella specifica. Ottenete un bonus da lì: sarà sempre 1 carta impresa o 1 segnalino cibo qualsiasi (eccetto le foglie di tè). Quindi, se in quella casella è presente un segnalino tenda, ottenete il bonus a esso assegnato e scartate il segnalino. Infine, lasciate lì il vostro segnalino tenda (proprio come in una normale casella accampamento).



Esempio. Giacomo è attualmente impegnato in una spedizione nell'area delle Paludi Dimenticate. Poiché nel turno precedente ha giocato il suo ultimo segnalino zampa, ora deve effettuare l'azione di accampamento. Giacomo vuole continuare la spedizione nel suo prossimo turno, quindi deve accamparsi al di fuori di una qualsiasi casella accampamento. Sceglie una carta come bonus. Non ottiene nessun bonus dal segnalino tenda che si trova lì perché lo slot è attualmente vuoto. Colloca 1 dei suoi segnalini tenda lì, raccoglie tutti i suoi segnalini zampa dal tabellone dell'Antica Foresta e li colloca sulla sua plancia personaggio.

Durante il suo prossimo turno, potrà continuare la sua spedizione dalla casella che occupa attualmente.

Inizio di un nuovo giorno

Una volta che tutti gli avventurieri hanno montato le loro tende, inizia un nuovo giorno.

Successivamente, il giocatore che ha il segnalino primo giocatore può decidere di scartare tutte le carte incontro a faccia in su sul tracciato carte incontro e di rivelare 3 nuove carte dalla cima del mazzo incontro. Le carte scartate devono essere collocate in modo casuale in fondo al mazzo incontro.

Quindi inizia un altro round. Il giocatore che ha il segnalino primo giocatore inizia.

Fine della partita

Quando l'ultimo barlume di luce solare si nascose dietro l'orizzonte, la Prova della Foresta giunse al termine. L'Antica Foresta sussurrò il suo verdetto e uno degli avventurieri emerse dal folto del bosco: il prescelto che avrebbe assunto le responsabilità di Guardiano. L'Antica Foresta, con i suoi sentieri tortuosi e le sue sfide pericolose, aveva messo alla prova il suo spirito, il suo coraggio e la sua intelligenza.

Quando tutti i giocatori hanno giocato il loro ultimo segnalino zampa e non hanno segnalini tenda rimasti sulla propria plancia, la Prova della Foresta è terminata. Procedete a sommare i punti fama che avete ottenuto durante la partita come indicato di seguito.

Sommate tutti i vostri punti fama visibili (indicati sul simbolo 

- i punti fama sulle carte A FACCIA IN SU nella vostra storia;
- i punti fama stampati sugli oggetti e sui manufatti che avete trasportato nel vostro zaino;
- i punti fama delle vostre bandiere su qualsiasi casella di arrivo della spedizione;
- i punti fama indicati dalla posizione dei vostri segnalini moralità;
- i punti fama sui vostri segnalini imprese leggendarie;
- 1 punto fama per il segnalino primo giocatore (se lo possedete);
- i punti fama per i manufatti che avete consegnato alla galleria.

L'avventuriero che ha ottenuto il maggior numero di punti fama vince la partita e si aggiudica il titolo di Guardiano della Vallata Verde!

Se più giocatori hanno lo stesso numero di punti fama, vince il giocatore che ha raccolto il maggior numero di carte (sia quelle a faccia in su che quelle a faccia in giù) nella propria storia. Se la parità persiste, i giocatori condividono la vittoria.

Gli abitanti della Vallata Verde tirarono un sospiro di sollievo, sapendo che il Guardiano li avrebbe protetti da ogni pericolo. Ma l'Antica Foresta non dorme mai. Osserva, aspetta l'equinozio, pronta a convocare un'altra generazione di avventurieri. Perché, come dimostra la storia, la lotta per l'armonia è un ciclo senza fine, e la chiamata di un nuovo Guardiano non è mai un futuro lontano.

Congratulazioni! Siete riusciti a sopravvivere alla Prova della Foresta. I bardi locali continueranno a cantare canzoni in lode al Guardiano per molti anni a venire...



Grazie, Ramona, per il tuo amore, la tua creatività e il tuo costante supporto. Senza di te questo gioco sarebbe solo un'idea nascosta nei meandri della mia mente.

Un enorme grazie a tutti i miei playtester, con un ringraziamento speciale a Matteo Fioravanti, Giorgio Saviotti, Simone Maurizzi, Lorenzo Castigliana, Licia Cavallini, Sebastiano Giuffredì, Enrico Mazzanti, Leonardo Santacroce, Giorgia Giaretti, Leonardo Spinelli, Michele Cagnolati, Emiliano Venturini, Davide Pagliari, Sauro "Miller" Parissi e Gianluca Pica di The Rolling Gamers, Jan Zhabjaku (MeepleOrDie), Comelasfoglia Studios e Associazione Dadi Ducali.

*Grazie,
G.*

Team Creativo

Design del gioco: Giancarlo Spinelli

Illustrazioni: Anna "Mikado" Przybylska, Adam Strzelecki

Progetto grafico: Adam Strzelecki, Ka Leszczyńska

Sviluppo del gioco: Andrzej Olejarczyk, Przemek Wojtkowiak, Adam Strzelecki, Mariusz Majchrowski

Regolamento: Mariusz Majchrowski

Gestione del progetto: Przemek Wojtkowiak

Revisione e correzione di bozze: Rick Howard, Locatheart, Rebel team e un ringraziamento speciale a Windziarz!

DTP (Desktop Publishing): Adam Strzelecki, Ka Leszczyńska

Playtester: Hubert Bartos, Marek Jodel, Karolina Batorska, Przemek Wrzosek, Karol Drynda, Mateusz Seroczyński, Marek Stożyński, Rafał Szczepkowski, Sylwia Smolińska, Przemysław Zub, Patryk Chaberski, Paweł Gajda e il gruppo **"Roboty Planszowe"**, tra cui: Arkadiusz Dymalski, Jędrzej Modrzyński, Bartosz Wyrwał, Jarosław Piersiala, Marcin Kowalski, Janusz Wawrzyniak, Michał Długaj, Jakub Prażmowski, Błażej Ślachetka

Edizione Italiana

Traduzione: Denise Venanzetti

Revisione: Chiara Turchi, Vittoria Vincenzi

Adattamento Grafico: Deborah Dicuonzo, Giacomo Pellini

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

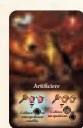
Esempio:

Alla fine della partita, Silvia ottiene:

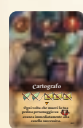
- 26 punti per le carte nella sua storia
- 2 punti per l'oggetto nel suo zaino
- 2 punti per la bandiera delle Paludi Dimenticate
- 2 punti per il suo segnalino moralità
- 0 punti per i segnalini imprese leggendarie e il segnalino primo giocatore (poiché non ne possiede nessuno)
- 4 punti per il manufatto che ha lasciato nella galleria.

In totale, ha 36 punti fama.

Descrizione delle carte

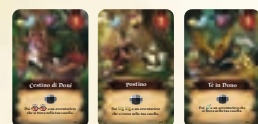


Artificiere: Puoi ricostruire un che è stato precedentemente distrutto. In tal caso, invece di collocare un nuovo segnalino, rimuovi il segnalino .

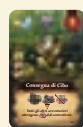


Cartografo: Ogni volta che termini il movimento sulla casella di partenza della spedizione, ti muovi immediatamente sulla casella successiva. Puoi scegliere una qualsiasi direzione che desideri seguire. Nel caso della spedizione nell'area delle Paludi Dimenticate, puoi utilizzare immediatamente le caselle di arrivo più vicine; quindi colloca subito il tuo segnalino bandiera sulla casella scelta. Nell'area delle Caverne Oscure, puoi scegliere se seguire il percorso ●●● oppure il percorso —●—.

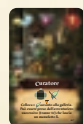
Durante una spedizione nell'area della Collina Ghiacciata, puoi utilizzare un percorso più breve, ma devi pagare il suo costo aggiuntivo scartando .



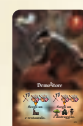
Cestino di Doni / Postino / Tè in Dono: La risorsa che viene consegnata deve provenire dalle tue risorse.



Consegna di Cibo: Gli altri giocatori decidono quale risorsa ottenere in ordine di turno, a partire dal giocatore alla tua sinistra.



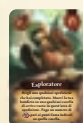
Curatore: Colloca nella sezione galleria le che hai scartato per pagare il costo di questa carta.



Demolitore: Per restaurare o distruggere un luogo, gira la rispettiva tessera sul suo altro lato. Se ci sono eventuali oggetti nelle rovine che stai restaurando, collocali nel negozio nei rispettivi slot.



Dono dell'Accampamento: Recupera 1 dei segnalini tenda scartati nella scatola durante la preparazione e collocalo a faccia in giù in una casella tenda vuota a tua scelta.



Esploratore: Per spostare la tua bandiera, devi già averla in una determinata area di spedizione. Se non hai nessuna bandiera collocata in un'area di spedizione oppure se tutte le tue bandiere sono sulle caselle con il numero massimo di punti fama, la carta non ha nessun effetto: aggiungila alla tua storia.



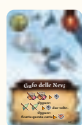
Filantropo: Quando le risorse aggiuntive vengono utilizzate, rimettile nel contenitore.



Gatto del Tè: Se il tuo segnalino zampa forte non si trova sul tabellone oppure non ci sono più segnalini zampa sulla tua plancia personaggio, l'effetto sul lato non funzionerà.



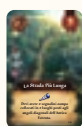
Guardiano del Ponte: Se decidi di ripetere il tiro del dado, devi accettare il nuovo risultato.



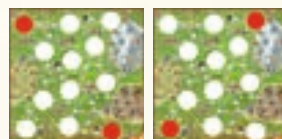
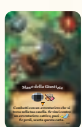
Gufo delle Nevi: Se avanzi utilizzando il percorso più breve, devi comunque pagare il costo aggiuntivo di quel passaggio (con oppure).



La Spada sulla Vetta: Le carte cattive sono quelle che riportano il simbolo nell'angolo in alto a sinistra. Se scegli il percorso cattivo e non ottieni , puoi comunque avanzare.



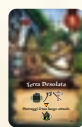
La Strada Più Lunga: I tuoi segnalini zampa devono corrispondere a una delle configurazioni seguenti:



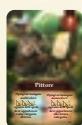
Mano della Giustizia: Un avventuriero è considerato cattivo quando il suo segnalino moralità si trova a destra della casella sul suo tracciato moralità.



Nido di Coccodrillo: Rimetti la carta rivelata a faccia in giù in cima al mazzo spedizione.



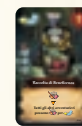
Piromane / Terra Desolata / Terra Bruciata: Gira a faccia in giù la tessera luogo su cui ti trovi.



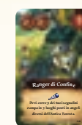
Pittore: Ricorda che la categoria di una carta è determinata dal primo simbolo collocato nell'angolo in alto a sinistra.



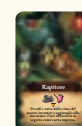
Postino Penzolante: Le carte dovrebbero essere pescate nello stesso ordine dell'ordine di turno, a partire da te come giocatore attuale.



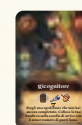
Raccolta di Beneficenza: Gli altri giocatori decidono se utilizzare l'effetto in ordine di turno, a partire dal giocatore alla tua sinistra.



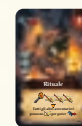
Ranger di Confine: I tuoi segnalini zampa devono corrispondere a una delle configurazioni seguenti:



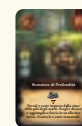
Rapitore: La carta incontro presa diventa una carta impresa. Ciò significa che puoi giocarla dalla tua mano senza collocare un segnalino zampa nella sezione incontro.



Ricognitore: Nel caso dell'area delle Paludi Dimenticate, se collochi il tuo segnalino sulla casella di arrivo , non ottieni la indicata accanto alla casella.



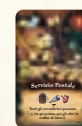
Rituale: Gli altri giocatori decidono se utilizzare l'effetto in ordine di turno, a partire dal giocatore alla tua sinistra.



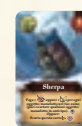
Scavatore di Profondità: Se la pila degli scarti contiene meno di 3 carte, pesca tutte e ottieni 1 di queste carte.



Segugio: Per giocare questa carta, devi seguire solo 1 giocatore. Considera solo i segnalini che si trovano sui luoghi: questo esclude la sezione incontri, le sezioni spedizioni e lo slot aiuto.



Servizio Postale: I giocatori decidono di ottenere una carta in ordine di turno, a partire da te.



Sherpa: Puoi scartare le tue risorse in una qualsiasi configurazione. Per esempio, se hai 3 oggetti/manufatti, puoi scartare 3 segnalini cibo qualsiasi, oppure 2 carte dalla tua mano e 1 segnalino cibo. Ricorda che puoi scartare un qualsiasi numero di oggetti e manufatti in qualsiasi momento.

Descrizione degli oggetti

La maggior parte degli oggetti presenta capacità speciali, che verranno descritte di seguito.



Questi oggetti non hanno capacità speciali, ma sono utili durante la risoluzione di alcune carte. Ti serviranno anche durante le spedizioni.



Questi oggetti possono essere utilizzati come armi durante i combattimenti. Ti forniscono 1 o più simboli . Sono utili anche durante la risoluzione di alcune carte e durante le spedizioni.



La spada ti fornisce 3 simboli se la scegli come arma durante un combattimento.



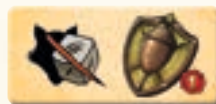
Il salvacondotto commerciale ti fornisce 3 simboli quando ti rechi al negozio.



Le ali ti forniscono 3 simboli quando ti muovi attraverso l'Antica Foresta.



La bussola ti permette di rivelare un'altra carta durante una spedizione in cambio di quella che hai pescato per prima (che deve essere scartata). La bussola funziona in modo identico al segnalino zampa forte durante una spedizione. Se possiedi questo oggetto e giochi il segnalino zampa forte, puoi scartare le prime due carte.



Lo scudo fa sì che i tuoi avversari (dalle carte incontro e dalle carte spedizione) tirino 1 dado di combattimento in meno.



L'arco. Se scegli l'arco come arma durante un combattimento, tira 1 dado prima del combattimento. Se ottieni , vinci immediatamente.

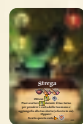
Manufatti:



L'Elisir (Strega). Puoi scartare questo segnalino durante il tuo turno per scegliere una carta qualsiasi dalla tua mano e aggiungerla alla tua storia a faccia in su. Scarta il manufatto utilizzato mettendolo nella scatola.



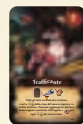
La Spada (Spada sulla Vetta). Se scegli la spada come arma durante un combattimento, ti fornisce 2 punti forza extra e 1 dado di combattimento aggiuntivo.



Strega: Non risolvere nessun effetto presente sulla carta che aggiungi alla tua storia. Se la carta che hai aggiunto presenta il simbolo , muovi il tuo segnalino moralità verso il lato che preferisci. Se presenta il simbolo oppure il simbolo , muovi il tuo segnalino moralità verso il lato indicato.



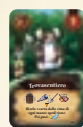
Tomba Proibita: Per la seconda opzione sulla carta, devi scegliere se prendere il segnalino OPPURE avanzare. Non puoi scegliere entrambi gli effetti.



Trafficante: Gli altri giocatori decidono come utilizzare un effetto in ordine di turno, a partire dal giocatore alla tua sinistra.



Tribù delle Rane: Se hai più oggetti o manufatti con il simbolo , devi scartarne 1 per scegliere l'opzione "buona".



Trovamentiro: Puoi rivelare solo 1 carta dalla cima di ogni mazzo. Se uno qualsiasi dei giocatori la risolve, la carta successiva in un determinato mazzo rimane a faccia in giù.



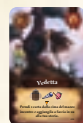
Truffatore: Devi ottenere un risultato inferiore alla somma dei punti fama delle carte scartate. Ottenere lo stesso risultato non ha nessun effetto.



Vagabondo: Ognuno dei tuoi segnalini zampa deve essere collocato in un tipo di luogo diverso. Per esempio, 2 segnalini collocati in 2 negozi distinti equivalgono a un solo tipo di luogo.



Valanga: Se decidi di ripetere il tiro del dado, devi accettare il nuovo risultato.



Vedetta: Non risolvere la carta che aggiungi alla tua storia. Se la carta che hai pescato presenta il simbolo , sposta il tuo segnalino moralità verso il lato che preferisci.

Consultazione icone

Oggetti:



Questi oggetti non hanno capacità speciali, ma sono utili durante la risoluzione di alcune carte. Ti serviranno anche durante le spedizioni.



Questi oggetti possono essere utilizzati come armi durante i combattimenti. Ti forniscono 1 o più simboli . Sono utili anche durante la risoluzione di alcune carte e durante le spedizioni.



La spada ti fornisce 3 simboli se la scegli come arma durante un combattimento.



Il salvacondotto commerciale ti fornisce 3 simboli quando ti rechi al negozio.



Le ali ti forniscono 3 simboli quando ti muovi attraverso l'Antica Foresta.



La bussola ti permette di rivelare un'altra carta durante una spedizione in cambio di quella che hai pescato per prima (che deve essere scartata). La bussola funziona in modo identico al segnalino zampa forte durante una spedizione. Se hai questo oggetto e giochi il segnalino zampa forte, puoi scartare le prime due carte.



Lo scudo fa sì che i tuoi avversari (dalle carte incontro e dalle carte spedizione) tirino 1 dado di combattimento in meno.



Larco. Se scegli l'arco come arma durante un combattimento, tira 1 dado prima del combattimento. Se ottieni , vinci immediatamente.

Manufatti:



L'Elisir (Strega). Puoi scartare questo segnalino durante il tuo turno per scegliere una carta qualsiasi dalla tua mano e aggiungerla alla tua storia a faccia in su. Scarta il manufatto utilizzato mettendolo nella scatola.



La Spada (Spada sulla Vetta). Se scegli la spada come arma durante un combattimento, ti fornisce 2 punti forza extra e 1 dado di combattimento aggiuntivo.

Bonus tenda



2 carte impresa: Aggiungile alle tue risorse e poi, alla fine del tuo turno, alla tua mano.



Sposta il segnalino moralità sul tuo tracciato moralità di 1 casella a sinistra o a destra.



Lampone: Aggiungilo alle tue risorse.



Fungo: Aggiungilo alle tue risorse.



Ghianda: Aggiungila alle tue risorse.



Foglia di tè: Aggiungila alle tue risorse.



Una tenda con una "X" non fornisce nessun bonus.



Qualsiasi segnalino cibo (eccetto una foglia di tè): Sceglilo e aggiungilo alle tue risorse.



Un simbolo aggiuntivo che puoi utilizzare una volta.



Un simbolo aggiuntivo che puoi utilizzare una volta.



Un simbolo aggiuntivo che puoi utilizzare una volta.



Un simbolo aggiuntivo che puoi utilizzare una volta.

Bonus accampamento



Muovi il segnalino moralità sul tuo tracciato moralità di 1 casella verso sinistra o verso destra.



Prendi 1 carta dalla tua mano e aggiungila a faccia in giù a una qualsiasi colonna della tua storia.



Ottieni 1 foglia di tè dal contenitore.



Aggiungi 1 delle carte incontro a faccia in su alla tua mano. Puoi giocarla in seguito come se fosse una carta impresa.



Ottieni 1 oggetto comune dal negozio.



Prendi il segnalino primo giocatore.