

EXPLORERS OF THE Woodlands



Regolamento

Versione 2.4





Explorers of the Woodlands è un gioco cooperativo di esplorazione e avventura per 1-4 giocatori, della durata di circa 30-45 minuti.

Collaborate per dare la caccia e sconfiggere un temibile Boss che si nasconde nelle profondità di una foresta pericolosa. Esplorate i Woodlands come una squadra, percorrendo sentieri insidiosi, combattendo Mostri feroci, sviluppando le vostre abilità e raccogliendo equipaggiamento, fino a quando non troverete e sconfiggerete il Boss... o lui sconfiggerà voi!

Obiettivo del gioco: trovare e sconfiggere il Boss.



Contenuto

- 1** Regolamento
- 4** Plance dei Personaggi **1**
- 4** pedine Personaggio diverse **2**
- 4** Dadi Personaggio (rossi) **3**
- 4** Dadi Combattimento (neri) **4**
- 4** Dadi Potere di questi colori:
1 viola, 1 verde, 1 blu, 1 arancione **5**
- 4** cubetti rossi (per tenere conto
dei Punti Vita dei Personaggi) **6**
- 6** cubetti blu (per tenere conto
delle Sfere dei Personaggi
e dei livelli di minaccia dei Boss) **7**
- 24** tessere Foresta (rappresentano
i luoghi che si possono esplorare) **8**
- 25** carte Bottino **9**
- 12** carte Evento **10**
- 4** carte Potere dei Personaggio **11**
- 8** carte Antro **12**
- 5** carte Locanda **13**
- 6** carte Boss **14**
- 3** carte Spine **15**
- 1** carta Mostri Infuriati **16**
- 1** carta Boss Infuriati **17**
- 20** segnalini Mostro così divisi: **18**
 - 4** Funghi
 - 4** Piante
 - 4** Spiriti
 - 4** Scheletri
 - 4** Serpenti
- 5** segnalini Scigno **19**
- 3** segnalini Evento **20**
- 5** segnalini Veleno **21**
- 5** segnalini Spine **22**
- 4** segnalini Sfere **23**
- 1** segnalino Gelo **24**
- 3** segnalini Scudo di Foglie **25**
- 3** segnalini Scudo +1 **26**
- 1** segnalino
+1 Dado Combattimento **27**
- 22** segnalini Missione così divisi:
 - 6** segnalini Fungo **28**
 - 2** segnalini Fiala Vuota **29**
 - 4** segnalini Accampamento **30**
 - 10** segnalini Corruzione **31**

PREPARAZIONE

1 - Ciascun giocatore sceglie il proprio Personaggio e prende la Plancia del Personaggio, la carta Potere e la pedina corrispondenti, oltre a un cubetto rosso e uno blu. Poi mette ciascun cubetto su questi valori iniziali:



Tracciato rosso: Valore iniziale dei Punti Vita (♥): 5. Un Personaggio non può mai averne più di 5

Tracciato blu: Valore iniziale delle Sfere (🌀): 0 (messo sul simbolo 🌀). Un Personaggio non può mai averne più di 10.

Ogni giocatore inserisce la carta Potere del proprio Personaggio sotto il lato sinistro della propria Plancia del Personaggio, in modo tale da poterla far scorrere verso sinistra in seguito.



2 - Mettere da parte la tessera di Partenza (ha un dorso diverso che la rende facile da riconoscere), la tessera Boss e la tessera Locanda. Mettere la tessera di Partenza nell'area di gioco, a portata di mano di tutti i giocatori. Poi mescolare tutte le tessere Foresta rimanenti. Rimuovere 2 tessere Foresta a caso senza guardarle, mescolarele insieme alla tessera Boss, e in seguito mettere tutte e tre le tessere in fondo alla pila della tessere Foresta. Ora la pila è completa.



Tessera di Partenza



Tessera Boss



Tessera Locanda

3 - Mescolare i segnalini Mostro e metterli a faccia in giù vicino all'area di gioco, in modo da formare una pila da cui pescare i Mostri.

4 - Mescolare le carte Bottino e formare un mazzo a faccia in giù. Poi fare la stessa cosa con le carte Evento e le carte Boss, in modo da formare tre mazzi (uno per ciascun tipo di carta).

5 - Mettere tutti i segnalini e i dadi a portata di mano di tutti i giocatori.

- 6** - Scegliere il livello di difficoltà desiderato per questo gioco selezionando la carta Spine con cui giocare. Prima di iniziare la partita, i giocatori possono decidere di utilizzare la carta Spine normale, la carta Spine Facile o la carta Spine Difficile. Scegliere una carta, aggiungerla all'area di gioco a faccia in su e rimettere le altre carte Spine nella scatola.
- 7** - Decidere chi giocherà per primo. Consigliamo al giocatore che ha più familiarità con il gioco di iniziare, poiché sarà lui a cominciare ogni turno del gioco.

NB: il ruolo di primo giocatore in ogni Round è molto importante, ma non dimenticare che bisogna collaborare tutti insieme e utilizzare i propri turni in modo efficace per vincere!

- 8** - Che il gioco abbia inizio! Il primo giocatore inizia il suo turno con la Fase 1 (Crescita della Foresta).

FASI DI GIOCO

Ogni Round è diviso in una Fase 1 (Crescita della Foresta) cui segue una Fase 2 (Avventura).

Fase 1: Crescita della Foresta

La Storia: un tempo i Woodlands erano belli e tranquilli, ma misteriosamente sono apparse nuove aree pericolose nella foresta, piene di Mostri e terreni insidiosi. Se i Personaggi non riusciranno ad affrontare questi pericoli per trovare e sconfiggere il Boss che sta causando la Corruzione e l'estensione della foresta, i Woodlands saranno perduti!

Riassunto del gameplay: i giocatori, a turno, rivelano 1 tessera Foresta dalla pila Foresta e la aggiungono all'area di gioco.

A partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore pesca una tessera Foresta, la rivela e poi la aggiunge alle tessere già in gioco, **scegliendo come posizionarla**.

Regole per la Creazione della Mappa:

1. Ogni tessera Foresta deve essere posizionata adiacente a una tessera già presente nell'area di gioco in modo che almeno un sentiero la colleghi a quella già presente.
2. Se un giocatore desidera posizionare la propria tessera in modo che tocchi più tessere già presenti, deve sempre cercare di evitare di creare vicoli ciechi. In altre parole, i giocatori devono dare la priorità alla creazione di sentieri quando posizionano le tessere.
3. Se una tessera pescata non può essere collegata a nessun sentiero esistente, la tessera viene messa in fondo alla pila Foresta e viene pescata una nuova tessera per sostituirla. Continuare questo processo fino a quando non si pesca una tessera che può essere posizionata.
4. Nel caso improbabile in cui il posizionamento di una tessera pescata chiudesse completamente la foresta, senza lasciare percorsi aperti per le tessere future, il giocatore attivo scarta la tessera che ha in mano in fondo al mazzo e pesca un'altra tessera fino a quando non ne trova una che non crei vicoli ciechi. Usa questa tessera e ripone tutte le tessere che non è stato possibile posizionare in fondo al mazzo Foresta.



Esempio di posizionamento valido: Sha'Vi ha appena pescato questa tessera a forma di T e può aggiungerla a uno qualsiasi dei punti contrassegnati con un ✓. Se decide di posizionarla nell'angolo in basso a destra, **DEVE** collegarla a entrambi i percorsi esistenti, ruotando la tessera se necessario per evitare di creare vicoli ciechi.

Importante: se durante la fase di Crescita della Foresta bisogna aggiungere una tessera ma la pila Foresta è vuota e la carta Boss non è stata ancora rivelata, girare subito la carta Boss a faccia in su e mettere un cubetto blu sulla prima casella del tracciato di minaccia del Boss (vd. Tracciato di minaccia del Boss p.16).

Fine della Fase: una volta che tutti i giocatori hanno posizionato una tessera, la Fase 1 è terminata e i giocatori passano alla Fase 2: Avventura.

Fase 2: Avventura

La Storia: i Personaggi usano le proprie abilità e capacità per esplorare i Woodlands alla ricerca del Boss che devono sconfiggere, combattendo Mostri, ottenendo bottini e attraversando terreni pericolosi lungo il percorso.

Riassunto del gameplay: in ordine di turno, ogni giocatore tira una serie di Dadi Personaggio, i cui risultati determinano le azioni che il giocatore potrà intraprendere nel proprio turno. Quando i giocatori muovono la loro pedina Personaggio nell'area di gioco ed entrano in una tessera, ne attivano i vari effetti.

2a) Attivazione dei Personaggi

Durante la fase Avventura, ogni giocatore tira e assegna i 4 Dadi Personaggio rossi, quindi controlla il proprio Personaggio in base ai risultati. Ogni faccia del dado corrisponde a una o più azioni sulla Plancia del Personaggio: Movimento, Concentrazione, Azioni speciali o Evocazione. Proprio come nella fase di Crescita della Foresta, il primo giocatore inizierà la fase Avventura, poi i giocatori giocheranno i loro turni in senso orario.

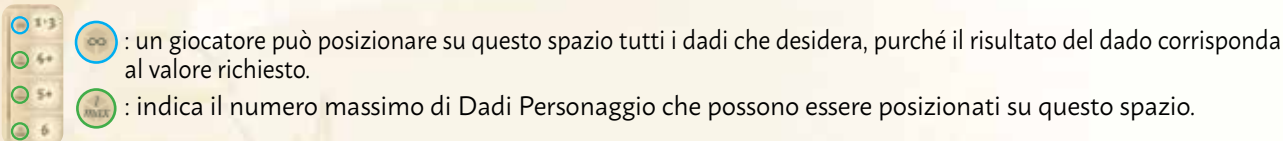
NB: prima di tirare i dadi, il giocatore attivo deve:

- Controllare se è avvelenato (vd. Veleno, p.13).
- Girare a faccia in su le sue carte ad uso limitato (🃏) (vd. Usare le carte Bottino, p.8).

Tirare e Assegnare i Dadi Personaggio

Tirare contemporaneamente i 4 Dadi Personaggio rossi. Scegliere se accettare i risultati o ripetere il tiro. Ogni giocatore può ripetere il tiro solo una volta. Se un giocatore sceglie di ripetere il tiro, **DEVE tenere almeno 1 dado del tiro originale, posizionandolo immediatamente sullo spazio della propria Plancia del Personaggio che corrisponde al risultato.**

Tutti i dadi rimasti DEVONO essere ritirati insieme. Una volta ottenuti i risultati finali, il giocatore attivo posiziona i dadi sugli spazi della propria Plancia Personaggio che corrispondono ai risultati per eseguire le azioni corrispondenti. Su ogni spazio della Plancia c'è un promemoria che indica quanti dadi può contenere quello spazio:



Esempio: Eva tira 4 Dadi Personaggio rossi. Ottiene il seguente risultato: un 1, un 2, un 4 e un 5. Eva decide di tenere il 5 e lo posiziona sulla sua Plancia Personaggio accanto allo spazio 5+. Questo spazio ha un simbolo 1 Max, quindi questo sarà l'unico dado che potrà posizionare su questo spazio durante questo turno. Eva ora ritira i 3 dadi che voleva ritirare e ottiene il seguente risultato: un 1, un 3 e un 5. Eva può ritirare solo una volta, quindi deve accettare questi risultati e posizzionarli sulla sua Plancia del Personaggio. Posiziona l'1 e il 3 accanto allo spazio 1-3 della sua Plancia del Personaggio, che ha un simbolo infinito che le permette di posizionare più dadi. Non potendo posizionare il 5 sullo spazio 5+ perché vi ha già assegnato un dado e ha un simbolo Max 1, posiziona invece il 5 sullo spazio 4+.

Una volta che un giocatore ha posizionato tutti i dadi che può sulla sua Plancia del Personaggio, usa i dadi per eseguire le azioni associate. Le azioni possono essere eseguite in qualsiasi ordine il giocatore desidera.

Movimento, Concentrazione, Azioni Speciali, Evocazione

MOVIMENTO: 🎲 🎲 🎲

Per ogni dado posizionato su questo spazio, il Personaggio può essere spostato su una tessera adiacente. Scartare ogni dado movimento dopo averlo utilizzato. Il numero sul dado non ha alcun effetto sul numero di movimenti che il giocatore può effettuare.



Esempio: qui sono stati posizionati 3 dadi, quindi il giocatore può muoversi 3 volte in questo turno, scartando ogni volta 1 dado per spostarsi su 1 tessera adiacente.

NB: i movimenti e le altre azioni possono essere effettuati nell'ordine desiderato dal giocatore.

Non appena un Personaggio si sposta su una tessera, **DEVE** applicare gli effetti della tessera prima di poter passare alla tessera successiva (vd. Tessere Foresta, p.9). Un movimento può anche innescare un Combattimento (vd. Combattimento, p.14) che deve essere risolto prima che il Personaggio possa continuare a muoversi.

MOVIMENTO AD ALTO RISCHIO:

Se i giocatori si spostano su tessere che sono già state posizionate sulla mappa, possono farlo sapendo esattamente quali effetti innescheranno quando entreranno nella tessera. Tuttavia, i giocatori POSSONO scegliere di utilizzare il loro movimento per esplorare tessere non rivelate. Questa azione è chiamata Movimento ad Alto Rischio, perché il giocatore che si muove non saprà quali effetti o terreno incontrerà quando entrerà nella tessera verso cui si sta dirigendo. Se un giocatore decide di utilizzare il Movimento ad Alto Rischio per spostarsi da una tessera a uno spazio dove non c'è ancora una tessera, segue questi passaggi:



1. Ottiene 1  come ricompensa per il Movimento ad Alto Rischio.
2. Se ci sono più percorsi che conducono fuori dalla tessera su cui si trova, dichiara in quale direzione si muoverà. In altre parole, prima di muoversi, deve dichiarare su quale lato della tessera attuale posizionerà la nuova tessera.
3. Rivela la tessera superiore della pila Foresta e la posiziona adiacente alla tessera su cui si trova attualmente, utilizzando il lato che ha scelto nel punto 2. Segue le istruzioni di preparazione per quel tipo di tessera (vd. Tessere Foresta, p.9), come ad esempio posizionare i segnalini Mostro.
4. Sposta il suo Personaggio sulla nuova tessera e attiva eventuali effetti che si innescano quando si sposta su quella tessera. Continua il resto del suo turno.

CONCENTRAZIONE:



Su questo spazio della Plancia del Personaggio, i giocatori possono posizionare UN solo Dado Personaggio con valore 4 o superiore per guadagnare 1  **alla fine del proprio turno**, la quale può essere utilizzata a partire dal turno successivo. Non può mai essere utilizzata durante il turno in cui è stata ottenuta.

AZIONI SPECIALI:



Ogni Personaggio ha due Azioni Speciali Uniche che possono essere utilizzate con i valori 5 e 6 dei Dadi Personaggio. Una spiegazione completa di queste azioni speciali è disponibile p.11 e p.12.

EVOCAZIONE: (richiede 2 dadi con qualsiasi valore)



Ogni Personaggio può assegnare qualsiasi combinazione di 2 dadi che ha tirato per evocare 1 dado Potere del colore specificato fino alla fine del proprio turno. I due dadi posizionati su questo spazio non saranno disponibili per il resto del turno del Personaggio.

Un dado Potere ottenuto in questo modo può essere usato in tutti i Combattimenti nel corso del turno del Personaggio. Questo dado viene aggiunto ai dadi Combattimento disponibili del Personaggio e viene rimesso nella riserva comune di dadi alla fine del turno. Ogni dado Potere può essere utilizzato solo una volta per Combattimento. Ad esempio, è impossibile evocare il dado Potere verde e poi utilizzare un Bastone verde (che garantisce 1 dado Potere verde) durante lo stesso Combattimento.

Alcuni Mostri hanno debolezze, resistenze o immunità ai dadi Potere (vd. p.13).

2b) Usare le carte Bottino

Le carte Bottino raccolte nel corso della partita possono essere usate solo durante la fase Avventura. Esistono diversi tipi di carte Bottino:

- Le carte Bottino Permanenti non riportano nessuna delle icone di utilizzo limitato mostrate di seguito e i loro effetti sono sempre attivi (ad esempio la carta Armatura pesante), anche quando non è il proprio turno!

- Le carte a uso limitato riportano delle icone che ne chiariscono l'utilizzo. Solo il giocatore attivo può utilizzarle durante il proprio turno (v. s.).

 Le carte Bottino che riportano questa icona devono essere girate a faccia in giù dopo essere state usate. Verranno girate a faccia in su e saranno nuovamente disponibili all'inizio della fase Avventura successiva di quel giocatore, appena prima di tirare i Dadi Personaggio (ad esempio la carta Stivali).

 Le carte Bottino che riportano questa icona devono essere scartate dopo essere state utilizzate (ad esempio la carta Pozione di cura).

Ogni Personaggio ha 3 spazi per le carte Bottino nella parte inferiore della propria Plancia del Personaggio. Se un giocatore pesca una quarta carta Bottino, può scegliere se sostituire o meno una delle sue attuali carte Bottino, scartandone una delle 4.

Trasferimento del Bottino: quando due o più Personaggi si trovano sulla stessa tessera e non sono presenti Mostri, il giocatore attivo può dare una o più delle sue **carte Bottino a faccia in su** a un altro Personaggio.

2c) Il Tracciato delle Sfere e gli Usi delle Sfere

La posizione del cubetto blu sul tracciato blu indica quante  si hanno al momento. Un Personaggio non può mai avere più di 10 . Le Sfere possono essere usate in cinque azioni:

Ritirare i dadi Combattimento (vd. Combattimento, p.14).

Il giocatore attivo può ritirare 1 dado Combattimento per ogni  spesa. Le  non possono essere usate per ritirare i dadi Potere durante i Combattimenti.

 **Fare acquisti dal Venditore Ambulante** (vd. il prezzo sulla tessera o sulla carta del Venditore Ambulante). Si possono anche vendere le proprie carte Bottino per 1  ciascuna (vd. Tessera Venditore Ambulante p.10)

 **Vortice** Un giocatore attivo può spendere 1  per attivare il vortice quando si trova sulla tessera Vortice (vd. Vortice, p.10).

Rianimare un Personaggio K.O. Il giocatore attivo può spendere un numero di  pari al numero di giocatori per rianimare un Personaggio K.O. che si trova sulla stessa tessera (vd. Personaggi K.O. p.15).

Sbloccare Poteri Unici  (vd. Personaggi, p.11 e 12).

Tutti i Personaggi hanno Poteri Unici che possono essere sbloccati in qualsiasi momento **durante il loro turno**, purché non siano in Combattimento:

- Quando il tracciato delle Sfere di un Personaggio raggiunge 3 o più , il giocatore può spenderne 3 per sbloccare il suo primo Potere Unico .

In tal caso, fa scorrere la sua carta Potere verso sinistra fino a rivelare completamente il primo Potere. Dopo aver



Hero Power cards

sbloccato il primo Potere, può ottenere il secondo Potere Unico risparmiando e spendendo altre 5 Sfele, come indicato sulla carta Potere di ciascun Personaggio. Se lo fa, fa slittare la sua carta Potere verso sinistra fino a quando il secondo Potere non è completamente rivelato. Un giocatore può sbloccare entrambi questi Poteri nello stesso turno spendendo 8 Sfele.



Esempio: Xylia spende 3 Sfele per sbloccare il suo primo Potere Unico.



Fa scorrere la sua carta Potere verso sinistra e ora può usare il suo primo Potere Unico per il resto della partita!

Fine del Round: quando tutti i giocatori hanno giocato un turno, la Fase 2 termina e il primo giocatore inizia un nuovo Round partendo dalla Fase 1.

TESSERE FORESTA

Esistono diversi tipi di tessere Foresta. Possono contenere mostri, tesori e/o altre sorprese. Se una tessera contiene sia Spine che un numero qualsiasi di segnalini Mostro, **risolvere sempre prima le Spine**, prima di affrontare i Mostri. Il significato di ciascuna icona sulle tessere è riportato di seguito.

Tesoro: quando una tessera con questa icona viene rivelata e messa in gioco, mettere 1 segnalino Scrigno per ogni icona sulla tessera pescata. Un giocatore attivo il cui Personaggio si trova su una tessera contenente un segnalino Scrigno (e nessun Mostro) può scartare il segnalino per pescare immediatamente 1 carta Bottino dalla cima del mazzo delle carte Bottino.

Evento: quando una tessera con questa icona viene rivelata e messa in gioco, mettere 1 segnalino Evento sulla tessera. Un giocatore attivo il cui Personaggio si sposta su una tessera con un segnalino Evento deve, dopo aver sconfitto eventuali, scartare il segnalino e pescare 1 carta Evento dalla cima del mazzo delle carte Evento. Il giocatore legge la carta ad alta voce e ne applica gli effetti. Se un effetto richiede di scartare o perdere elementi (ad esempio) e il giocatore non ne possiede, non accade nulla. Scartare la carta Evento a faccia in su accanto al mazzo delle carte Evento.

Mostro: quando questa tessera viene rivelata e messa in gioco, pescare 1 segnalino Mostro a caso per ogni icona Mostro sulla tessera pescata e metterli sulla tessera a faccia in giù. Quando un giocatore si muove su questa tessera per la prima volta, tutti i segnalini Mostro sulla tessera vengono rivelati. Un giocatore attivo il cui Personaggio inizia il proprio turno su una tessera con uno o più segnalini Mostro o si sposta su di essa deve immediatamente combattere contro i Mostri attualmente presenti (vd. Mostri, p.12).

Boss: quando questa tessera viene rivelata e messa in gioco, appare un Boss. Pescare 1 carta Boss a caso e metterla vicino alla tessera Boss a faccia in giù. Verrà rivelata quando un giocatore si sposta su questa tessera per la prima volta o quando una tessera non può essere posizionata durante la fase di Crescita della Foresta perché la pila Foresta è vuota (vd. Fase 1: Crescita della Foresta, p.5). Un giocatore attivo il cui Personaggio inizia il proprio turno su una tessera con un Boss o si sposta su di essa deve immediatamente entrare in Combattimento (vd. Combattimento, p.14). **NB: bisogna sconfiggere il Boss per vincere la partita e bisogna essere ben equipaggiati prima di decidere di affrontarlo!**

 **Antro:** se si sta giocando con l'espansione Antro, ignorare questa icona e usare il resto della tessera normalmente (tutte le altre icone sulla tessera hanno i loro effetti abituali). Per saperne di più sulla mini-espansione Antro, consultare p.20.

 **Vortex:** un giocatore attivo il cui Personaggio si trova su una tessera Vortice può spendere 1  per teletrasportarsi sulla tessera di Partenza. Quando si usa il Vortice, tutti i Personaggi devono teletrasportarsi indipendentemente e non possono portare in alcun modo con sé altri Personaggi.

 **Pozzo di Energia:** quando questa tessera viene rivelata, mettere su di essa a faccia in giù tanti segnalini Sfera () quanti sono i giocatori. Un giocatore attivo il cui Personaggio si sposta su o si trova su una tessera Pozzo di Energia senza Mostri può prendere 1 segnalino Sfera gratuitamente. Rivela il segnalino, aggiunge il valore di  indicato sul segnalino al proprio totale di , e tiene il segnalino vicino alla propria Plancia Personaggio come promemoria del fatto che ne ha preso uno. Ogni giocatore può ottenere solo 1 segnalino di questo tipo durante la partita.

 **Falò:** un Personaggio attivo che **termina il proprio turno** su una tessera Falò recupera immediatamente tutti i propri . I Personaggi K.O. sulla tessera Falò recuperano tutti i propri  all'inizio del proprio turno.



 **Spine:** quando un Personaggio attivo si sposta su questa tessera, il giocatore attivo tira immediatamente 1 dado e consulta la carta Spine; quindi applica il risultato del tiro di dado a tutti i Personaggi sulla tessera (vd. p.14 per una spiegazione dei simboli delle Spine).

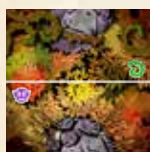
Esempio: Bethras si sposta su una tessera con l'icona Spine. Prima di poter fare qualsiasi altra cosa, deve tirare 1 dado. Ottiene un 2. Bethras rimane immobilizzato per il resto del turno.



Rune: alcuni Eventi possono richiedere ai giocatori di posizionare dei Mostri su queste Rune. Inoltre, le Rune sono utilizzate nelle regole avanzate (vd. p.18 e 19) e negli scenari della campagna (vd. p.21).

 **Tessera del Venditore Ambulante:** quando un Personaggio si sposta su questa tessera per la prima volta nel gioco, pesca 3 carte Bottino e le posiziona a faccia in su accanto all'area di gioco. Queste carte sono gli oggetti che il venditore ambulante sta vendendo. Ogni carta costa 3 . Queste carte Bottino sono disponibili fino a quando non vengono acquistate e non vengono sostituite dopo essere state comprate.

È anche possibile vendere carte Bottino al Venditore Ambulante: scartare una carta Bottino e guadagnare 1  per ogni carta venduta. I Personaggi devono trovarsi sulla tessera Venditore Ambulante per acquistare o vendere carte Bottino.



Tessera Doppio Vicolo Cieco: questa tessera ha due vicoli ciechi. Il giocatore che la posiziona decide se collegare il lato  o il lato  a una tessera già posizionata. Quando un giocatore entra in questa tessera, attiverà solo l'effetto sul lato della tessera collegato al percorso che sta utilizzando. Un giocatore tirerebbe i dadi per le Spine solo se entrasse in questa tessera dalla parte superiore OPPURE combatterebbe un Mostro solo se entrasse dalla parte inferiore.

NB: una volta posizionata, un'altra tessera Foresta non può essere posizionata direttamente sul lato opposto del doppio vicolo cieco. Solo costruendo un percorso da un altro punto della foresta è possibile raggiungere e collegarsi all'altro vicolo cieco.

PERSONAGGI

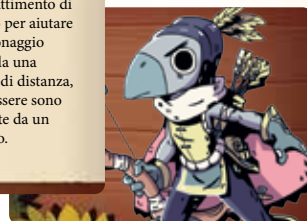
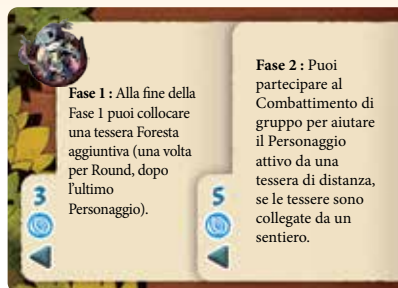
Xylia



Dado Potere: Xylia evoca il dado Potere verde.

Azioni Speciali:

- Agilità:** Xylia ignora le Spine durante il suo turno. Non si applica agli alleati. Il dado rimane in posizione durante tutto il turno del giocatore come promemoria.
- Precisione:** aggiungere +1 ai tiri di dado Combattimento di Xylia per tutto il turno. Il dado rimane in posizione durante tutto il turno del giocatore come promemoria.



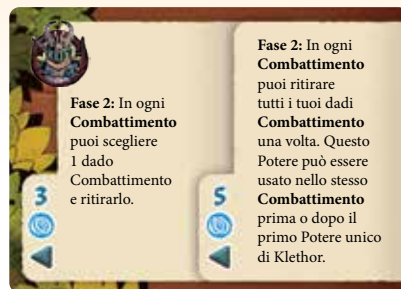
Klethor



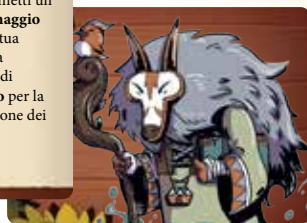
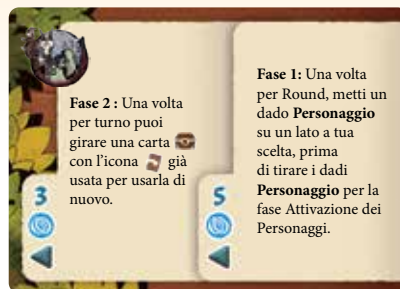
Dado Potere: Klethor evoca il dado Potere viola.

Azioni Speciali:

- Fardello del Protettore:** se uno o più altri Personaggi si trovano sulla stessa tessera, Klethor può portarli con sé quando si muove durante questo turno, se accettano di seguirlo. Gli alleati di Klethor (gli altri Personaggi) possono decidere di seguirlo in tutti i movimenti o solo alcuni. Questa azione speciale può essere utilizzata per muovere un Personaggio K.O. Il dado rimane in posizione durante tutto il turno del giocatore come promemoria.
- Posizione Difensiva:** posizionare il dado nello spazio previsto sulla Plancia del Personaggio. Il dado viene scartato non appena Klethor viene attaccato, prevenendo una volta tutti i danni.



Sha'Vi

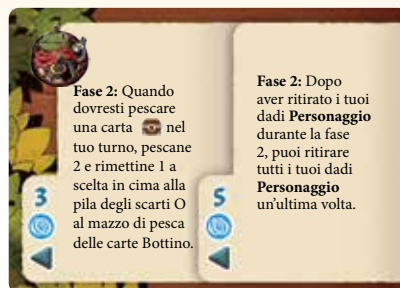


Dado Potere: Sha'Vi evoca il dado Potere blu.

Azioni Speciali:

- Aura Curativa:** ogni Personaggio sulla tessera di Sha'Vi recupera 1 . Scartare il dado dopo averlo usato.
- Fulmine di Ghiaccio:** Sha'Vi congela un Mostro sulla sua tessera. Mettere il segnalino Gelo sul Mostro congelato. Fino all'inizio del prossimo turno di Sha'Vi, questo Mostro non infligge danni e/o applica gli effetti di "Combattimento perso" dopo i Round di Combattimento o le ritirate. Questa azione speciale può essere utilizzata da Sha'Vi prima di un Combattimento o dopo che un Combattimento è stato perso, congelando così un Mostro prima che possa colpire! Un Mostro congelato può comunque essere attaccato. I Boss non possono essere congelati. Scartare il dado dopo averlo usato.

Bethras



Dado Potere: Bethras evoca il dado Potere arancione.

Azioni Speciali:

- Rimedio:** rimuovere un segnalino stato (,) da un Personaggio qualsiasi sulla sua tessera. Scartare il dado dopo averlo usato.
- Elisir del Combattente:** ogni dado Personaggio posizionato su questo spazio diventa un dado Combattimento solo per questo turno. I dadi usati in questo modo vengono scartati alla fine del Combattimento in cui sono stati usati. Massimo: 4 dadi.

MOSTRI

Quando un Personaggio attivo si trova su una tessera contenente un Mostro, deve prima risolvere eventuali Spine presenti sulla tessera, quindi **combattere** il Mostro o **ritirarsi** (vd. p.15) prima di fare qualsiasi altra cosa. Girare il segnalino Mostro se non è stato ancora rivelato e consultare il profilo del Mostro. Esistono 5 tipi di **Mostri** (Spiriti, Piante, Funghi, Scheletri e Serpenti), ciascuno con il proprio profilo. Le spiegazioni di tutte le icone presenti sui segnalini Mostro sono riportate nella pagina seguente.

Profilo della Forza del Mostro: (situato nella parte superiore sinistra dei segnalini Mostro)

-  Il numero nell'icona dello scudo indica il valore di difesa del Mostro. È necessario ottenere almeno questo numero per danneggiare il Mostro. Un giocatore dovrebbe ottenere un 4 o più per infliggere 1 danno a un Mostro con il valore dello scudo di questo esempio.
-  Il numero all'interno dell'icona a forma di cuore indica la salute del Mostro. Questo è il numero di volte che un giocatore deve danneggiare con successo un Mostro durante lo stesso Combattimento per sconfiggerlo. Un Mostro con l'icona in questo esempio dovrebbe essere danneggiato due volte durante lo stesso Combattimento, il che significa anche che sarebbe impossibile sconfiggere questo Mostro con un solo dado da Combattimento.
-  Il numero all'interno dell'icona della spada indica quanti danni il Mostro infligge al Personaggio attivo se il Mostro non viene sconfitto o se il Personaggio decide di ritirarsi. Un Mostro con l'icona in questo esempio infliggerebbe 2 danni a un Personaggio se sopravvive al Combattimento o se il Personaggio si ritira.

Debolezze, Resistenze e Immunità: (situate nella parte superiore destra dei segnalini Mostro)

-  **Debolezza** L'icona accanto al "+1" corrisponde al tipo di dado Potere contro cui questo Mostro o Boss è debole. Aggiungere 1 al risultato di questo dado Potere se utilizzato. Un Mostro o Boss con l'icona in questo esempio sarebbe debole al dado Potere blu, quindi un 3 sul dado Potere blu conterebbe come un 4.
-  **Resistenza** L'icona accanto al "-1" corrisponde al tipo di dado Potere a cui questo Mostro o Boss è resistente. Sottrarre 1 dal risultato di questo dado Potere se utilizzato. Un Mostro o Boss con l'icona in questo esempio resisterebbe al dado Potere arancione, quindi un 3 sul dado Potere arancione conterebbe come un 2.
-  **Immunità** Un colore barrato da una linea rossa indica a quale dado Potere il Mostro o il Boss è immune. Questo dado Potere non può essere utilizzato durante il Combattimento contro questo Mostro o Boss. Un Mostro o un Boss con l'icona nell'esempio sarebbe immune al dado Potere viola.

Conseguenze del Combattimento: (situate nella parte inferiore dei segnalini Mostro)

- L'area  indica i bonus ricevuti se il Mostro viene sconfitto.
- L'area  indica le penalità inflitte se il Combattimento viene perso.

Di seguito sono riportate le icone che si trovano nell'area dei bonus e delle penalità dei profili dei Mostri:

-  Perdere/guadagnare il numero di Sfere indicato.
-  Pescare una carta Bottino.
-  Scartare una carta Bottino a scelta.
-  Pescare e risolvere una carta Evento.
-  Solo Mostri Spirito: mescolare questo Mostro nella pila dei Mostri dopo averlo sconfitto, a meno che non sia Infuriato.

-  Questo Mostro sparge veleno. Perdere un Combattimento contro questo Mostro o ritirarsi da un Combattimento contro questo Mostro avvelena il Personaggio! Un Personaggio avvelenato prende immediatamente un segnalino Veleno e lo mette sulla sua Plancia del Personaggio. Ogni Personaggio può avere solo un segnalino Veleno. Quando un segnalino Veleno si trova sulla Plancia del Personaggio di un giocatore, il Personaggio perde 1  all'inizio di ogni suo turno (subito prima di tirare i dadi Personaggio per la Fase 2). Diversi effetti (come gli antidoti e l'azione speciale 5+ di Bethras) possono rimuovere i segnalini Veleno. Un Personaggio K.O. scarta immediatamente il suo segnalino Veleno, se ne ha uno.

 Alcuni nemici ed Eventi possono intrappolare i Personaggi. Un Personaggio intrappolato prende immediatamente un segnalino Spine e lo mette sulla propria Plancia del Personaggio. Quando un segnalino Spine si trova sulla Plancia del Personaggio di un giocatore, quest'ultimo deve tirare il dado due volte ogni volta che entra in una tessera Spine e applicare entrambi gli effetti. Ogni Personaggio può avere solo un segnalino Spine. Un Personaggio K.O. scarta immediatamente il proprio segnalino Spine, se ne ha uno.

COMBATTIMENTO

Combattere da soli: quando un Personaggio attivo entra in Combattimento, tira i suoi dadi Combattimento e Potere disponibili e confronta i risultati con il profilo del Mostro. **NB: ogni Personaggio inizia il Combattimento con almeno 1 dado Combattimento**, ma è possibile aggiungerne altri tramite azioni speciali, Poteri Unici, carte Bottino, ecc. Ci sono solo 4 dadi Combattimento, ma se un giocatore ha bisogno di tirarne di più, può usare qualsiasi altro dado disponibile come sostituto temporaneo per i dadi extra.

***Esempio:** Lara sta giocando come il Personaggio Bethras. All'inizio del suo turno, tira tutti e 4 i suoi Dadi Personaggio. Ne assegna 3 al movimento e mette 1 dado sull'azione speciale del suo Personaggio Elisir del Combattente, ottenendo 1 dado Combattimento extra. Usa il suo movimento per entrare in una tessera con un Mostro, quindi il Combattimento inizia immediatamente. Il Mostro ha un valore di difesa di 4 (deve ottenere un 4 o più con il dado per danneggiare il Mostro) e 2  (deve danneggiare il Mostro due volte). Lara tira i suoi 2 dadi Combattimento (quello con cui ogni giocatore inizia automaticamente il Combattimento più quello extra che ha ottenuto dalla sua azione speciale) e ottiene un 2 e un 5. Il risultato di 5 è superiore al valore di difesa del Mostro, che è 4, quindi il Mostro subisce un danno. Sfortunatamente, il 2  del Mostro richiede che subisca due danni. Il valore del secondo dado è 2, inferiore a 4, quindi non riesce a infliggere danni. Bethras perde questo Combattimento.*

Ritirare: durante un Combattimento, un giocatore attivo può spendere 1  per ogni dado Combattimento che desidera ritirare. I dadi Potere **non possono essere ritirati**. Non c'è limite al numero di  che possono essere spese per ritirare i dadi Combattimento durante i Combattimenti. I giocatori non possono usare le loro  per ritirare i dadi Combattimento di un alleato. Solo il giocatore attivo può ritirare i dadi Combattimento in questo modo.

Combattimento in Gruppo: se due o più Personaggi si trovano sulla stessa tessera e ha luogo un Combattimento, i giocatori non attivi tirano i loro dadi Combattimento per aiutare il giocatore attivo. I giocatori non attivi possono usare le carte Bottino Permanenti per aiutare il giocatore attivo, ma non possono usare né i dadi Potere né gli oggetti a uso limitato ( / ).

***Esempio:** Max e Thomas si trovano sulla stessa tessera. Max, il giocatore attivo, comincia un Combattimento contro un Mostro. Tira i suoi dadi da Combattimento come al solito. Inoltre, Thomas tira il suo dado da Combattimento e 1 dado da Combattimento aggiuntivo per la sua carta Bottino Mazza. Ogni dado con un valore pari o superiore al valore di difesa del Mostro infligge 1 danno.*

Se un Combattimento in Gruppo viene perso, il Personaggio attivo subisce comunque tutti i danni e le penalità inflitti dal Mostro o dal Boss, ma i Personaggi non attivi subiscono solo 1 danno ciascuno e nessun'altra penalità. Infine, i bonus concessi dai Mostri possono essere distribuiti tra i giocatori che hanno preso parte al Combattimento sulla tessera.

***Example:** Max e Thomas si trovano sulla stessa tessera e hanno appena sconfitto un Mostro con un bonus di +2  per la vittoria in Combattimento. Possono prendere 1  ciascuno o decidere quale dei due Personaggi ottiene le 2 .*

Usare i Poteri Unici dei Personaggi durante il Combattimento:

- Se il Potere Unico di **Klethor** è sbloccato, può ritirare i suoi dadi da Combattimento usando i suoi Poteri anche se non è il Personaggio attivo.
- Il secondo Potere Unico di **Xylia** le permette di aiutare i Personaggi attivi anche da una tessera di distanza. Quando lo fa, Xylia non può perdere  né ricevere bonus dopo il Combattimento.

Gruppi di Mostri: se più Mostri si trovano sulla stessa tessera, il Personaggio attivo deve combattere TUTTI i Mostri uno per uno, iniziando dal Mostro con il punteggio di difesa più basso (indicato sullo scudo del Mostro). Se più Mostri hanno lo stesso valore di difesa, il giocatore attivo sceglie quale Mostro combattere per primo.

- Se un Mostro viene sconfitto in Combattimento, viene scartato a faccia in su accanto alla pila dei Mostri (a meno che non presenti l'icona del Mostro Spirito 🌀, che indica ai giocatori di rimescolare il Mostro nella pila).

- Se un Mostro non viene sconfitto in Combattimento, rimane sulla sua tessera a faccia in su e recupera tutti i suoi ❤️ per il Combattimento successivo. In altre parole, **il danno inflitto ai Mostri non viene mai riportato ai Round di Combattimento futuri**. Devono essere uccisi in un colpo solo! Inoltre, il Mostro infligge danni e penalità al Personaggio attivo e un massimo di 1 danno ai Personaggi non attivi (vd. Combattimento in Gruppo, p.14). Dopo aver perso il Combattimento, un giocatore può decidere se rimanere sulla tessera o ritirarsi. Se il giocatore desidera provare a combattere nuovamente il Mostro nello stesso turno, deve usare i dadi movimento per uscire dalla tessera e rientrarvi per attivare il Combattimento. **Tuttavia, se il giocatore rimane sulla stessa tessera, inizierà automaticamente il Combattimento con il Mostro (dopo aver tirato e assegnato i dadi Personaggio) se non è stato sconfitto entro il turno successivo del giocatore.**

NB: è anche possibile curare i Personaggi su una tessera con un Mostro dopo aver combattuto contro il Mostro (anche se il Mostro non è stato sconfitto).

Ritirata: se un Personaggio ha azioni di movimento disponibili quando incontra un Mostro, può uscire da una tessera contenente un Mostro. I Personaggi non possono ritirarsi dai Combattimenti sulla tessera del Boss. I Personaggi possono ritirarsi prima o dopo un Combattimento. Quando un Personaggio si ritira da una tessera, subisce tutti i danni da attacco e le penalità di tutti i Mostri che rimangono sulla tessera. Quindi, il Personaggio si sposta su una tessera adiacente già occupata o esegue un Movimento ad Alto Rischio. **Se il Personaggio si ritira dopo un Combattimento perso, subisce l'attacco e la penalità del Mostro una seconda volta.**

Personaggi K.O. e perdita della partita

Quando i ❤️ di un Personaggio arrivano a 0, la pedina viene immediatamente adagiata su un fianco, i segnalini di stato del Personaggio (Veleno, Spine, ecc.) vengono scartati e il suo turno termina. **SE L'INTERO GRUPPO VIENE MESSO K.O., LA PARTITA È PERSA.**

I Personaggi K.O. continuano a partecipare alla Fase 1 e posizionano una tessera come di consueto. I Personaggi K.O. non sono considerati giocatori attivi in nessun altro modo.

Rialzare i Personaggi:

- La carta Pozione di cura permette di restituire 2 ❤️ a un Personaggio K.O. e di rialzarlo. Una Pozione di cura può essere usata su qualsiasi Personaggio che si trovi sulla stessa tessera, ma un Personaggio K.O. non può usarla su se stesso.
- L'azione speciale 5+ di Sha'Vi, Aura curativa, non consente di rialzare un Personaggio K.O.
- L'azione speciale 5+ di Klethor, Fardello del Protettore, può essere utilizzata per spostare un Personaggio K.O.
- I Personaggi K.O. sulla tessera Falò recuperano tutti i loro ❤️ all'inizio del loro turno.
- Pronto soccorso: un Personaggio attivo può aiutare un altro Personaggio K.O. a rialzarsi durante il proprio turno. Per farlo, il Personaggio attivo deve raggiungere il Personaggio K.O. sulla sua tessera e spendere un numero di 🌀 pari al numero di Personaggi in gioco. Il Personaggio rialzato mette il proprio cubetto rosso su 1 ❤️.

Esempio: Xylia è a terra dopo aver perso un Combattimento in una partita a 3 giocatori. Bethras può spostarsi sulla sua tessera e spendere 3 🌀. Xylia si rialza e mette il suo cubetto rosso su 1 ❤️.

COMBATTERE CONTRO I BOSS

Non appena un Personaggio si trova su una tessera con un Boss, **DEVE** combattere contro il Boss. Attenzione! I Boss sono avversari molto più difficili dei Mostri e devono comunque essere sconfitti in un singolo Combattimento!

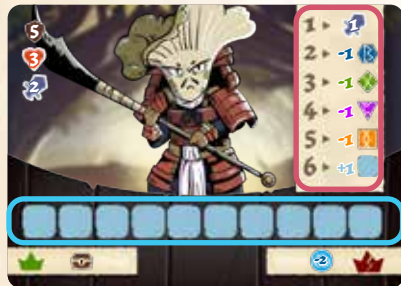
Mostri Guardiani

Se uno o più Mostri sono presenti sulla stessa tessera di un Boss, proteggeranno il Boss attirando l'attenzione dei Personaggi. Se c'è un Mostro presente sulla stessa tessera di un Boss, il Mostro DEVE essere attaccato prima che qualsiasi Personaggio possa tentare di danneggiare il Boss in quel turno. Il Mostro non deve essere sconfitto prima che il Boss venga attaccato, ma rimarrà sulla tessera fino a quando non sarà sconfitto. Se un Personaggio si trova su una tessera con più Mostri che proteggono un Boss, il Personaggio deve attaccare OGNI Mostro almeno una volta in quel turno prima di poter tentare di sconfiggere il Boss.

***Esempio:** all'inizio della Fase 2, Klethor entra in una tessera nel suo turno per combattere il Boss. C'è un Mostro sulla stessa tessera, quindi proteggerà il Boss. Klethor deve cercare di sconfiggere il Mostro prima di poter tentare di sconfiggere il Boss durante il suo turno. Klethor tira i suoi dadi da Combattimento per combattere il Mostro. Sfortunatamente, non infligge danni sufficienti per uccidere il Mostro e perde il Combattimento. Subisce i danni e le penalità del Mostro. Tuttavia, poiché ha già attaccato il Mostro e lo ha superato per quel turno, ora può ingaggiare il Boss in Combattimento.*

NB: i Personaggi non possono ritirarsi dai Combattimenti sulla tessera del Boss, nemmeno dai Combattimenti con i Mostri!

I profili dei Boss sono simili a quelli dei Mostri, con due aggiunte principali:



- un'area di minaccia

- un'area delle Abilità di Combattimento

Tracciato di minaccia del Boss



Quando viene rivelata una carta Boss, posizionare immediatamente un cubetto blu sul primo spazio del **tracciato di minaccia** del Boss per indicare il **livello di minaccia del Boss**. Questo livello di minaccia può aumentare in tre modi:

- Dopo il **turno** di ogni giocatore, mentre il Boss è ancora vivo, spostare il cubetto sul tracciato di minaccia del Boss di uno spazio verso destra.
- Dopo ogni **Round**, mentre il Boss è ancora vivo, spostare il cubetto di uno spazio verso destra sul tracciato di minaccia. Ad esempio, in una partita a 3 giocatori, il livello di minaccia aumenterà una volta per ogni turno di ogni giocatore e poi di nuovo alla fine del Round, quindi aumenterà un totale di 4 volte per Round.
- Anche alcuni effetti di gioco aumentano il livello di minaccia del Boss, consultare l'elenco di tutte le abilità di Combattimento nella pagina successiva per ulteriori informazioni.

Attenzione! Non appena il cubetto blu sul tracciato di minaccia raggiunge l'ultimo spazio disponibile, la partita è persa!

NB: ignorare le icone dei forzieri mostrate sulla tessera del Boss e sulle carte Boss a meno che non si stia giocando in modalità Campagna (vd. p.21). Il Boss protegge questi tesori, che sono disponibili solo per i Personaggi che lo sconfiggono e li porteranno con sé nella partita successiva.

Abilità di Combattimento dei Boss

Prima di ogni Combattimento contro un Boss, il giocatore attivo deve tirare 1 dado e applicare i risultati corrispondenti descritti sulla scheda profilo del Boss.

Esempio: Xylia è il Personaggio attivo, attacca il Boss e tira un dado per determinare l'abilità di Combattimento del Boss prima di tirare i suoi dadi. Sfortunatamente, non riesce a sconfiggere il Boss durante il suo turno, nemmeno con l'aiuto degli altri Personaggi presenti sulla tessera. Il prossimo Personaggio attivo è Bethras, che lancia il dado delle abilità di Combattimento (modificando l'abilità di Combattimento del Boss per il suo turno) prima di tirare i propri dadi.

Di seguito è riportato un elenco di tutte le Abilità di Combattimento:

	Sostituisce lo scudo del Boss con il valore indicato per questo turno.
	Ogni Personaggio sulla tessera perde immediatamente 1  .
	Ogni Personaggio sulla tessera tira un dado Combattimento in meno durante questo Combattimento.
	Ogni Personaggio sulla tessera riceve un segnalino Veleno (). I Personaggi con  perdono 1  prima della loro Fase 2.
	Ogni Personaggio sulla tessera deve girare una carta Bottino con l'icona  . Se ciò non è possibile per un determinato Personaggio, non accade nulla.
	Ogni Personaggio sulla tessera scarta una carta Bottino. Se ciò non è possibile per un determinato Personaggio, non accade nulla.
	Il Boss è immune al dado Potere indicato per questo turno.
	Il Boss è immune a tutti i dadi Potere per questo turno.
	Spostare il cubetto di uno spazio a destra sul tracciato di minaccia.
	Tirare il dado per le Spine, che si applicano a tutti i Personaggi sulla tessera. Tirare un secondo dado se si ha un segnalino  . Solo i Personaggi con un segnalino  subiscono il secondo effetto Spine.
	Non succede nulla.
	Perdere il numero di Sfere indicato.
	Mettere 1 segnalino Foglia Scudo sul Boss. Annullare il primo attacco che dovrebbe infliggere danni al Boss e scartare lo scudo. È possibile posizionare più segnalini scudo sullo stesso Boss.
	Pescare, rivelare e combattere immediatamente un Mostro, poi continuare il proprio turno attaccando il Boss se si hanno ancora  a disposizione.
	Ogni Personaggio che partecipa al Combattimento perde 1  , e il tracciato di minaccia aumenta di 1 per ogni  rubata in questo modo.

VINCERE LA PARTITA: se si riesce a sconfiggere il Boss in un singolo Combattimento prima che si verifichi una delle condizioni di sconfitta, tutta la squadra avrà sconfitto questo nemico e la partita sarà vinta!

Varianti ed Espansioni

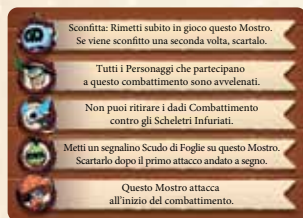
Partite in solitario

Per giocare a Explorers of the Woodlands in solitario, usare una squadra di due Personaggi. I Round si svolgono esattamente come in una partita a due giocatori.

Cambiare la difficoltà

Prima di iniziare la partita, bisogna decidere di usare la carta Spine normale, la carta Spine facile o la carta Spine difficile. **NB:** il simbolo  sulla carta Spine facile indica che non succede nulla.

Regole Avanzate: Mostri Infuriati



Dopo aver giocato un po' di partite, vi consigliamo di aggiungere la carta Mostri Infuriati. Questa carta riporta l'abilità **Infuriato** di ciascun Mostro, modificando le caratteristiche dei Mostri.



Mostro Spirito: i Mostri Spirito Infuriati vengono rimessi in gioco subito dopo essere stati sconfitti la prima volta. Devono essere subito affrontati una seconda volta. Se il Mostro viene sconfitto di nuovo nello stesso turno, viene scartato e non viene rimesso nella pila. In caso contrario, dovrà essere sconfitto due volte durante il prossimo attacco!



Mostri Serpente: i Mostri Serpente Infuriati avvelenano ogni Personaggio sulla loro tessera che partecipa a un Combattimento contro di loro, indipendentemente da come finisce il Combattimento.



Mostri Scheletro: non si possono ritirare i dadi Combattimento contro i Mostri Scheletro Infuriati.



Mostri Pianta: i Mostri Pianta Infuriati hanno uno Scudo di Foglie. Quando questo Mostro appare su una tessera, mettere subito un segnalino Scudo di Foglie sul segnalino del Mostro. Annullare il primo attacco che dovrebbe infliggere danni a questo Mostro, il segnalino Scudo di foglie assorbe il danno e viene distrutto.

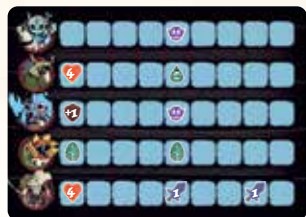


Mostri Fungo: i Mostri Fungo Infuriati infliggono sempre il danno indicato sulla loro icona , e lo infliggono prima che il Personaggio tiri i dadi Combattimento, invece che dopo. Continuano comunque a infliggere danni solo una volta per Combattimento.

Variante semplificata dei Mostri Infuriati

Se si desidera abbassare il livello di difficoltà dei Mostri Infuriati, applicare la seguente regola. Ogni Mostro ha un'abilità **Infuriato** che si attiva solo se il Mostro si trova su una tessera con una Runa    .

Regole avanzate: Boss Infuriati



Dopo aver giocato un po' di partite, vi consigliamo di aggiungere la carta Boss Infuriati. Questa carta riporta l'abilità Infuriato di ciascun Boss, modificando le sue caratteristiche.

Se si gioca con la carta Boss Infuriati, utilizzare questa carta al posto del tracciato di minaccia nella parte inferiore delle carte Boss.



Aethera, Guardiana degli Spiriti: quando il livello di minaccia di questo Boss arriva a 5, aggiungere un Mostro alla tessera del Boss.



Venomia, Sentinella dei Serpenti: ora questo Boss ha permanentemente 4 punti salute. Quando il livello di minaccia di questo Boss raggiunge 5, i Personaggi sulla tessera del Boss vengono avvelenati se non lo erano già.



Grimmor, Guardiano delle Ossa: ora lo scudo di questo Boss ha un bonus di +1. Quando il suo livello di minaccia arriva a 5, aggiungere un Mostro alla tessera del Boss.



Sylva, Custode delle Piante: ora questo Boss inizia con un segnalino Scudo di Foglie su di esso (livello di minaccia 1) e ne ottiene un altro al livello di minaccia 5.



Fungor, Signore dei Funghi: ora questo Boss ha permanentemente 4 punti salute. Quando il livello di minaccia di questo Boss arriva a 5 e a 8, questo Boss infligge 1 danno a tutti i Personaggi che partecipano al Combattimento.



Mini-espansione: Locanda

Preparazione

Se si desidera giocare con la mini-espansione Locanda, aggiungere la tessera Locanda alle tessere, poi mescolare le 5 carte Locanda e metterle a faccia in giù vicino all'area di gioco per formare il mazzo di pesca della Locanda.

Regole

Quando, per la prima volta nella partita, un Personaggio entra nella tessera Locanda, pescare una carta Locanda a caso, leggerla ad alta voce e applicare il suo effetto. Solo una carta Locanda può essere pescata per un singolo Personaggio durante il gioco. Notare che se la carta Locanda risulta in un incontro con un Mostro, la carta rimane in gioco fino a quando tutti i Mostri sulla tessera Locanda non sono stati sconfitti.



Mini-espansione: Antro

Preparazione

Se si desidera giocare con la mini-espansione Antro, mescolare le 4 carte Antro A e le 4 carte Antro B e metterle a faccia in giù vicino all'area di gioco per formare i 2 mazzi di pesca dell'Antro.

Regole

Un Personaggio attivo che si trova su una tessera Antro può decidere di entrare gratuitamente in un Antro durante il proprio turno. Se altri Personaggi si trovano sulla stessa tessera Antro, possono unirsi al Personaggio attivo ed esplorare l'Antro con lui, tirando i propri dadi Combattimento per aiutare il giocatore attivo durante il Combattimento come al solito. Per entrare in un Antro, pescare e rivelare una carta Antro A e leggere la sua introduzione (1) e la sua Regola Speciale (2). Quindi pescare e rivelare una carta Antro B e mettere insieme le due carte per creare l'Antro.



Le carte A rappresentano l'ingresso dell'Antro e contengono:

- 1 un'introduzione
- 2 una Regola Speciale che si applica all'intero Antro (ogni Antro è composto da una carta A e una carta B)
- 3 Eventi in base al risultato del tiro di dado
- 4 il primo spazio del tracciato di avanzamento

Le carte B rappresentano l'uscita dell'Antro e contengono:

- 5 Eventi in base al risultato del tiro di dado
- 6 gli altri spazi del tracciato di avanzamento
- 7 i bonus dell'Antro guadagnati da tutti i Personaggi che hanno esplorato l'Antro
- 8 la penalità dell'Antro che si applica solo a tutti i Personaggi di supporto se il Personaggio attivo viene messo K.O.

Per completare un Antro bisogna risolvere un minimo di 3 Eventi.

Per ciascun Evento, tirare 1 dado e metterlo sullo spazio corrispondente come promemoria (I, II o III, a seconda dei progressi compiuti). Poi leggere l'Evento corrispondente. Una volta risolto l'Evento:

- Se l'Evento era sulla carta A, il giocatore o i giocatori passano alla carta B.
- Se si ha avuto successo: tirare di nuovo il dado e ripetere l'operazione finché non si arriva in fondo al tracciato di avanzamento (III).
- Se si fallisce (cioè il Personaggio attivo è K.O.): l'avventura in questo Antro termina subito. Applicare le penalità descritte sulla carta B a tutti gli altri Personaggi di supporto presenti sulla tessera, se ce ne sono. Questo Antro non può più essere visitato.
- Se tutti i Mostri sono stati sconfitti dopo un Combattimento, passare all'Evento successivo dell'Antro dopo aver ottenuto tutti i bonus dai Mostri sconfitti.
- Non è possibile ritirarsi da un Combattimento negli Antri: se dopo un Combattimento è ancora presente qualche Mostro, ingaggiare nuovamente il Combattimento fino a quando non si viene sconfitti o si vince!

Alcuni Eventi indicano dei cambiamenti al tracciato di avanzamento. Quando ciò accade, muovere il dado come indicato (risolvendo l'Evento) e continuare a esplorare l'Antro.

Quando si finisce di esplorare l'Antro, applicare gli eventuali bonus (🍀) o penalità (👑) e poi scartare le carte che compongono l'Antro. Queste carte non possono più essere usate per il resto della partita. La tessera rimane in gioco e può ancora essere utilizzata, ma l'Antro stesso non può più essere visitato.

Modalità Campagna

Oltre alla modalità classica, si può giocare ciascuno dei cinque capitoli seguenti come partite indipendenti o in modalità campagna. Per maggiori dettagli leggere la preparazione di ciascun capitolo. Per giocare in modalità campagna, seguire queste regole.

Passare da un Capitolo all'altro

Dopo aver completato con successo un capitolo, ogni Personaggio scarta i suoi indicatori di stato. Poi, se non è indicato diversamente, recupera tutti i Punti Vita e riporta a zero le . Se ha raccolto delle carte Bottino, può tenerle o passarle liberamente a un altro Personaggio. Tutti i Poteri Unici () sbloccati dai Personaggi rimangono da un capitolo all'altro. È consigliabile prendere nota dei Poteri Unici e delle carte Bottino che si hanno di capitolo in capitolo e dei Mostri Infuriati. Ogni volta che un capitolo si conclude con una sconfitta, bisogna azzerare i propri progressi seguendo questi passaggi:

- Raccogliere le carte Bottino possedute alla fine del capitolo precedente.
- Ogni Personaggio scarta una carta Bottino a scelta, se ne possiede.

NB: se non è la prima volta che si rigioca lo stesso capitolo fallito, è possibile scegliere di scartare una carta Bottino diversa da quella scartata inizialmente.

- Quindi, giocare il capitolo dall'inizio.
- Completarlo con successo prima di passare al capitolo successivo.

Se si fallisce nuovamente, ripetere questo processo.

La Foresta si risveglia

Dopo ogni capitolo completato con successo, contare il numero di Mostri di ciascun tipo che sono stati sconfitto durante quel capitolo. Il tipo di Mostro che è stato sconfitto più spesso diventa Infuriato (vd. p. 18) per il resto della campagna. Se il tipo di Mostro più sconfitto è già Infuriato, prendere un segnalino per ciascun tipo di Mostro non Infuriato, girarli a faccia in giù e pescarne uno a caso. Quel tipo di Mostro diventa Infuriato per il resto della campagna.

Esempio: entro il Capitolo 3, ci dovrebbero essere già 2 tipi di Mostri Infuriati.

NB: i Mostri Spirito hanno l'icona speciale Permanente  e quindi possono diventare Infuriati solo per effetto di una pesca casuale.

Nuova azione: Cercare

Vari capitoli della campagna permettono di eseguire l'azione Cercare gratuitamente. L'azione Cercare può essere compiuta solo se non ci sono Mostri sulla tessera e non richiede Dadi Personaggio.

Se un Personaggio esegue un'azione Cercare, girare un segnalino Missione presente sulla sua tessera, prenderlo e metterlo a faccia in su in uno dei suoi 3 spazi di equipaggiamento. Se necessario, scartare una carta Bottino per liberare uno spazio e poter prendere il segnalino. Non c'è limite al numero e al tipo di segnalini Missione che un Personaggio può mettere in questo spazio di equipaggiamento.

Se un giocatore non vuole scartare uno dei suoi equipaggiamenti, o semplicemente non vuole prendere un segnalino Missione, può lasciare quel segnalino Missione sulla tessera su cui l'ha trovato. In seguito, potrà essere raccolto da qualsiasi Personaggio con uno spazio di equipaggiamento libero.

Capitolo 1 - Funghi per l'Anziana

Ormai da diverse settimane la foresta si sta trasformando. Le creature stanno diventando aggressive e l'equilibrio sembra spezzato. Quel che è peggio, l'Anziana del villaggio e il Venditore Ambulante sono stati morsi da un serpente durante una spedizione per raccogliere piante. La loro febbre resiste a ogni cura. Il Guaritore ha bisogno di una medicina più potente. Dovete dirigervi al più presto verso il cuore della foresta per trovare gli ingredienti necessari.

Obiettivo della Missione

Raccogliere tutti gli ingredienti necessari per creare 2 antidoti per il villaggio: 6 funghi di 3 colori diversi e 2 fiale vuote.

Preparazione

- In questo Capitolo non usare le tessere Antro, Venditore Ambulante, Boss, Locanda e Pozzo di Energia.
- In questo capitolo non usare le 2 carte Antidoto.
- Prendere i seguenti 8 segnalini Missione, mescolarli e mettereli a faccia in giù formando una pila.



6 segnalini Funghi
2 segnalini Fiale vuote

Il resto della preparazione è come nella modalità classica.

Regole Speciali

- 1) Ogni volta che viene rivelata una tessera Foresta con una **Runa** (🔮🌀🔥🌿), pescare un segnalino Missione e metterlo a faccia in giù sullo spazio Runa. Ogni Personaggio che entra in questa tessera durante il suo turno può eseguire un'**Azione Cercare** (vd. p. 21) per rivelare e raccogliere il segnalino.
- 2) L'azione **Creare una Pozione** può essere eseguita solo sulla tessera Falò (🔥). Per eseguire questa azione, un Personaggio deve terminare il suo movimento sulla tessera Falò e scartare dal suo inventario i seguenti oggetti:
 - 3 Funghi di colori diversi
 - 1 Fiala vuota
 - 2 🧪Dopo aver creato la pozione, rimettere gli ingredienti nella scatola.
- 3) **I Mostri vi tengono d'occhio!** Non appena viene creata la seconda pozione, pescare 1 segnalino Mostro più 1 segnalino Mostro aggiuntivo per ciascun Personaggio in gioco. Mettere questi segnalini sulla tessera Falò.

Non si può usare il Falò per recuperare i Punti Vita o per Creare una Pozione se sulla tessera Falò ci sono dei Mostri.

Sconfitta: Il capitolo si conclude con una sconfitta se tutti i Personaggi sono K.O. simultaneamente.

Vittoria: Il capitolo si conclude con una vittoria quando le 2 pozioni sono state create e tutti i Mostri sulla tessera Falò sono sconfitti.

Capitolo 2 - L'albero della Vita (parte 1)

L'Anziana vi ringrazia per averle salvato la vita e vi chiede di indagare per scoprire quale male stia corrodendo la foresta. Colmo di gratitudine, il venditore ambulante si offre di portarvi vicino a un pozzo di energia indebolito che ha trovato durante i suoi viaggi. Dopo avere viaggiato per alcuni giorni in sua compagnia, dovete proseguire a piedi. Notate uno strano bagliore vicino a un castagno. Un pozzo di energia è stato danneggiato, probabilmente da una banda di Mostri. L'albero della vita sta perdendo la sua linfa vitale e dovete fermare questa emorragia prima che sia troppo tardi.

Per prima cosa, dovete raccogliere tutte le Sfere che sono state tolte dal pozzo.

Obiettivo della Missione

Il gruppo deve rivitalizzare il Pozzo di Energia mettendo in esso quante più  possibile.

Preparazione

- Non usare le tessere Antro, Boss e Locanda in questo capitolo.
- Mettere da parte le tessere Pozzo di Energia e Vortice prima di formare la pila delle tessere Foresta. Poi mescolarle nella seconda metà della pila di tessere.
- Infine, mescolare e distribuire equamente i 4  tra i giocatori, rivelandoli una volta distribuiti.

Esempio con 3 giocatori: due giocatori prendono 1  e un giocatore ne prende 2.

Regole Speciali

1) Inseguiti dai Mostri: ogni Personaggio che ha almeno 1  è inseguito dai Mostri in gioco che non hanno nessun  su di loro. Alla fine di ogni Round, tutti i Mostri che stanno inseguendo i Personaggi si avvicinano di 1 tessera al Personaggio più vicino che ha . Se più Personaggi sono alla stessa distanza, il giocatore attivo seguente decide quali Mostri inseguono quali Personaggi.

2) La tensione sale: se la tessera Pozzo di Energia è stata rivelata, alla fine di ogni Round i Mostri che inseguono i Personaggi si avvicinano di 2 tessere al Personaggio più vicino (invece che di 1 tessera).

3) Perdere un Combattimento: se si perde un Combattimento mentre si hanno almeno 1 , il nemico combattuto lo prende automaticamente. Mettere il  sul . Se si hanno più di 1 , se ne perde solo 1 per ogni Combattimento perso. Ciascun  può portare più di 1 .

4) Ladri di Sfere: alla fine di ogni Round, un 🌀 che trasporta 🌀 perduti si avvicina di 2 tessere alla tessera di Partenza. Se un Mostro con un 🌀 entra nella tessera Vortice, si ferma su quella tessera: poi, alla fine del Round seguente, si teletrasporta sulla tessera di Partenza. Se un 🌀 con un 🌀 inizia il suo movimento sulla tessera di Partenza, quel 🌀 viene perso e scartato!

Attenzione! Se tutti e 4 i 🌀 vengono scartati, la partita è persa!

Dopo aver sconfitto un Mostro che ha un 🌀, si ottiene automaticamente il suo 🌀.

Sconfitta: Il capitolo si conclude con una sconfitta se tutti i Personaggi sono K.O. contemporaneamente o se i 4 🌀 vengono persi!

Vittoria: Tutti i Personaggi devono incontrarsi sulla tessera Pozzo di Energia e avere in totale un numero sufficiente di 🌀, in base al numero di giocatori come indicato di seguito. Il valore dei 🌀 ancora in possesso della squadra è sommato a tutte le 🌀 raccolte in questo Capitolo.

Quantità di 🌀 necessarie per la vittoria: 2 Personaggi: 15 /// 3 Personaggi: 16 /// 4 Personaggi: 18

Una volta raggiunto il Pozzo di Energia con almeno il numero di Sfere richiesto, tutti i giocatori scartano immediatamente le Sfere necessarie e vincono! Le Sfere rimanenti dopo questa operazione possono essere conservate.

Esempio: in una partita a 3 giocatori, con 2 🌀 rimanenti del valore rispettivamente di 3 e 2 🌀, i giocatori devono scartare le 5 🌀 rappresentate dai loro 2 🌀 più altre 11 🌀 per raggiungere il totale di 16 🌀 richiesto.

Modalità Campagna: ottenuta la vittoria in questo capitolo, leggere l'introduzione al capitolo successivo ma recuperare solo 1 ❤️ e non azzerare le 🌀!



Capitolo 3 - L'albero della Vita (parte 2)

Ora che le Sfere sono nel pozzo, dovete difenderlo mentre gli artigiani del villaggio fanno le riparazioni necessarie. Dovrete farvi forza e resistere perché sentite già i Mostri (probabilmente gli stessi Mostri che hanno danneggiato il pozzo) dirigersi verso di voi.

Obiettivo della Missione

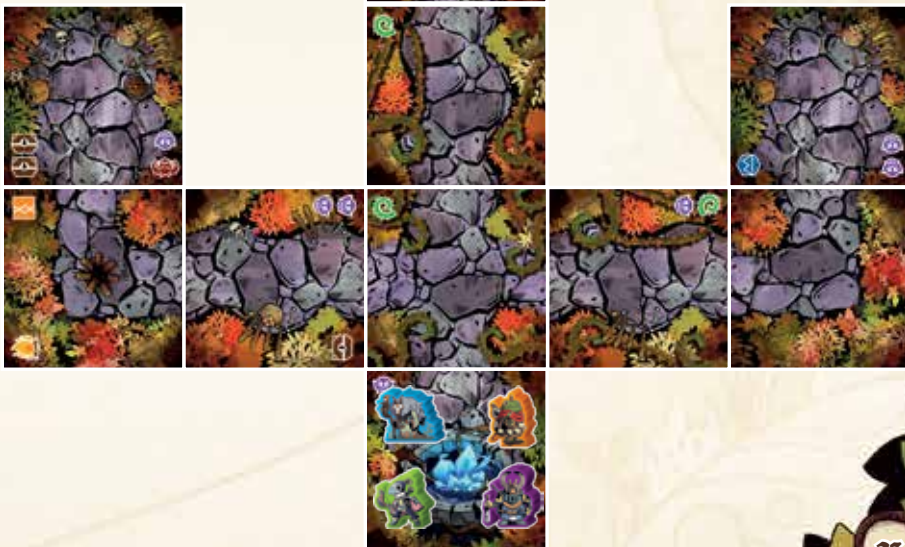
Bisogna difendere il Pozzo di Energia dai continui attacchi dei Mostri nei paraggi. Bisogna sconfiggere 1  e un totale di 10  con 2 giocatori, 12  con 3 giocatori o 14  con 4 giocatori. Solo  aggiunti alla pila degli scarti dei  contano per questo obiettivo.

Pereparazione

Importante: tutti i Personaggi partono sulla tessera Pozzo di Energia.

Modalità Campagna: NB: i Personaggi recuperano solo 1 Punto Vita a testa e possono tenere le  che avevano alla fine del capitolo precedente.

Disporre le 11 tessere Foresta come indicato nell'illustrazione. Poi mettere i Personaggi sulla tessera Pozzo di Energia. Infine, mettere i segnalini richiesti da ogni tessera accanto alla tessera corrispondente. Bisogna collocare 1 segnalino , 3 segnalini  e 7 segnalini  (non mettere nessun segnalino  o  sulla tessera del Pozzo di Energia).



Regole Speciali

- 1) La partita inizia con la Fase Avventura (non c'è una fase Crescita della Foresta in questo capitolo).
- 2) Non aggiungere tessere Foresta durante questo capitolo.
- 3) In questo capitolo non applicare il normale effetto della tessera Pozzo di Energia.
- 4) Non è consentito ritirarsi quando ci sono 2 o più nemici sulla stessa tessera.
- 5) **Apparizione e Movimento** dei Mostri:
Alla fine di ogni Round, consultare la tabella sottostante e applicare gli effetti. Consigliamo di posizionare un segnalino Evento inutilizzato su questa pagina per tenere traccia del Round in corso.

Round 1	I Mostri si muovono di 1 tessera verso il Pozzo di Energia.
Round 2	I Mostri si muovono di 2 tessere verso il Pozzo di Energia.
Round 3	Mettere 2  su ciascuna tessera contenente una Runa.
Round 4	I Mostri si muovono di 2 tessere verso il Pozzo di Energia. Poi mettere 1  su ciascuna tessera contenente una Runa.
Round 5	Mettere 1 carta Boss sulla tessera Boss (se non ce n'è già una) e rivelarla. NB: se un Personaggio entra nella tessera Boss prima del Round 5, pescare e rivelare una carta Boss, quindi posizionare un cubetto blu sul primo spazio della minaccia come di consueto.
Round 6	Mettere 1  su ciascuna tessera contenente una Runa.
Round 7	I Mostri si muovono di 1 tessera verso il Pozzo di Energia.
Rounds 8+	I Mostri si muovono di 1 tessera verso il Pozzo di Energia. Poi mettere 1  su ciascuna tessera contenente una Runa.

NB: quando un Mostro in movimento raggiunge un Personaggio, il Mostro si ferma su quella tessera.

Sconfitta: Il capitolo si conclude con una sconfitta se tutti i Personaggi sono K.O. contemporaneamente o se almeno 1 segnalino  si trova sulla tessera Pozzo di Energia alla fine di un Round.

Vittoria: Il capitolo si conclude con una vittoria quando si sconfigge almeno 1  e il numero di  indicato all'inizio della missione.

Capitolo 4 - Passi nella notte

Comincia a calare la notte. Dopo i recenti eventi, che vi hanno sfiancato, decidete di accamparvi ai piedi di un maestoso pino. Rumori inquietanti vi fanno decidere di rifugiarvi tra le sue alte braccia e di dormire sui suoi rami. E si rivela una saggia decisione! All'alba scoprite che il vostro campo è stato saccheggiato. La buona notizia è che voi siete incolumi. La cattiva notizia è che il vostro equipaggiamento è stato rubato. Per fortuna, dalla vostra posizione in cima all'albero riuscite a vedere gli accampamenti di chi vi ha derubato. Le prossime ore saranno decisamente interessanti!

Obiettivo della Missione

Bisogna infiltrarsi in almeno 3 accampamenti nemici e recuperare l'equipaggiamento.

Preparazione

Importante: i Personaggi partono dalla tessera Falò.

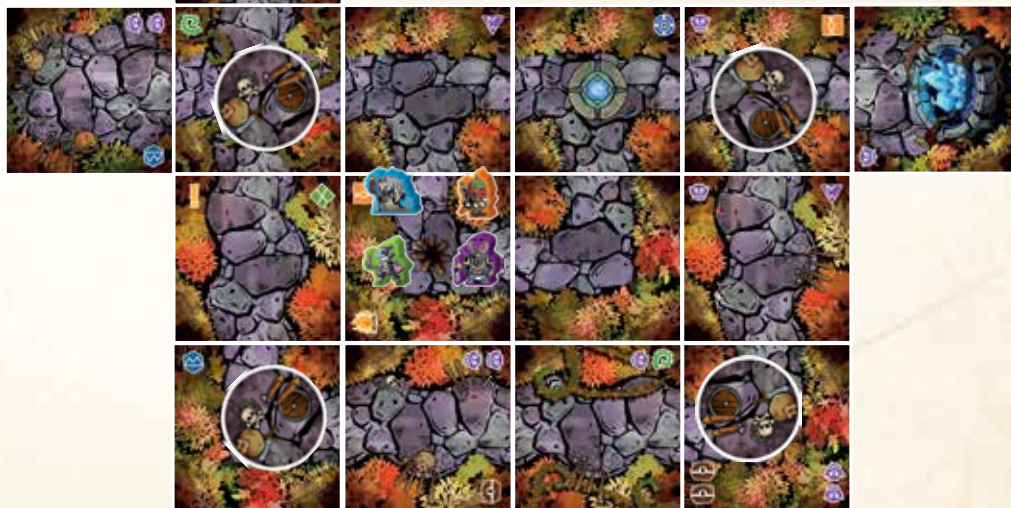
Collocare 15 tessere Foresta come indicato nell'illustrazione, poi prendere i segnalini Accampamento e collocarli come indicato. Infine, mettere i segnalini richiesti da ogni tessera accanto alla tessera corrispondente. Bisogna collocare in totale 11 , 3  e 1 .

Modalità Campagna: mescolare insieme tutte le carte Bottino che i Personaggi avevano alla fine del Capitolo precedente, pescando dal mazzo Bottino se necessario finché non se ne hanno almeno 4 da mischiare insieme. Poi dividerle a faccia in giù in 4 pile e distribuirle il più equamente possibile.



Partita indipendente: pescare 2 carte Bottino, più 1 carta Bottino aggiuntiva per giocatore. Mescolarle insieme e dividerle a faccia in giù in 4 pile uguali vicino all'area di gioco.

Esempio con 3 giocatori: Pescare un totale di 5 carte Bottino (2+3) e dividerle in tre pile da 1 carta e una pila da 2 carte.



Regole Speciali

1) Non aggiungere tessere Foresta durante le fasi Esplorazione e Avventura.

2) In questo capitolo non applicare il normale effetto della tessera Vortice.

3) Segnalini Accampamento:

- Quando si entra in una tessera con un segnalino Accampamento a faccia in giù, combattere gli eventuali  presenti. Dopo aver sconfitto tutti i  su questa tessera, girare a faccia in su il segnalino Accampamento, applicare il suo effetto (v.s.), poi aggiungere e combattere ogni  aggiunto sulla tessera dal segnalino Accampamento.

- Oltre ad aggiungere nemici, ogni Accampamento ha una caratteristica speciale:

 Quando si entra in questo accampamento si sente suonare un corno. Tutti i nemici a 3 tessere o meno di distanza dall'Accampamento si muovono immediatamente fino all'Accampamento!

 Quando si entra in questo Accampamento lo si trova praticamente deserto. Si vedono i resti carbonizzati dell'equipaggiamento. Solo un oggetto è sopravvissuto alle fiamme. Scartare carte a caso dalla pila scelta finché non rimane una sola carta.

NB: se possibile, scegliere una pila che contenga più di una carta. Questa sarà anche la pila delle ricompense (v.s. "Rubare ai Ladri").

 Quando si entra in questo Accampamento, si nota una sentinella fuggire e non si riesce a fermarla. Ora il nemico conosce le intenzioni della squadra. Mettere un segnalino Scudo +1 su una tessera contenente un Accampamento che non è ancora stato rivelato durante la partita. Quando su una tessera si trova un segnalino Scudo +1, tutti i nemici su quella tessera ottengono un bonus Scudo +1. Se non ci sono altri Accampamenti non ancora rivelati, mettere il segnalino su questo Accampamento.

 Quando si entra in questo Accampamento scatta una trappola che quasi strappa un arto al Personaggio attivo. Il Personaggio attivo perde 2  e mette un  sulla sua plancia!

Rubare ai ladri: dopo aver eliminato tutti i Mostri su una tessera contenente un Accampamento, inclusi quelli generati dal segnalino Accampamento, il giocatore attivo prende una delle pile di carte Bottino preparate in precedenza, recupera le carte e le aggiunge al suo equipaggiamento.

Sconfitta: Il capitolo si conclude con una sconfitta se tutti i Personaggi sono K.O. contemporaneamente.

Vittoria: Almeno 3 tessere con un segnalino Accampamento rivelato contengono zero  contemporaneamente. Una volta ottenuta la vittoria, si può continuare a giocare per provare a svuotare il quarto Accampamento o concludere il capitolo immediatamente.

Modalità Campagna: Se il quarto Accampamento non è stato svuotato, scartare l'ultima pila di carte Bottino preparata in precedenza. L'equipaggiamento ora è nelle mani dei Mostri!

Capitolo 5 - Corruzione

Dopo la vostra ultima (dis)avventura il morale del gruppo è basso, ma cercate di andare avanti. Arrivate a destinazione dopo due soli giorni di marcia. Sapete che il posto è questo non perché ve lo dica la bussola, ma perché la vegetazione tutt'intorno emana un bagliore spettrale. Sembra che sia stato un cristallo luccicante dietro un cespuglio a corrompere tutto quanto. Sentite che è arrivato il momento della battaglia finale per ristabilire l'equilibrio nella foresta. La battaglia più importante e difficile di tutte...

Obiettivo della Missione

Attivare 4 Totem Purificatori per rimuovere la corruzione che dilaga nella foresta.

Preparazione



Preparare 10 segnalini Corruzione (●) e collocare le tre tessere come nell'illustrazione.

Mettere una ● sulla tessera di destra. I restanti 9 segnalini formano la riserva di ●.

Modalità Campagna: Se nel capitolo precedente si è deciso di prendere il tempo di perlustrare tutti e quattro gli Accampamenti, questo capitolo inizia con un livello 2 di Corruzione invece che di 1 alla fine della prima Fase Avventura (vd. Numero di tessere Foresta corrotte pg. 30).

Regole Speciali

1) La Corruzione si diffonde: dopo ogni Round la corruzione si diffonde. Ovunque ci sia una ●, piazzare dei nuovi segnalini ● su ogni tessera adiacente collegata da un sentiero che non abbia già un segnalino ●. E su uno spazio vuoto adiacente che sia collegato da almeno un sentiero alla Foresta. Le tessere posizionate su questi spazi vuoti corrotti durante una fase di Crescita della Foresta o un Movimento ad Alto Rischio riceveranno automaticamente il segnalino ● presente in quel punto.

- Su ciascuna tessera Foresta può essere messa solo 1 ●.
- Quando la Corruzione si diffonde su una tessera con un segnalino ●, scartare il segnalino ●.
- Quando la Corruzione si diffonde su una tessera con un ●, il Boss viene subito rivelato e il tracciato di minaccia del Boss viene attivato.

- 2) Attivare un Totem Purificatore:** per attivare un Totem Purificatore, bisogna evocare il **dado Potere del Personaggio** mentre è su una tessera Foresta contenente il Totem corrispondente (rappresentato da una Runa dello stesso colore di quella sulla Plancia del Personaggio) e mettere il dado sul Totem. Attenzione! In seguito, quel dado Potere non sarà più disponibile fino alla fine della partita!
- 3) Evocazione Disperata:** per attivare un Totem di Purificazione di colore diverso dal dado Potere del Personaggio, posizionare 2 dadi Personaggio sulla plancia come di consueto, poi scartare tutte le  per evocare il dado Potere corrispondente al Totem che si desidera attivare.
- NB:** per farlo bisogna avere almeno 1 .
- 4) Purificazione:** ci sono due modi per rimuovere le  in gioco. Ogni volta che viene attivato un Totem Purificatore o sconfitto un Boss, si può scegliere 1  su una tessera Foresta e scartarla. Se viene fatto, rimetterla nella riserva dei segnalini Corruzione.

Non si può purificare la tessera Doppio Vicolo Cieco, né aggiungere alcuna tessera sul lato destro di questa tessera.

- 5) Segnalini Corruzione ():**
- Quando il proprio Personaggio comincia il turno su una tessera con  o ci entra, leggere questa tabella per scoprirne l'effetto in base al numero totale di tessere Foresta corrotte.

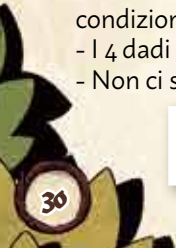
Numero di tessere Foresta corrotte	Effetto sui Personaggi sulla Tessera 	Effetto sui nemici sulla Tessera 
1-3	Nessun effetto	 = +1 
4-8	-1 Movimento	 = +1  &  +1
9	Scartare 1 carta  quando si entra nella tessera. Se non se ne hanno, il Personaggio viene messo K.O!	+1  appare sulla tessera
10+	La partita è persa.	La partita è persa.

Sconfitta: Come nella modalità classica, la partita è persa se il livello di minaccia di un Boss raggiunge il massimo. La partita è persa anche se la Corruzione non può più diffondersi (p. e. se la riserva di segnalini  è vuota).

Vittoria: Questo capitolo si conclude con una vittoria non appena si verificano contemporaneamente le due condizioni seguenti:

- I 4 dadi Potere sono posizionati sui rispettivi Totem.
- Non ci sono più Boss nella foresta. In questo capitolo potrebbero essercene più di uno, e devono essere sconfitti tutti.

Una volta concluso con successo questo capitolo, la campagna è completata. Congratulazioni! Leggere il prossimo passaggio per scoprire come finisce l'avventura!



Non leggere questo passaggio prima di aver completato con successo il capitolo 5.

Poco dopo aver attivato l'ultimo totem sentite esplodere una potente onda d'urto, poi un pesante silenzio cala sulla foresta. Mentre osservate il resto della squadra, sentite un uccello che inizia a cantare in cima a un albero. Presto altri uccelli si uniscono alla melodia e l'intera foresta sembra rinascere e ringraziarvi.

Pochi minuti dopo, mentre ancora a bocca aperta per la felicità state riposando, vedete il cristallo brillare intensamente, poi l'Anziana appare dal nulla davanti a voi.

"Grazie di cuore. Le parole non bastano per ringraziarvi. Oggi avete salvato questa foresta. Tuttavia, temo che le notizie che giungono dal confine della foresta siano preoccupanti. La vostra esperienza sarebbe molto utile. Quando avrete riposato a sufficienza, per favore raggiungete le paludi e portate il vostro aiuto laggiù. Che l'albero della vita vegli su di voi!"

Riconoscimenti

Progettazione del gioco e Project Management: Geoffrey Wood

Illustrazioni: Jiahui Eva Gao

Progetto grafico: From the Woods Studio

Revisione del regolamento (Versione 2): Eric Slauson, Jeremy Rozenhart

Traduzione: Adriano Bompani e Aurora Leoni

Adattamento grafico: Luca Canese

Coordinatore per Tambù: Marco Arcari

Grazie a tutte le persone che mi hanno aiutato a rileggere le regole, hanno testato il gioco e fornito feedback costruttivi. Raph R, Eugénie B, June W, Matthis G, Sunday, Tien, Lara A, Romain L, Rodolphe C, Tom V, Brieuc F, Maxime M, Charles B, Chris & Laura, Alexis B, Théo R, Laura & Olivier.

Grazie anche a Michael e a tutta la squadra di Meeple on Board Vanguard per il loro lavoro straordinario, e a chi ha collaborato all'editing delle versioni in altre lingue!

Infine, grazie a tutte le oltre 3.000 persone che hanno sostenuto la nostra campagna Kickstarter. Questo progetto sarebbe stato impossibile senza di voi!

Visitare il sito www.fromthewoodsstudio.com per scaricare contenuti aggiuntivi, player aid e un foglio per salvare la campagna!

Non dimenticare!



Ciascun Personaggio ha 1 dado Combattimento gratuito (🎲) in ogni Combattimento.
Il Personaggio attivo combatte sempre prima contro il Mostro con il punteggio di difesa (🛡️) più basso.
I Personaggi non attivi sulla stessa tessera del Personaggio attivo tirano i loro dadi Combattimento per aiutare il Personaggio attivo. I Personaggi non attivi sulla stessa tessera del Personaggio attivo possono subire un massimo di 1 danno ciascuno. I bonus dei Mostri (e dei Boss in modalità campagna) possono essere distribuiti tra i giocatori che hanno partecipato al Combattimento.



I Personaggi non possono ritirarsi dai Combattimenti contro i Boss.

Il livello di minaccia aumenta in tre modi:

- Dopo il turno di ogni giocatore se il Boss è ancora vivo.
- Dopo ogni Round se il Boss è ancora vivo.

- Anche alcuni effetti di gioco aumentano il livello di minaccia del Boss.

Non appena il cubetto blu arriva all'ultima casella sul tracciato di minaccia, la partita è persa!