

# EXPLORERS OF THE Woodlands



**Regolamento**



# EXPLORERS OF THE

# Woodlands

Explorers of the Woodlands è un gioco cooperativo di esplorazione e avventura per 1-4 persone, della durata di circa 40 minuti.

Panoramica del gioco (modalità classica): Nel corso della partita esplorerete una foresta, affronterete dei mostri, otterrete abilità ed equipaggiamento e cercherete di sconfiggere il Boss della foresta. La partita si svolge su più round, fino alla vittoria... o alla sconfitta!



## Contenuto

1 Regolamento

4 Plance Personaggio **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 potete esplorare) **8**

25 carte Bottino **9**  
12 carte Evento **10**  
4 carte Potere dei Personaggi **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 - Ciascuna persona in gioco sceglie il proprio Personaggio e prende la plancia Personaggio, la carta Potere e la pedina corrispondenti, oltre a un cubetto di ciascun colore. Poi mette ciascun cubetto su questi valori iniziali:



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



**Tracciato blu:** Valore iniziale delle Sfere (☉): 0. Un Personaggio non può mai avere più di 10 ☉.

Le carte Potere dei Personaggi vanno inserite sotto la rispettiva plancia del Personaggio, in modo che le carte possano essere fatte scorrere verso sinistra.



2 - Mettete da parte la tessera di Partenza (ha un dorso diverso che la rende facile da riconoscere), la tessera Boss e la tessera Locanda. Mettete la tessera di Partenza nell'area di gioco, a portata di mano di tutte le persone. Poi mescolate in una pila a faccia in giù tutte le tessere Foresta rimanenti. Prendete 2 tessere Foresta a caso senza guardarle, aggiungete la tessera Boss e mescolate insieme queste 3 tessere. Mettetele in fondo alla pila delle tessere Foresta. Ora la pila è pronta.



Tessera di Partenza



Tessera Boss



Tessera Locanda

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

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

**4-5** - Se volete giocare con la mini-espansione Antro, mescolate le 4 carte Antro A e le 4 carte Antro B e mettetele a faccia in giù vicino all'area di gioco, in modo da formare i 2 mazzi di pesca Antro.

Se volete giocare con la mini-espansione Locanda, aggiungete la tessera Locanda alle altre tessere, poi mescolate le 5 carte Locanda e mettetele a faccia in giù vicino all'area di gioco, in modo da formare il mazzo Locanda.

**5** - Mettete tutti i segnalini a portata di mano di tutte le persone che giocano. Mettete tutti i dadi a portata di mano di tutte le persone che giocano, in modo da formare la riserva comune di dadi.

**6** - Che il gioco abbia inizio! La persona che ha letto le regole è la prima di turno e inizia a giocare. Il suo turno inizia con la Fase 1 (Esplorazione). Se preferite, potete scegliere casualmente la prima persona di turno.

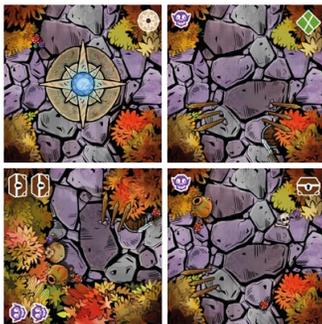
## FASI DI GIOCO

Ogni Round è diviso in una Fase 1 (Esplorazione) cui segue una Fase 2 (Avventura).

### Fase 1: Esplorazione

Durante la fase di Esplorazione le persone in gioco rivelano e collocano 1 tessera Foresta a testa.

Ogni persona, a partire dalla prima di turno e poi in senso orario, pesca una tessera Foresta, la rivela e infine la aggiunge alle tessere già in gioco, decidendo come collocarla. Ciascuna tessera Foresta deve essere collocata adiacente a una tessera già presente nell'area di gioco, in modo che le due tessere siano collegate da un sentiero. Se una persona colloca la sua tessera adiacente a più tessere già in gioco, deve sempre cercare di evitare di creare dei vicoli ciechi. Se può scegliere tra diversi posizionamenti possibili, deve scegliere quello che collega più sentieri. Se la tessera pescata non può essere collegata al percorso esistente, quella tessera viene rimessa in fondo alla pila delle tessere e al suo posto viene pescata una nuova tessera.



**Esempio di posizionamento consentito:** Ciascuna tessera è collegata tramite sentieri nel modo giusto e questo permette di muoversi da una tessera all'altra.

**Attenzione:** Se durante la fase di Esplorazione devi aggiungere una tessera ma la pila Foresta è vuota e la carta Boss non è ancora stata rivelata, gira subito la carta Boss a faccia in su e metti un cubetto blu sulla prima casella del tracciato minaccia del Boss (vedi Tracciato minaccia del Boss, p. 16).

Quando ciascuna persona in gioco ha eseguito la sua Fase 1, passate alla Fase 2 (Avventura).

## Fase 2: Avventura

### 2a) Attivazione dei Personaggi

Durante la fase Avventura il gioco continua in senso orario, a partire dalla prima persona di turno. Quando sarà il tuo turno, il tuo Personaggio diventerà il Personaggio attivo: dovrai tirare e assegnare i 4 dadi Personaggio, poi attiverai il tuo Personaggio in base ai risultati dei dadi che hai conservato.



Nel tuo turno, prima di tirare i 4 dadi Personaggio, controlla che non ci sia un Veleno da applicare (vedi Veleno, p. 13) e gira a faccia in su le tue carte a uso limitato (vedi p. 8).

All'inizio del tuo turno di Attivazione tira i 4 dadi Personaggio e controlla i risultati. Puoi decidere di conservare tutti i risultati del primo tiro o di rilanciare **una volta** parte dei dadi, a condizione di conservare almeno 1 risultato dal primo tiro. Una volta ottenuti i risultati finali, prendi i dadi e mettili sulla tua plancia Personaggio, negli spazi corrispondenti ai risultati che hai conservato: i dadi sulla plancia non possono più essere rilanciati.

Su ciascuno spazio della plancia c'è un promemoria che indica quanti dadi può contenere quello spazio:



 ∞: Su questo spazio puoi mettere tutti i dadi Personaggio del valore indicato che desideri.

 1 max: Su questo spazio puoi mettere solo 1 dado Personaggio del valore indicato.

**Esempio:** Eva tira 4 dadi. Ottiene questi risultati: Movimento (1), Movimento (3),  (4) e  (4). Decide di conservare solo uno dei risultati  (4) e ritira gli altri 3 dadi. Dopo aver ritirato, ottiene Movimento (1), Movimento (1) e Azione Speciale (6), che aggiunge a  (4) del tiro precedente.

Una volta completato questo passaggio, puoi usare i dadi per eseguire delle azioni in base ai risultati che hai conservato. Puoi eseguire le azioni in qualunque ordine desideri. Ciascun risultato dei dadi corrisponde a un'azione, come indicato qui sotto:

### Movimento, Concentrazione, Azioni Speciali, Evocazione

#### MOVIMENTO (risultati 1, 2 e 3 del dado Personaggio)

Puoi muovere il tuo Personaggio su una tessera adiacente, una volta per ciascun dado su questo spazio. Scarta ciascun dado movimento dopo averlo usato.

 ∞ 1-3 

**Esempio:** Se metti 3 dadi su questo spazio, puoi muovere 3 volte.

**Ricorda:** I movimenti e le azioni possono essere eseguiti in qualsiasi ordine desideri.

Non appena un Personaggio entra in una tessera, deve applicare gli effetti di quella tessera (vedi Tessere, p. 9) prima di passare alla tessera seguente. Un movimento può provocare anche un combattimento (vedi Combattimento, p. 14).

**Esplorazione Pericolosa:** Se decidi di entrare in uno spazio che non contiene ancora una tessera, devi pescare, rivelare e collocare una nuova tessera adiacente alla tua posizione attuale, rispettando le regole di collocamento delle tessere (vedi p. 5). Assicurati che sulla nuova tessera ci sia almeno un sentiero che la collega correttamente alla tessera su cui ora si trova il tuo Personaggio. Una volta collocata la nuova tessera, sposta il tuo Personaggio su di essa e continua a giocare il tuo turno come solito. Il Personaggio ottiene 1  per ciascuna tessera aggiunta all'area di gioco in questo modo durante questa Fase.



## CONCENTRAZIONE (risultati 4+ del dado Personaggio)



Su questo spazio della plancia Personaggio puoi mettere uno dei dadi con cui hai ottenuto un risultato di 4 o più, per guadagnare 1  gratis **alla fine del tuo turno**. Puoi usarla a partire dal turno seguente. Non puoi mai usare questa  nello stesso turno in cui l'hai ottenuta.

## AZIONI SPECIALI (risultati 5 e 6 del dado Personaggio)



Ciascun Personaggio ha due azioni speciali uniche, che possono essere usate con i risultati 5 e 6 dei dadi Personaggio. Troverai una spiegazione completa di queste azioni speciali alle pagine 11 e 12.

## EVOCAZIONE (qualsiasi risultato, richiede 2 dadi)



Ogni Personaggio può assegnare a questo spazio 2 dei dadi che ha lanciato, indipendentemente dal loro risultato, per evocare 1 dado Potere fino alla fine del suo turno. I due dadi assegnati a questo spazio non saranno disponibili per il resto del turno del Personaggio.

Il dado Potere ottenuto in questo modo può essere usato in tutte le battaglie nel corso del turno del Personaggio. Questo dado è aggiunto ai dadi Combattimento a disposizione del Personaggio e viene rimesso nella riserva comune di dadi alla fine del turno. Ciascun dado Potere può essere usato solo una volta per tiro. Ad esempio, non è consentito evocare il dado Potere verde e poi usare un bastone verde durante lo stesso combattimento.

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

***Esempio:** Xylia può usare Evocazione, assegnando 2 risultati qualsiasi dal tiro di dadi Personaggio, per ottenere il dado verde da usare durante il suo turno. Se lo fa, prende il dado verde dalla riserva.*

## 2b) Usare le carte Bottino

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

- Le carte Bottino Permanenti non hanno icone e i loro effetti sono sempre attivi (es. la carta Armatura Pesante).
- Le carte a Uso Limitato hanno delle icone che spiegano come vengono usate. Puoi usarle solo durante il turno di attivazione del tuo Personaggio (vedi sotto).



-  Se una carta Bottino ha questa icona, girala a faccia in giù dopo averla usata. Potrai usarla di nuovo nel tuo prossimo turno di attivazione.
-  Se una carta Bottino ha questa icona, scartala dopo averla usata.

Ogni Personaggio ha 3 spazi per le carte Bottino sotto la sua plancia Personaggio. Se vuoi raccogliere una quarta carta Bottino, devi scartare una delle tue carte attuali e sostituirla con la carta Bottino nuova.

Se due o più Personaggi sono sulla stessa tessera e su quella tessera non ci sono Mostri, il Personaggio attivo può dare uno o più dei suoi oggetti a faccia in su (che non siano stati usati nel suo turno) a un altro Personaggio.

## 2c) Il tracciato delle Sfere e gli usi delle Sfere

La posizione del cubetto blu sul tuo tracciato  indica quante  hai al momento. Un Personaggio non può mai avere più di 10 .



**Ricorda:** I Personaggi iniziano la partita con 0 .

Puoi usare le tue  per fare tre cose:

**Ritirare i dadi Combattimento** (vedi Combattimento, p. 14).

Il Personaggio attivo può ritirare 1 dado Combattimento per ogni  che spende. Non puoi usare  per ritirare i dadi Potere in combattimento.

**Fare acquisti dal Venditore Ambulante**



(vedi il prezzo sulla tessera o sulla carta del Venditore Ambulante).



**Spendere**  **per sbloccare i Poteri unici**  (vedi Personaggi, p. 11 e 12).

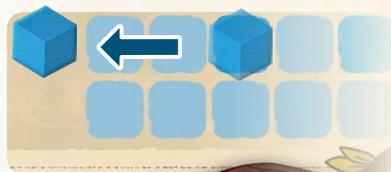
Ciascun Personaggio ha dei Poteri unici che possono essere sbloccati in questo modo:

- Quando il tracciato  del tuo Personaggio arriva a 3 , puoi spendere 3  per ottenere il suo primo Potere . Se lo fai, fai scorrere la carta Potere verso sinistra fino a rivelare completamente il primo Potere.

- Se hai già sbloccato il primo Potere, quando il tracciato  del tuo Personaggio arriva a 5 , puoi spendere 5  per ottenere il secondo Potere . Se lo fai, fai scorrere la carta Potere verso sinistra fino a rivelare completamente il secondo Potere.



Carta potere



Quando ciascun Personaggio ha giocato un turno, la Fase 2 termina e la prima persona di turno comincia un nuovo Round partendo dalla Fase 1.

## TESSERE

Ci sono diversi tipi di tessere. In alcune troverai combattimenti, tesori e altre sorprese. Se una tessera ha diverse icone (es. Spine  e Mostro ), inizia sempre con l'icona più in alto e prosegui verso il basso. Di seguito troverai il significato di ciascuna icona presente sulle tessere.

 **Tesoro:** Quando riveli e metti in gioco una tessera con questa icona, metti 1 segnalino Scigno sulla tessera. Se il Personaggio attivo è su una tessera che contiene un segnalino Scigno (e nessun Mostro), può scartare questo segnalino per pescare subito 1 carta **Bottino**  a caso.

 **Evento:** Quando riveli e metti in gioco una tessera con questa icona, metti 1 segnalino Evento sulla tessera. Se il Personaggio attivo entra in una tessera contenente un segnalino Evento, deve scartare questo segnalino e pescare 1 carta Evento a caso, leggerla ad alta voce e applicare i suoi effetti. Se un effetto ti dice di scartare o perdere qualcosa (ad es. ) che non hai, non succede nulla.

 **Mostro:** Quando riveli e metti in gioco una tessera con questa icona, su quella tessera appare un Mostro. Pesca 1 segnalino Mostro a caso per ogni icona Mostro sulla tessera e mettili a faccia in giù sulla tessera. La prima volta che un Personaggio entra in questa tessera, tutti i segnalini Mostro su di essa vengono rivelati. Un Personaggio attivo che comincia il suo turno su una tessera contenente uno o più segnalini Mostro, o che entra in una tessera contenente uno o più segnalini Mostro, deve subito combattere (vedi Combattimento, p. 14).

 **Boss:** Quando riveli e metti in gioco questa tessera, appare un Boss. Pesca 1 carta Boss a caso e mettila nell'area di gioco a faccia in giù. La carta viene rivelata non appena qualcuno entra in questa tessera, o quando nella fase di Esplorazione non è possibile collocare una tessera perché la pila Foresta è vuota (vedi Fase 1: Esplorazione, p. 5). Se un Personaggio attivo comincia il suo turno su una tessera contenente un Boss, o entra in una tessera contenente un Boss, deve subito combattere (vedi Combattimento, p. 14).

 **Antro:** Se il Personaggio attivo si trova su una tessera Antro, può entrare gratuitamente nell'Antro. Se uno o più altri Personaggi sono sulla stessa tessera Antro, possono unirsi ed esplorare l'Antro insieme al Personaggio attivo (vedi Mini-Espansione: Antro, p. 20).

 **Vortice:** Se il Personaggio attivo si trova su una tessera Vortice o entra in una tessera Vortice, può spendere 1  per teletrasportarsi sulla tessera di Partenza.

 **Pozzo di Energia:** Quando riveli questa tessera, metti su di essa tanti segnalini Sfera () a faccia in giù quante sono le persone in gioco. Se nel tuo turno di Attivazione il tuo Personaggio si trova su una tessera Pozzo di Energia senza Mostri, oppure entra in una tessera Pozzo di Energia senza Mostri, puoi prendere gratuitamente 1 segnalino Sfera. Rivela il segnalino, aggiungi al tuo totale di  la quantità di  indicata sul segnalino e infine metti il segnalino accanto alla tua plancia Personaggio. Ciascun Personaggio può ottenere solo 1 segnalino di questo tipo.

 **Falò:** Se il Personaggio attivo termina il suo turno su una tessera Falò, recupera subito tutti i suoi .

 **Spine:** Quando un Personaggio entra in questa tessera, il giocatore di turno tira subito 1 dado, consulta la carta Spine e applica gli effetti indicati dal tiro di dado. Se più Personaggi entrano nella tessera simultaneamente, il risultato del tiro di dado si applica a tutti quei Personaggi.

*Esempio: Michael attiva Bethras e lo muove su una tessera con un'icona (o segnalino) Spine. Prima di poter fare qualsiasi altra cosa, deve tirare 1 dado. Ottiene un 2. Bethras è immobilizzato per il resto del turno.*

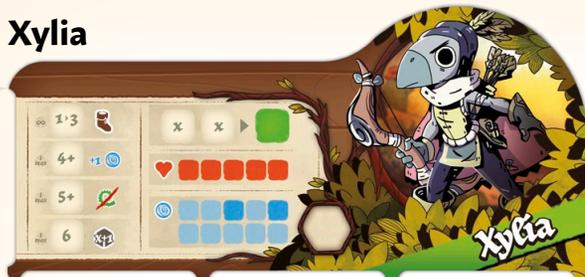
 **Rune:** Alcuni Eventi possono dirti di mettere dei Mostri su queste Rune. Inoltre, le Rune sono usate nelle regole avanzate (vedi p. 18 e p. 19) e negli scenari della campagna (vedi p. 21).

 **Tessera Venditore Ambulante:** La prima volta nel corso di una partita che un Personaggio entra in questa tessera, la persona di turno pesca 3 carte Bottino e le mette a faccia in su vicino all'area di gioco. Queste carte sono gli oggetti che il Venditore Ambulante mette in vendita. Ciascuna carta costa 3 . Queste carte Bottino sono disponibili fino a quando non vengono acquistate: non vengono sostituite dopo essere state vendute. **Puoi anche vendere delle carte Bottino al Venditore Ambulante:** scarta quante carte Bottino vuoi e prendi 1  per ciascuna carta scartata. Il Personaggio deve trovarsi sulla tessera Venditore Ambulante per comprare o vendere carte Bottino.

 **Doppio Vicolo Cieco:** Questa tessera ha due vicoli ciechi. Chi la colloca decide se collegare a una tessera già in gioco il lato  o il lato .

# Personaggi

## Xylia



**Dado Potere:** Xylia può ottenere il dado Potere verde.

### Azioni Speciali:

**5+** Ignora le Spine durante il tuo turno. Non si applica agli alleati. Il dado rimane in posizione durante tutto il tuo turno come promemoria.

**6** Aggiungi +1 al risultato di ciascun dado di Combattimento di Xylia per tutto il turno. Il dado rimane in posizione durante tutto il tuo turno come promemoria.

## Klethor



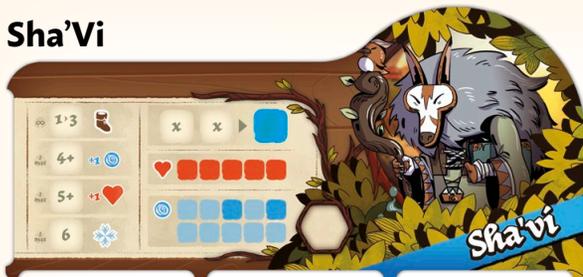
**Dado Potere:** Klethor può ottenere il dado Potere viola.

### Azioni Speciali:

**5+** Se uno o più altri Personaggi si trovano sulla sua 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 in alcuni. Il dado rimane in posizione durante tutto il tuo turno come promemoria. Puoi usare questa azione speciale anche per spostare un Personaggio che è stato messo K.O.

**6** Klethor indossa la sua armatura. Metti il dado sullo spazio indicato sulla sua plancia Personaggio. Scarta il dado non appena Klethor viene attaccato: questo attacco non gli infligge nessun danno.

## Sha'Vi



**Dado Potere:** Sha'Vi può ottenere il dado Potere blu.

### Azioni Speciali:

- 5+** Ciascun Personaggio sulla tessera di Sha'Vi recupera 1 ❤️. Scarta il dado dopo averlo usato.
- 6** Sha'Vi congela un nemico sulla sua tessera. Metti il segnalino Gelo sul nemico congelato. Fino all'inizio del prossimo turno di Sha'Vi, questo nemico non infligge danni e non applica le penalità del "Combattimento perso" dopo i combattimenti e le ritirate. Sha'Vi può usare questa azione speciale prima o dopo un combattimento (anche se perde). Scarta il dado dopo averlo usato. Un nemico congelato può comunque essere attaccato. I Boss non possono essere congelati.

## Bethras



**Dado Potere:** Bethras può ottenere il dado Potere arancione.

### Azioni Speciali:

- 5+** Bethras può rimuovere 1 segnalino di stato (👤 🔄) da un Personaggio a sua scelta sulla sua tessera. Scarta il dado dopo averlo usato.
- 6** Per questo turno, ciascun dado Personaggio messo su questo spazio diventa un dado Combattimento. I dadi usati in questo modo vengono scartati alla fine del combattimento. Massimo: 4 dadi.

# Mostri

Non appena un Personaggio attivo si trova su una tessera che contiene un Mostro, ha luogo un combattimento, a meno che il Personaggio non si ritiri (vedi sotto). Se il segnalino Mostro non è ancora stato rivelato, giralo e guardalo per scoprire il profilo del Mostro. Ci sono 5 categorie di Mostri (Spiriti, Piante, Funghi, Scheletri e Serpenti), ciascuna con il proprio profilo.

Ad esempio, il mostro qui sotto ha questo profilo:



Devi ottenere un 4 o più con uno dei dadi durante il combattimento per infliggere 1 danno al Mostro. Non sommare i risultati dei dadi: ciascun dado rappresenta un attacco diverso.



Se questo Mostro viene attaccato con successo due o più volte durante lo stesso combattimento, viene sconfitto. Quindi è impossibile sconfiggere questo Mostro con 1 solo dado.



La quantità di danni (in questo caso, 2) che questo Mostro infligge al Personaggio se non viene sconfitto o se il Personaggio sceglie di ritirarsi.

## Debolezza, Resistenze e Immunità:

**+1 B Debolezza** (blu in questo esempio): Aggiungi 1 al risultato del dado Potere blu contro questo Mostro o Boss.

**-1 X Resistenza** (arancione in questo esempio): Sottrai 1 dal risultato del dado Potere arancione contro questo Mostro o Boss.

**V Immunità** (viola in questo esempio): Il risultato del tiro del dado Potere viola non ha effetto contro questo Mostro o Boss.

Nell'esempio qui sopra, il Mostro ha una debolezza contro i dadi Potere blu.

**Esempio:** Eva tira un dado Potere blu e ottiene un 3. Contro questo Mostro, il 3 vale 4 e infligge 1 danno al Mostro!

Lo spazio  indica i bonus ricevuti se il Mostro viene sconfitto.

Lo spazio  indica le penalità inflitte se il combattimento è perso.

 In questo esempio, se il Mostro viene sconfitto il Personaggio attivo ottiene 1 .

 In questo esempio, dopo il combattimento viene attivato un Evento.

Alcuni Mostri, infine, hanno una delle icone speciali descritte in seguito:

 Questo mostro sparge veleno. Un Personaggio che perde un combattimento contro questo Mostro o si ritira da un combattimento con questo Mostro diventa avvelenato! Quando un Personaggio viene avvelenato, prendi subito un segnalino Veleno e mettilo sulla sua plancia Personaggio. Ogni Personaggio può avere un solo segnalino Veleno.

Se c'è un segnalino Veleno sulla plancia di un Personaggio, quel Personaggio perde 1 ♥ all'inizio di ciascuno dei suoi turni di attivazione (subito prima di tirare i dadi Personaggio nella Fase 2). Diversi effetti (come gli antidoti e l'azione speciale 5+ di Bethras) possono rimuovere i segnalini Veleno. Un Personaggio messo K.O. scarta subito il suo segnalino Veleno, se ne ha uno.

 Quando questo Mostro viene sconfitto, rimescola il suo segnalino Mostro nella pila di pesca dei Mostri.

 Alcuni nemici ed Eventi possono avvolgere i Personaggi nelle spine. Se il tuo Personaggio viene avvolto, prendi subito un segnalino Spine e mettilo sulla sua plancia Personaggio. Quando c'è un segnalino Spine sulla tua plancia Personaggio, devi tirare due volte il dado ogni volta che il Personaggio entra in una tessera Spine e applicare entrambi gli effetti. Ciascun Personaggio può avere un solo segnalino Spine.

## COMBATTIMENTO

Quando un Personaggio attivo entra in combattimento, tira i dadi di cui dispone e confronta i risultati con il profilo del Mostro **Ricorda:** Ciascun Personaggio ha 1 dado Combattimento gratuito in ogni combattimento; quindi, può sempre tirare almeno 1 dado.

**Esempio:** Lara attiva Bethras, che entra in combattimento contro il mostro dell'esempio precedente. Nella Fase 1 aveva messo 1 dado sull'azione speciale  del suo Personaggio, ricevendo 1 dado Combattimento extra. Inoltre, aveva deciso di non prendere un dado Potere in questo turno. Quindi tira 2 dadi: ottiene un 2 con il primo dado e un 5 con il secondo. Poiché il valore di difesa del Mostro è 4, infligge 1 danno. Poiché questo Mostro ha 2 ♥, Lara non vince il combattimento. Se avesse sconfitto il Mostro, avrebbe ottenuto subito 1  e pescato 1 carta Evento.

Se un Mostro non viene sconfitto in combattimento, rimane a faccia in su sulla sua tessera e recupera tutti i suoi ♥ prima del prossimo combattimento. Inoltre, il Mostro infligge danni e penalità al Personaggio attivo. È possibile curare i Personaggi su una tessera che contiene un Mostro dopo aver combattuto contro il Mostro (anche se il Mostro non è stato sconfitto).

Quando i ♥ del tuo Personaggio arrivano a 0, quel Personaggio è K.O.: adagia la sua pedina su un fianco e scarta i suoi segnalini di stato (Veleno, Spine, ecc.), poi il suo turno termina immediatamente. Ma c'è ancora speranza.

- La carta Pozione di Cura ti permette di ridare 2 ♥ a un Personaggio K.O. e rimetterlo in piedi. Puoi usare una Pozione di Cura su un qualsiasi Personaggio sulla tua tessera.

- Pronto Soccorso: Nel suo turno, un Personaggio attivo può rialzare un altro Personaggio K.O. Per farlo, il Personaggio attivo deve trovarsi sulla tessera del Personaggio K.O. e spendere tante  quanti sono i Personaggi in gioco, più 1. Il Personaggio che si è rialzato mette il suo cubetto rosso su 1 ♥.

**Esempio:** Xylia è a terra dopo aver perso un combattimento in una partita con 3 Personaggi. Nel suo turno di attivazione Bethras può muoversi sulla tessera di Xylia e spendere 4  (3+1). Xylia si rialza e mette il suo cubetto rosso su 1 ♥.

- L'azione speciale 5+ di Sha'Vi non permette di rialzare un Personaggio K.O.

- L'azione speciale 5+ di Klethor può essere usata per muovere un Personaggio K.O.

**Se tutto il gruppo è K.O., avete perso la partita.**

Se sconfiggi un Mostro in combattimento, scartalo a faccia in su accanto alla pila di pesca dei Mostri (a meno che non sia un Mostro Spirito: vedi Mostri Spirito).

**Ritirare:** In combattimento il Personaggio attivo può spendere 1  per ciascun dado Combattimento che vuole ritirare. I dadi Potere **non possono essere ritirati**.

Non c'è limite al numero di  che puoi spendere per ritirare i dadi in combattimento. Non puoi usare le tue  per ritirare i dadi di un Personaggio altrui. Solo il Personaggio attivo può ritirare i dadi Combattimento in questo modo.

**Combattimento in Gruppo:** Durante la Fase 2, se due o più Personaggi sono sulla stessa tessera e avviene un combattimento, i Personaggi non attivi tirano i loro dadi Combattimento per aiutare il Personaggio attivo. I Personaggi non attivi non possono usare i propri dadi Potere e le carte (tranne gli oggetti permanenti) per aiutare il Personaggio attivo.

***Esempio:** Max e Thomas sono sulla stessa tessera. Nel suo turno Max entra in combattimento contro un Mostro. Tira normalmente i suoi dadi Combattimento. Inoltre, Thomas tira il suo dado Combattimento più 1 dado per la sua mazza. Ciascun dado con un valore pari o superiore al valore di difesa del Mostro infligge 1 danno.*

In combattimento ciascun Personaggio non attivo può subire al massimo 1 danno. Solo il Personaggio attivo subisce tutti i danni inflitti dal nemico. Inoltre, solo il Personaggio attivo subisce la penalità del Mostro. Infine, i bonus dei Mostri sconfitti possono essere divisi tra i Personaggi sulla tessera che hanno partecipato al combattimento.

***Esempio:** Max e Thomas sono sulla stessa tessera e hanno appena sconfitto un Mostro con un bonus di +2  in caso di vittoria. Possono prendere 1  a testa o decidere di dare 2  a un solo Personaggio.*

## Combattimento in Gruppo e Poteri dei Personaggi:

- Se il Potere di Klethor è stato sbloccato, può usarlo per ritirare i suoi dadi Combattimento anche se non è il Personaggio attivo.
- Il secondo Potere di Xylia le permette di aiutare i Personaggi attivi anche da una tessera di distanza. Quando lo fa, Xylia non può perdere  o ricevere bonus alla fine del combattimento.

**Ritirata:** Se un Personaggio ha abbastanza movimento, può uscire da una tessera che contiene un Mostro. I Personaggi non possono ritirarsi dai combattimenti con i Boss. I Personaggi possono ritirarsi prima o dopo il combattimento. Quando un Personaggio si ritira dal combattimento, perde il numero di  indicati dai punti attacco del Mostro e applica le eventuali penalità del Mostro. Infine, il Personaggio si muove su una tessera adiacente già in gioco o esegue un'Esplorazione Pericolosa. Se il Personaggio si ritira dopo avere perso un combattimento, subisce l'attacco e la penalità del Mostro una seconda volta.

**Gruppi di Mostri:** Se sulla stessa tessera c'è più di un Mostro, il Personaggio attivo affronta sempre per primo il Mostro con il punteggio di difesa più basso (riportato sullo scudo del Mostro). Se più Mostri hanno lo stesso valore di difesa, il Personaggio attivo sceglie quale Mostro affrontare per primo. I dadi vengono tirati di nuovo in ciascun combattimento seguente.

# Combattere contro i Boss



Non appena un Personaggio si trova su una tessera con un Boss, deve avere inizio un combattimento. Se uno o più Mostri si trovano sulla stessa tessera di un Boss, devono essere affrontati prima di combattere contro il Boss. Attenzione! I Boss sono nemici molto più pericolosi dei Mostri!

**Ricorda:** I Personaggi non possono ritirarsi dai combattimenti con i Boss.

Il profilo dei Boss è simile a quello dei mostri, con due elementi in più:

- un tracciato di minaccia

- un'area delle Abilità di combattimento

## Tracciato di minaccia



Quando viene rivelata una carta Boss, mettete subito un cubetto blu sulla prima casella del suo tracciato di minaccia per indicare il livello di minaccia del Boss. Il livello di minaccia può aumentare in tre modi:

- Dopo il **turno** di ciascun Personaggio, se il Boss è ancora vivo, sposta il cubetto di una casella verso destra sul tracciato di minaccia.

- Dopo ogni **Round**, se il Boss è ancora vivo, sposta il cubetto di una casella verso destra sul tracciato di minaccia.

- Anche alcuni effetti di gioco aumentano il livello di minaccia del Boss, ad esempio la sesta abilità di combattimento del Boss nella prossima pagina.

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



## Abilità di combattimento dei Boss

Prima di ogni combattimento contro un Boss, il Personaggio attivo deve tirare 1 dado, consultare la carta profilo del Boss e leggere il risultato corrispondente per scoprire qual è l'Abilità di combattimento del Boss.

Le Abilità di combattimento di questo Boss sono le seguenti:



- 1- Aggiungi 1 alla tessera.
- 2- In questo combattimento, questo Boss è immune al dado Potere blu.
- 3- In questo combattimento, questo Boss è immune al dado Potere verde.
- 4- In questo combattimento, questo Boss è immune al dado Potere viola.
- 5- In questo combattimento, questo Boss è immune al dado Potere arancione.
- 6- Il Boss ruba 1 da ciascun Personaggio in combattimento: aumenta anche il livello di minaccia del Boss (vedi sopra) del totale rubato.

### Altri Boss hanno le seguenti Abilità di combattimento:

- Se questa Abilità di combattimento viene attivata, per il turno in corso lo scudo indicato nell'Abilità di combattimento sostituisce il normale scudo del Boss.
- Se questa Abilità di combattimento viene attivata, questo Boss infligge subito 1 danno a ciascun Personaggio sulla tessera del Boss.
- Se questa Abilità di combattimento viene attivata, il livello di minaccia del Boss (vedi sopra) aumenta subito di 1.
- Se questa Abilità di combattimento viene attivata, questo Boss avvelena subito tutti i Personaggi sulla tessera del Boss.
- Se questa Abilità di combattimento viene attivata, ciascun Personaggio sulla tessera del Boss deve girare a faccia in giù una delle sue carte Bottino con questa icona: queste carte, quindi, non possono essere usate per l'intero Round. Se non è possibile girare una carta, non succede nulla.
- Se questa Abilità di combattimento è attivata, tira 1 dado e applica il risultato corrispondente indicato sulla carta Spine.
- Se questa Abilità di combattimento è attivata, metti un segnalino Scudo di Foglie su questo Boss. La prima volta che un attacco a questo Boss ha successo, il segnalino Scudo di Foglie assorbe il danno e viene distrutto. Questo Boss può avere più di un segnalino Scudo di Foglie.
- Se questa Abilità di combattimento è attivata, questo Boss è immune a tutti i dadi Potere.
- Se questa Abilità di combattimento è attivata, ciascun Personaggio sulla tessera del Boss deve scartare una delle sue carte Bottino equipaggiate. Se non può farlo, non succede nulla.
- Se questa Abilità di combattimento è attivata, ciascun Personaggio sulla tessera del Boss tira 1 dado in meno ogni volta che tira i dadi Combattimento.

# Appendice

## Partite in solitario

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

## Cambiare la difficoltà

Prima di iniziare la partita, potete decidere di usare la carta Spine normale, la carta Spine facile o la carta Spine difficile.



## 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.



**Mostri 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.



**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 puoi 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, metti subito un segnalino Scudo di Foglie sul segnalino del Mostro. La prima volta che un attacco contro questo Mostro ha successo, il segnalino Scudo di Foglie assorbe il danno e viene distrutto.



**Mostri Fungo:** I Mostri Fungo Infuriati attaccano sempre per primi e infliggono i loro danni indipendentemente da come finisce il combattimento.

## Regola opzionale: Mostri infuriati

Se volete abbassare il livello di difficoltà dei Mostri Infuriati, applicate 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.



**Boss Spirito:** Quando il livello di minaccia del Boss Spirito arriva a 5, aggiungete un Mostro alla tessera del Boss.



**Boss Serpente:** Questo Boss ora ha 4 Punti Vita. Quando il livello di minaccia del Boss Serpente arriva a 5, i Personaggi sulla tessera del Boss vengono Avvelenati.



**Boss Scheletro:** Lo scudo di questo Boss ora ha un bonus di +1. Quando il livello di minaccia del Boss Scheletro arriva a 5, aggiungi un Mostro alla tessera del Boss.



**Boss Pianta:** Quando il livello di minaccia del Boss Pianta arriva a 1 e a 5, aggiungi un segnalino Scudo di Foglie su questo Boss.



**Boss Fungo:** Questo Boss ora ha 4 Punti Vita. Quando il livello di minaccia del Boss Fungo arriva a 5 e a 8, questo Boss infligge 1 danno a ciascun Personaggio che partecipa al combattimento.



## Mini-Espansione: Locanda

### Regole

Quando, per la prima volta nella partita, un Personaggio entra nella tessera Locanda, pescate una carta Locanda a caso, leggetela ad alta voce e applicate il suo effetto. Nel corso di una partita potete pescare una sola carta Locanda.



## Mini-Espansione: Antro

### Regole

**Ricorda:** Un Personaggio attivo che si trova su una tessera Antro può entrare nell'Antro gratuitamente nel suo turno. Se uno o più altri Personaggi sono sulla stessa tessera Antro, possono unirsi al Personaggio attivo ed esplorare l'Antro insieme.

Se il tuo Personaggio entra in un Antro, pesca e rivela una carta Antro A e leggi la sua introduzione e la sua regola speciale. Poi pesca e rivela una carta Antro B e unisci le due carte per creare un Antro.



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

- 1 Un'introduzione
  - 2 Una Regola Speciale che si applica a tutti i Personaggi in tutto l'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
- Dopo avere concluso il primo Evento, passa alla carta B.

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

- 5 Eventi in base al risultato del tiro di dado
- 6 Gli altri spazi del tracciato di avanzamento
- 7 Il bonus dell'Antro
- 8 La penalità dell'Antro

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

Per ciascun Evento, tira 1 dado e mettilo sullo spazio corrispondente (1, 2 o 3 a seconda di quanti avanzamenti sono stati fatti). Poi leggi l'Evento corrispondente e applica gli effetti al Personaggio attivo. Al termine dell'Evento:

- Se hai avuto successo: Tira di nuovo il dado e ripeti l'operazione finché non arrivi in fondo al tracciato di avanzamento.
  - Se hai fallito (cioè se il Personaggio attivo è K.O.): La tua avventura in questo Antro termina subito. Applica le penalità indicate sulla carta B. Questo Antro non può più essere visitato.
- Alcuni Eventi indicano dei cambiamenti al tracciato di avanzamento. Quando ciò accade, muovi il dado come indicato e continua a esplorare l'Antro

Quando hai finito di esplorare l'Antro, applica gli eventuali bonus o penalità e poi scarta le carte che compongono l'Antro. Queste carte non possono più essere usate per il resto della partita.

## Modalità Campagna

Oltre alla modalità classica, potete giocare ciascuno dei cinque capitoli seguenti come partite indipendenti o in modalità campagna. Per maggiori dettagli leggete la preparazione di ciascun capitolo. Per giocare in modalità campagna, seguite 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 annotare tutti gli avanzamenti.

Se un capitolo si conclude con una sconfitta, dovete ripristinare i vostri avanzamenti. Preparate l'equipaggiamento di partenza così com'era quando avete iniziato il capitolo e scartate una carta Bottino da ciascun Personaggio. Poi ricominciate il capitolo. Dovete completarlo con successo prima di passare al capitolo seguente.

### La foresta si risveglia

Dopo ogni capitolo completato con successo, contate il numero di Mostri di ciascun tipo che avete sconfitto. Il tipo di Mostro che avete sconfitto più spesso diventa Infuriato (vedi p. 18) per il resto della campagna.

Se il tipo di Mostro più sconfitto è già Infuriato, prendete un segnalino per ciascun tipo di Mostro non Infuriato, girateli a faccia in giù e pescatene uno a caso. Quel tipo di Mostro diventa Infuriato per il resto della campagna.

**Ricorda:** 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.

Se il tuo Personaggio esegue un'azione Cercare, gira un segnalino Missione presente sulla sua tessera, prendilo e mettilo a faccia in su in uno dei suoi 3 spazi di equipaggiamento. Se necessario, scarta 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 Personaggio 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

Raccogliete 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 usate le tessere Antro, Venditore Ambulante, Boss, Locanda e Pozzo di energia.
- In questo capitolo non usate le 2 carte Antidoto.
- Prendete i seguenti 8 segnalini Missione, mescolateli e metteteli 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**, pescate un segnalino Missione e mettetelo a faccia in giù sullo spazio Runa. Ogni Personaggio che entra in questa tessera durante il suo turno può eseguire un'azione **Cercare** (vedi p. 21) per raccogliere il segnalino.
- 2) L'azione **Crea 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, rimetti gli ingredienti nella scatola.
- 3) *I mostri vi tengono d'occhio!* Non puoi usare il Falò per recuperare i tuoi Punti Vita o per Creare una Pozione se sulla tessera Falò ci sono dei Mostri.

Non appena creata la seconda pozione, pescate 1 segnalino Mostro più 1 segnalino Mostro aggiuntivo per ciascun Personaggio in gioco. Mettete questi segnalini sulla tessera Falò.

**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 avete creato le 2 pozioni e sconfitto tutti i mostri sulla tessera Falò.

**Modalità Campagna:** Se questo capitolo si è concluso con una vittoria, potete aggiungere le 2 carte Antidoto alle carte Bottino per i prossimi capitoli della campagna!

## 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 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 usate le tessere Antro, Boss e Locanda in questo capitolo.
- Mettete da parte le tessere Pozzo di Energia e Vortice prima di formare la pila delle tessere Foresta. Poi mescolatele nella seconda metà della pila di tessere.
- Infine, mescolate e distribuire equamente i 4  tra i Personaggi.

**Esempio con 3 Personaggi:** Due Personaggi prendono 1  e un Personaggio ne prende 2.

### Regole Speciali

**1) I Mostri vi inseguono:** 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. Se più Personaggi sono alla stessa distanza, il Personaggio 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 perdi un combattimento mentre hai almeno 1 , il nemico che hai combattuto lo prende automaticamente. Metti il  sul . Se hai più di 1 , ne perdi 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 🧟 con un 🍄 inizia il suo movimento sulla tessera di Partenza, quel 🍄 viene perso e scartato!

**Attenzione!** Se tutti e 4 i 🍄 vengono scartati, perdete la partita!

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.

Dopo aver sconfitto un Mostro che ha un 🍄, ottieni 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 🌀. Il valore dei 🍄 ancora in vostro possesso è sommato a tutte le 🌀 raccolte in questo Capitolo. Quando queste condizioni vengono soddisfatte, scartate la quantità di 🌀 indicata di seguito per dichiarare vittoria!

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

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

**Modalità Campagna:** Se avete ottenuto la vittoria in questo capitolo, leggete l'introduzione al capitolo seguente ma non riportate i vostri ❤️ e il vostro numero di 🌀 ai valori iniziali!



## 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

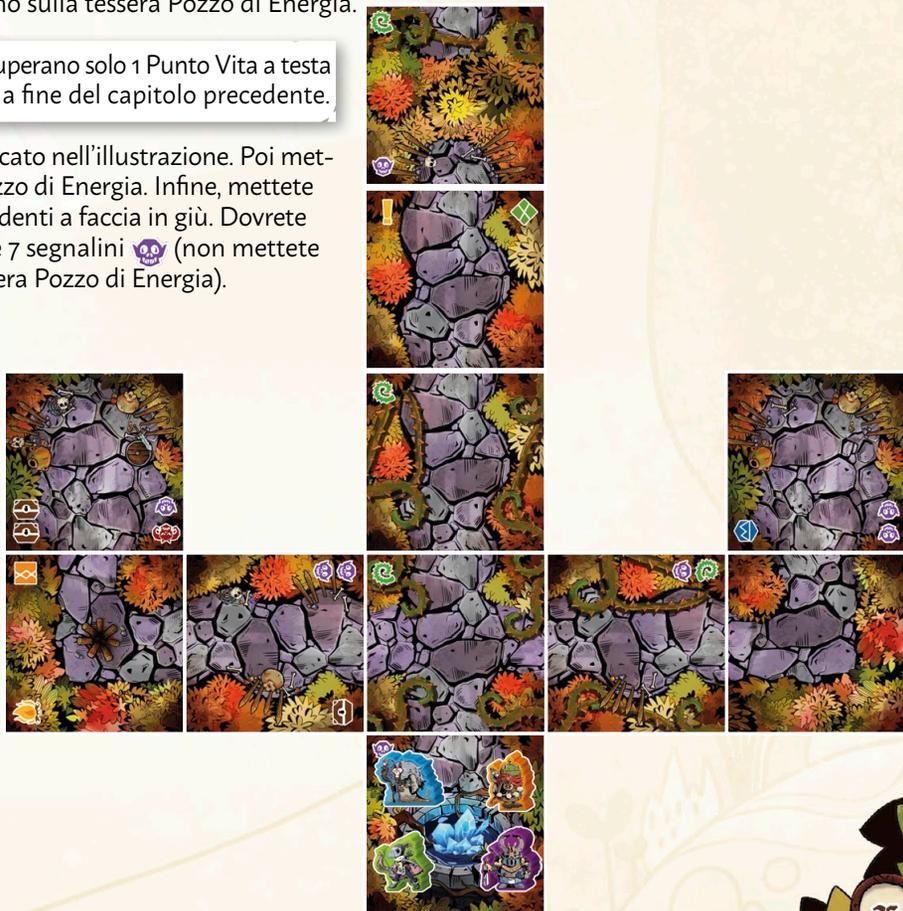
Dovete difendere il pozzo di energia dai continui attacchi dei mostri nei paraggi. Dovete sconfiggere 1  e un totale di 10  con 2 Personaggi, 12 con 3 Personaggi o 15 con 4 Personaggi. I  Spirito non contano per questo obiettivo.

### Preparazione

**Important:** Tutti i Personaggi partono sulla tessera Pozzo di Energia.

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

Disponete 11 tessere Foresta come indicato nell'illustrazione. Poi mettete tutti i Personaggi sulla tessera Pozzo di Energia. Infine, mettete su ciascuna icona i segnalini corrispondenti a faccia in giù. Dovrete collocare 1 segnalino , 3 segnalini  e 7 segnalini  (non mettete nessun segnalino  o  sulla tessera Pozzo di Energia).



## Regole Speciali

- 1) La partita inizia con la Fase Avventura.
- 2) Non aggiungete tessere Foresta durante le fasi Esplorazione e Avventura.
- 3) In questo capitolo non applicate 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:  
Dopo ogni Round, leggete la tabella sottostante e applicate gli effetti indicati.

Round 1	I Mostri <b>muovono</b> di 1 tessera verso il Pozzo di Energia.
Round 2	I Mostri <b>muovono</b> di 2 tessere verso il Pozzo di Energia.
Round 3	Mettete 2  su ciascuna tessera contenente una Runa.
Round 4	I Mostri <b>muovono</b> di 2 tessere verso il Pozzo di Energia.
Round 5	Mettete 1 <b>carta Boss</b> sulla tessera Boss (se non ce n'è già una) e rivelatela.
Round 6	Mettete 1  su ciascuna tessera contenente una Runa.
Round 7	I Mostri <b>muovono</b> di 1 tessera verso il Pozzo di Energia.
Round 8+	I Mostri <b>muovono</b> di 1 tessera verso il Pozzo di Energia. Poi mettete 1  su ciascuna tessera contenente una Runa.

**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 avete sconfitto almeno 1  e il numero di  indicato all'inizio della missione.

**Modalità Campagna:** Se questo capitolo si è concluso con una vittoria, potete aggiungere la tessera Pozzo di Energia alla pila di tessere Foresta nei prossimi capitoli della campagna!

# 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

Dovete arrivare in almeno 3 accampamenti nemici e recuperare il vostro equipaggiamento.

## Preparazione

**Importante:** I Personaggi partono dalla tessera Falò.

Collocate 15 tessere Foresta come indicato nell'illustrazione, poi prendete i segnalini Accampamento e collocateli come indicato. Infine, mettete su ciascuna icona i segnalini corrispondenti a faccia in giù. Dovrete collocare 11 , 3  e 1 .

**Gioco classico:** Pescate 2 carte Bottino, più 1 carta Bottino aggiuntiva per Personaggio. Mescolatele insieme e dividetele a faccia in giù in 4 pile uguali vicino all'area di gioco.

**Esempio con 3 Personaggi:** Pescate un totale di 5 carte Bottino (2+3) e le dividete in tre pile da 1 carta e una pila da 2 carte.



**Modalità Campagna:** Mescolate insieme tutte le carte Bottino che i Personaggi avevano alla fine del Capitolo precedente e dividetele a faccia in giù in 4 pile (se in totale i Personaggi avevano meno di 4 carte Bottino, pescatene altre fino ad averne 4).

## Regole Speciali

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

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

### 3) Segnalini Accampamento:

- Quando il tuo Personaggio entra in una tessera con un segnalino Accampamento a faccia in giù, combatti gli eventuali  presenti. Dopo aver sconfitto tutti i  su questa tessera, gira a faccia in su il segnalino Accampamento, applica il suo effetto (vedi sotto), poi aggiungi i  rivelati e combattili.

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

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

 Quando entri in questo accampamento lo trovi praticamente deserto. Vedi i resti carbonizzati del tuo equipaggiamento. Solo un oggetto è sopravvissuto alle fiamme. Scarta carte a caso dalla pila scelta finché non rimane una sola carta.

 Quando entri in questo accampamento non fai in tempo a impedire a una sentinella di fuggire. Ora il nemico conosce le tue intenzioni. Metti un segnalino Scudo +1 su una tessera contenente un Accampamento che non è ancora stato ancora 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 rivelati, metti il segnalino su questo Accampamento.

 Quando entri in questo accampamento fai scattare una trappola che quasi ti strappa un arto. 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, il Personaggio 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, potete continuare a giocare per provare a svuotare il quarto Accampamento o concludere il capitolo.

**Modalità Campagna:** Se il quarto accampamento non è stato svuotato, scartate l'ultima pila di carte Bottino preparata in precedenza. Il vostro 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

Attivate 4 totem di purificazione per eliminare la corruzione dilagante dalla foresta.

## Preparazione



Preparate 10 segnalini Corruzione (🌀) e collocate tre tessere come nell'illustrazione. Mettete una 🌀 sulla tessera di destra. I restanti 9 segnalini formano la riserva di 🌀.

**Modalità Campagna:** Se nel capitolo precedente avete deciso di prendervi il tempo di perlustrare tutti e quattro gli Accampamenti, questo capitolo inizia con un livello di Corruzione di +1 (vedi sotto) alla fine della prima Fase Avventura.

## Regole Speciali

**1) La Corruzione si diffonde:** Dopo ogni Round la corruzione si diffonde. Ciascuna tessera su cui c'è una 🌀 genera 1 🌀 per ogni uscita non corrotta, indipendentemente dal fatto che sia collegata o meno a una tessera Foresta. Prima mettete i segnalini generati su ciascuna tessera Foresta adiacente collegata che non ha ancora una 🌀. Poi, se un'uscita porta a uno spazio vuoto che non ha ancora una tessera Foresta, mettete una 🌀 nel punto in cui la tessera successiva si collegherà all'uscita (dopo una fase Avventura o un'Esplorazione Pericolosa).

- Su ciascuna tessera Foresta può essere messa solo 1 🌀.
- Quando la **Corruzione** si diffonde su una tessera con un segnalino 🗨️, scartate il segnalino 🗨️.
- Quando la **Corruzione** si diffonde su una tessera con un 🦋, il Boss viene subito rivelato e la traccia di minaccia del Boss viene attivata.

**2) Attivare un Totem Purificatore:** Per attivare un Totem Purificatore, devi evocare un dado Potere mentre sei su una tessera Foresta contenente il totem corrispondente (rappresentato da una Runa dello stesso colore) e mettere il dado sul Totem. Attenzione! In seguito, quel dado Potere non sarà più disponibile fino alla fine della partita!

**3) Evocazione Disperata:** Puoi attivare un Totem Purificatore anche se il tuo Personaggio evoca un dado Potere di colore diverso dal totem presente sulla sua tessera. Se hai almeno 1 , evoca un dado Potere come al solito mettendo 2 dadi Personaggio sulla tua plancia Personaggio e scarta tutte le tue  per scegliere il colore del dado Potere evocato.

**4) Purificazione:** Ci sono due modi per rimuovere . Ogni volta che viene attivato un Totem o sconfitto un Boss, puoi scegliere 1  in gioco su una tessera Foresta e scartarla. Se lo fai, rimettila nella riserva dei segnalini Corruzione.

Non puoi purificare la tessera Doppio Vicolo Cieco.

**5) Segnalini Corruzione ():**

- Quando il tuo Personaggio comincia il turno su una tessera con  o ci entra, leggi 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 	Effetti sui nemici sulla tessera 
1-3	Nessun effetto	 = +1 
4-8	-1 Movimento	 = +1  e 
9	-1  equipaggiato O Se il Personaggio non ha un  , equipaggiato, viene messo K.O.	+1  appare sulla tessera
10+		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 (cioè 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 carte Boss rivelate.

Una volta concluso con successo questo capitolo, avete completato la campagna. Congratulazioni! Leggete il prossimo passaggio per scoprire come finisce la vostra avventura!

## Non leggete questo passaggio prima di completare 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

**Traduzione:** Adriano Bompani

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, Briec F, Maxime M, Charles B, Chris e Laura, Alexis B, Théo R, Laura e 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!



## 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 sconfitti possono essere distribuiti tra i Personaggi sulla tessera che hanno partecipato al combattimento.



I Personaggi non possono ritirarsi dalle battaglie con i Boss.

Il livello di minaccia aumenta in tre modi:

- Dopo il turno di ogni Personaggio 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!