

Arkusz Przebiegu Rozgrywki

Podczas swojej pierwszej rozgrywki przekazujecie sobie niniejszy arkusz tak, aby każdy gracz przeczytał akcje dla swojej Frakcji podczas swojej tury. Gdy każdy gracz zakończy swoją turę, odwróćcie ten arkusz na drugą stronę i kontynuujcie rozgrywkę zgodnie z opisanym tutaj przebiegiem rozgrywki.

Pierwsza Tura wprowadza następujące pojęcia: struktura tury, walka, ruch, przekazywanie, symbole kart i kontrola.

ADNOTACJA: W NINIEJSZYM PORADNIKU ZOSTAŁY OPISANE TYLKO NAJISTOTNIEJSZE ELEMENTY KAŻDEJ TURY.

Pierwsza Tura

Markiza de Kot (pierwszy gracz)

Świt. Rozmieszczam drewno w swoim Tartaku.

Dzień, Akcja 1: Budowa. Wydaję to drewno, aby wybudować nowy Tartak, w związku z czym otrzymuję jeden Punkt Zwycięstwa. 1

Dzień, Akcja 2: Marsz. Najpierw przemieszczam swojego wojownika na mysiej polanę, a następnie przemieszczam obu wojowników na lisiej polanę. 2 3
Aby przeprowadzić ruch, muszę kontrolować polanę, z której się przemieszczam lub polanę docelową, co jest w tej sytuacji prawdą.

Dzień, Akcja 3: Werbunek. Rozmieszczam wojownika na mysiej polanie, na której znajdują się moje Koszary. 4

Wieczór. Na końcu dobieram kartę.



Dynastie Orlich Gniazd (drugi gracz)

Świt. Dodaję dwie królicze karty do kolumny Werbunku w moim Dekrecie.

Dzień, Dekret. Najpierw dwukrotnie werbuję i rozmieszczam dwóch wojowników w swoim Gnieździe. 1 Następnie przemieszczam trzech wojowników z króliczej polany na zachód, na mysiej polanę. 2 Ptasie karty działają jak jokery, więc traktuję tę ptasią kartę jakby miała symbol królików. Następnie, jako że kontroluję mysiej polanę, na której nie ma Gniazda, buduję na niej Gniazdo. 3

Wieczór. Mam na Mapie dwa Gniazda, więc otrzymuję jeden Punkt Zwycięstwa. Następnie dobieram jedną kartę.



Sojusz Stworzeń Leśnych (trzeci gracz)

Świt, Zdobywanie Sympatyków. Zagrywam lisią kartę ze swojego stosu Stronników, aby rozmieścić żeton Sympatyków na centralnej lisiej polanie i otrzymać jeden Punkt Zwycięstwa. 1

Dzień, Przekucie. Chcę przekuć swoją kartę Kuszy, więc aktywuję Sympatyków na lisiej polanie, aby otrzymać jeden Punkt Zwycięstwa i dobrać kuszę z puli przedmiotów na Mapie.

Dzień, Mobilizacja. Dodaję swoje dwie pozostałe karty do stosu Stronników.

Wieczór. Nie doprowadziłem jeszcze do żadnej Rewolty, więc nie mam żadnego Oficera. Brak Oficerów oznacza brak akcji Wieczorem – jedyne co mi teraz pozostaje to dobranie karty.



Włóczęga (czwarty gracz)

Świt, Zakradnięcie. Zakradam się na centralną lisiej polanę. 1
Dzień, Pomoc. Wyczerpuję swoją pochodnię, daję graczowi Sojuszu lisią kartę i biorę od niego jego kuszę. Nasza Relacja ulega poprawie, więc zdobywam jeden Punkt Zwycięstwa.

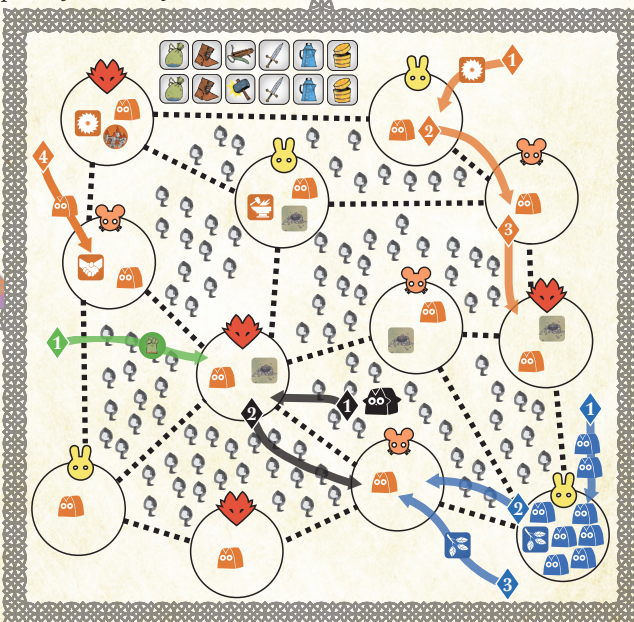
Dzień, Ruch. Wyczerpuję but,

aby przemieścić się na mysiej polanę. 2

Dzień, Atak. Wyczerpuję swoją kuszę, aby usunąć wojownika Orlich Gniazd, co skutkuje przesunięciem znacznika Relacji z tą Frakcją na pole Wrogów.

Dzień, Walka. Wyczerpuję swój miecz, aby walczyć z Orlimi Gniazdami. Wyrzucam 1 i 0. Wykorzystuję wyższy wynik, ponieważ jestem atakującym. Zadaję jedno obrażenie, co usuwa jednego wojownika Dynastii Orlich Gniazd. Otrzymuję jeden punkt, gdyż są oni moimi Wrogami.

Wieczór. Na końcu dobieram jedną kartę.



Arkusz Przebiegu Rozgrywki

Druga Tura

Druga tura wprowadza następujące pojęcia: zdolności specjalne Frakcji.

ADNOTACJA: W NINIEJSZYM PORADNIKU ZOSTAŁY OPISANE TYLKO NAJISTOTNIEJSZE ELEMENTY KAŻDEJ TURY.

Markiza de Kot (pierwszy gracz)

Świt. Rozmieszczam drewno na każdym ze swoich dwóch Tartaków.

Dzień, Akcja 1: Budowa. Wydaję jedno drewno, aby wybudować Warsztat i otrzymać dwa Punkty Zwycięstwa. 1

Dzień, Akcja 2: Walka. Walczę z Orlimi Gniazdami na mysiej polanie. 2 Wyrzucam 2 i 1. Jako atakujący korzystam z wyższego wyniku rzutu. Jednak w związku z tym, że posiadam na tej polanie tylko jednego wojownika, mogę zadać tylko jedno obrażenie. Oboje usuwamy po jednym wojowniku, jednak ja korzystam ze swojej zdolności specjalnej – Szpitala Polowe.

Zagrywam ptasią kartę, aby rozmieścić swojego wojownika z powrotem na polanie z Twierdzą.

Dzień, Akcja 3: Werbunek. Następnie, rozmieszczam jednego wojownika w swoich Koszarach. 3

Wieczór. Na końcu dobieram jedną kartę.

Sojusz Stworzeń Leśnych (trzeci gracz)

Świt, Rewolta. Wydaję dwóch ptasich Stronników, aby przeprowadzić Rewoltę na lisiej polanie. 1

W wyniku Rewolty z tej polany zostają usunięte wszystkie komponenty przeciwników, więc wojownik Markizy może zacząć się żegnać. Aby zakończyć Rewoltę, rozmieszczam jednego swojego wojownika wraz z lisią Bazą na tej polanie, a następnie dodaję Oficera na swoje pole Oficerów.

Świt, Zdobywanie Sympatyków. Wydaję mysiego Stronnika, aby rozmieścić żeton Sympatyków na mysiej polanie i otrzymać jeden Punkt Zwycięstwa. 2

Dzień, Mobilizacja. Dodaję obie swoje karty do mojego stosu Stronników.

Wieczór. Mam jednego Oficera, więc rekrutuję. Rozmieszczam jednego wojownika w swojej Bazie. 3 Następnie dobieram dwie karty zamiast jednej, ponieważ mam już Bazę.

Dynastie Orlich Gniazd (drugi gracz)

Świt. Dodaję jedną ptasią kartę do kolumny Walka w swoim Dekrecie.

Dzień, Dekret. Najpierw dwukrotnie rekrutuję i rozmieszczam dwóch wojowników na króliczej polanie ze swoim Gniazdem. 1 Następnie przemieszczam dwóch wojowników na północ, na lisiej polanie. 2 Następnie muszę walczyć, więc wybieram walkę z Markizą na tej samej lisiej polanie. Wyrzucam 3 i 1. Jako atakujący korzystam z wyniku rzutu 3, jednak posiadam na tej polanie tylko dwóch wojowników, w związku z czym mogę zadać tylko dwa obrażenia. Po rozpatrzeniu obrażeń na tej polanie zostaje po jednym wojowniku. Normalnie remis oznaczałby, że

nikt nie kontroluje tej polany, jednak Dynastie Orlich Gniazd są Władcami Lasu! W przypadku remisu w liczbie posiadanych na polanie komponentów kontroluję tę polanę, więc buduję na niej Gniazdo. 3

Wieczór. Posiadam trzy Gniazda na Mapie, więc otrzymuję dwa Punkty Zwycięstwa i dobieram dwie karty zamiast jednej.

Włóczęga (czwarty gracz)

Świt, Przygotowanie. Mam herbatę, więc mogę przygotować pięć przedmiotów. Odwracam je awersem do góry.

Świt, Zakradnięcie. Zakradam się na lisiej polanie. 1

Dzień, Eksploracja. Wyczerpuję pochodnię, dobieram Przedmiot z Ruin i otrzymuję jeden Punkt Zwycięstwa. Usuwa żeton Ruin z pola, czyniąc je dostępnym dla późniejszych akcji budowy.

Dzień, Misja. Wyczerpuję but i herbatę, aby zakończyć Misję – Zlecenie na lisiej polanie. Moja wyczerpana herbata zostaje przeniesiona do Plecaka. Zamiast otrzymywania punktów za Misję, postanawiam dobrać dwie karty. Następnie dobieram nową Misję i odkrywam ją.

Wieczór. Na końcu dobieram kartę. Jednak w związku z tym, że mam teraz na ręce sześć kart, muszę odrzucić jedną z nich. Którą by tu wybrać...

