



مترجم: نیما مسقدی

[Nima.Masghadi@yahoo.com](mailto:Nima.Masghadi@yahoo.com)

## ۱,۳ مذاکره و معامله

۱,۳,۱ **تفاهمات**. بازیکنان آزادند که در طول بازی با یکدیگر گفتگو کنند، اما تفاهمات میان بازیکنان هیچ اجباری ایجاد نمی‌کند.

۱,۳,۲ **کارت‌ها**. بازیکنان تنها در صورتی می‌توانند به یکدیگر کارت بدهند، که به وضوح چنین دستوری صادر شده باشد.

متونی که در ذیل آنها خط کشیده شده است مفاهیم کلیدی را تعریف می‌کنند. متونی که به شکل مورب (ایتالیک) نوشته شده است، یادآوری و توضیحات تکمیلی هستند. نشان فکشن‌ها قوانینی را نشان می‌دهد که توسط قوانین یا بخش توانایی‌های فکشن Alliance (👤)، Eyrie (👤)، Marquise (👤)، Vagabond (👤)، Cult (👤) یا Riverfolk (👤) تغییر یافته است.

## ۱,۴ ساختار بازی

نوبت هر بازیکن شامل سه فاز است: Birdsong (آواز پرنده)، Daylight (روشنای روز) و Evening (عصر). بعد از اینکه یک بازیکن تمام سه فاز را کامل کرد، بازیکن بعدی در جهت عقربه‌های ساعت نوبت خود را بازی خواهد کرد. بازی تا زمانی ادامه پیدا می‌کند که یک بازیکن برنده شود (۳,۱).

## ۲. عبارات و مفاهیم کلیدی

### ۲,۱ کارت‌ها

هر کارت متعلق به یک رسته است: پرنده، روباه، خرگوش یا موش. همچنین اکثر کارت‌ها دارای اثری هستند که شما می‌توانید آن را بالفعل کنید (Craft) (۴,۱).

۲,۱,۱ **پرنده‌ها جزو تمام رسته‌ها هستند**. شما همیشه می‌توانید یک کارت متعلق به رسته‌ی پرنده را به جای کارتی از هر رسته‌ی دیگر استفاده کنید، حتی اگر باید چندین کارت از یک رسته‌ی مشابه را مصرف کنید، بردارید یا به بازیکن دیگری بدهید، این امر صادق است. 🍌

الف. **اثرات اجباری**. زمانی که از شما خواسته می‌شود یک کارت مربوط به رسته‌ی روباه، خرگوش یا موش را بسوزانید، شما باید کارت‌های متعلق به رسته‌ی پرنده‌ی خود را به عنوان رسته‌ی خواسته شده محسوب کنید.

## ۱. قوانین طلایی

### ۱,۱ ناسازگاری قوانین

۱,۱,۱ **تقدم**. اگر متن روی کارت با متن موجود در مرجع قوانین ناسازگار است، تقدم با کارت است. اگر متن موجود در راهنمای یادگیری بازی با متن موجود در مرجع قوانین ناسازگار است، تقدم با مرجع قوانین است.

۱,۱,۲ **استفاده از "نمی‌تواند"**. هر قانونی که از عبارت "نمی‌تواند" استفاده می‌کند، به صورت مطلق است. این قانون را نمی‌توان با یک قانون دیگر پایمال کرد مگر اینکه به وضوح ذکر شده باشد.

۱,۱,۳ **اثرات همزمان**. اگر دو اثر در بازی به صورت همزمان رخ دهند، بازیکنی که نوبت فعلی را بازی می‌کند ترتیب آن‌ها را مشخص خواهد کرد، مگر اینکه طور دیگری ذکر شده باشد.

### ۱,۲ اطلاعات آشکار و پنهان

۱,۲,۱ **کارت‌های داخل دست**. بازیکنان تنها در صورتی کارت‌های دستشان را نشان می‌دهند که به صورت واضح دستوری داده شده باشد، اما تعداد کارت موجود در دست هر بازیکن، جزو اطلاعات آشکار محسوب می‌شود. 🍌

۱,۲,۲ **کارت‌های سوزانده شده**. دسته کارت‌های سوزانده شده را در هر زمانی می‌توانید وارسی کنید.

۲,۲,۳ مکان. هر فضای باز دارای تعدادی مکان است، که با مربع سفید مشخص شده است. هر زمان که یک سازه بسازید، در یکی از مکان‌های خالی قرار می‌گیرد. شما نمی‌توانید در یک فضای باز که دارای هیچ مکان خالی‌ای نیست یک سازه بسازید.

۲,۲,۴ **ویرانه‌ها**. مکان‌هایی که با حرف R مشخص شده است در ابتدای بازی با **ویرانه‌ها** پر می‌شوند. تنها Vagabond می‌تواند ویرانه‌ها را توسط اقدام جستجو حذف کند (۹,۵,۳).

### ۲,۳ رودخانه‌ها

بسیاری از فضاهای باز توسط رودخانه‌ها به یکدیگر متصل هستند، که به عنوان یک مسیر برای Riverfolk Company عمل می‌کند. رودخانه‌ها فضاهای باز و جنگل‌ها را تقسیم نمی‌کنند.

### ۲,۴ جنگل‌ها

محل‌هایی از صفحه‌ی بازی که توسط مسیرها و فضاهای باز احاطه شده است **جنگل** نامیده می‌شود.

۲,۴,۱ **مجاورت**. هر جنگل با تمامی فضاهای باز که بدون عبور یک مسیر آن را لمس کند، و همچنین با تمامی جنگل‌های دیگری که تنها با یک مسیر از هم جدا شده باشند مجاور است.

### ۲,۵ مهره‌ها

هر فکشن مجموعه‌ای از **مهره‌ها** دارد که در زیر صفحه‌ی بازی آن فکشن لیست شده است. تعداد مهره‌ها محدود به تعدادی است که در بازی وجود دارد. اگر از شما خواسته شد که یک مهره‌ها قرار دهید، بردارید یا حذف کنید، اما قادر به انجام این کار نبودید، باید حداکثر تعداد ممکن را قرار دهید، بردارید یا حذف کنید.

۲,۵,۱ **جنگجویان**. اگر از شما خواسته شد که یک جنگجو قرار دهید، آن را از انبار خودتان بردارید. اگر یکی از جنگجویان حذف شد، آن را به انبار خودتان برگردانید.

۲,۵,۲ **سازه‌ها**. اگر از شما خواسته شد که یک سازه قرار دهید، سمت چپ‌ترین سازه در ردیف از صفحه‌ی فکشن مربوطه را بردارید. اگر یکی از سازه‌های شما حذف شد، آن را به سمت راست‌ترین فضای خالی از ردیف مربوطه بازگردانید.

ب. **جایگزینی معکوس**. اگر از شما خواسته می‌شود که یک کارت متعلق به رسته‌ی پرنده را استفاده کنید، بسوزانید، بردارید یا به بازیکن دیگری بدهید، نمی‌توانید از کارت متعلق به بقیه‌ی رسته‌ها به جای آن استفاده کنید.

۲,۱,۲ **برداشتن کارت از یک دسته‌ی مشترک**. اگر از شما خواسته شد که یک کارت بردارید، آن را از دسته‌ی مشترک کارت‌ها بردارید. اگر دسته‌ی کارت‌ها خالی بود، کارت‌های سوزانده شده را بر بزنید تا یک دسته‌ی جدید ایجاد شود.

۲,۱,۳ **استفاده کردن و سوزاندن کارت در یک دسته‌ی مشترک**. اگر از شما خواسته شد که یک کارت را استفاده کنید یا بسوزانید، آن را در دسته‌ی مشترک کارت‌های سوزانده شده قرار دهید، مگر اینکه یک کارت سلطه (dominance) باشد (۳,۳).

۲,۱,۴ **کارت‌های کمین (Ambush)**. پنج عدد کارت کمین در بازی وجود دارد: یک کارت موش، یک کارت خرگوش، یک کارت روبه‌ها و دو کارت پرنده.

۲,۱,۵ **کارت‌های سلطه (Dominance)**. چهار عدد کارت سلطه در بازی وجود دارد که مطابق با چهار رسته هستند. شما می‌توانید یک کارت سلطه را برای استفاده از رسته‌ی آن استفاده کنید، اما نمی‌توانید آن را بالفعل کنید (Craft). همچنین شما می‌توانید برای تغییر همیشگی شرط برنده شدن خودتان یک کارت سلطه بازی کنید (۳,۳).

### ۲,۲ فضاهای باز (Clearing) و مسیرها (Path)

نقشه‌ی Woodland (جنگل) حاوی تعداد زیادی فضای باز است که با **مسیر** به یکدیگر متصل شده‌اند.

۲,۲,۱ **مجاورت**. هر فضای باز با تمامی فضاهای باز که با یک مسیر به آن متصل شده باشند مجاور است.

۲,۲,۲ **رسته**. هر فضای باز دارای یک رسته‌ی موش، خرگوش یا روبه‌ها است.

## ۳,۲ امتیاز گیری

هر فکشن روش خاص خودش را برای امتیازگیری دارد، اما هر فکشنی می‌تواند به شکل ذیل امتیاز کسب کند.

۳,۲,۱ **حذف کردن سازه و توکن**. هرگاه شما یک سازه یا توکن دشمن را حذف کنید، یک امتیاز کسب می‌کنید.

۳,۲,۲ **ساختن ابزار**. هرگاه یک ابزار بسازید (۴,۱)، امتیازی که بر روی کارت آن مشخص شده است را دریافت می‌کنید. 🛠️

## ۳,۳ کارت‌های سلطه

در دسته‌ی کارت‌های بازی چهار عدد سلطه وجود دارد، که می‌توانید به جای بردن بازی با رسیدن به ۳۰ امتیاز، یکی از آن‌ها را بازی کنید.

۳,۳,۱ **فعال سازی**. در طول فاز روشنایی روز، اگر حداقل ۱۰ امتیاز داشته باشید، می‌توانید یک کارت سلطه را با قرار دادن آن در محل بازی خود **فعال سازی** کنید. نشانگر امتیاز خود را از نمودار امتیازات حذف کنید. شما دیگر قادر به کسب امتیاز پیروزی نیستید. 🏆

الف. **سلطه‌ی موش، خرگوش یا روباه**. در صورتی که شما در شروع فاز آواز پرنده‌ی خود بر سه فضای باز از رسته‌ی مشخص شده در کارت سلطه‌ی خود حاکم باشید، بازی را می‌برید.

ب. **سلطه‌ی پرنده**. در صورتی که شما در شروع فاز آواز پرنده‌ی خود بر دو فضای باز در دو گوشه‌ی مقابل یکدیگر نقشه حاکم باشید، بازی را می‌برید.

۳,۳,۲ **کارت‌های فعال سازی شده**. یک کارت سلطه‌ی فعال سازی شده بر محدودیت تعداد کارت موجود در دست شما تاثیری ندارد، و نمی‌توان آن را از بازی حذف کرد. شما نمی‌توانید کارت سلطه را با یک کارت سلطه دیگر عوض کنید.

۳,۳,۳ **استفاده از رسته‌ی کارت سلطه**. شما می‌توانید یک کارت سلطه را برای استفاده از رسته‌ی آن بازی کنید. اما، زمانی که خواستید آن را در کارت‌های سوزانده شده قرار دهید، به جای

۲,۵,۳ **توکن‌ها**. اگر از شما خواسته شد که یک توکن قرار دهید، در صورت وجود، سمت چپ‌ترین توکن را از ردیف مربوطه، یا از انبارتان بردارید. اگر یکی از توکن‌های شما حذف شد، در صورت وجود، آن را به سمت راست‌ترین فضای خالی ردیف مربوطه، یا به انبارتان بازگردانید. 🏠

۲,۵,۴ **مه‌ری Vagabond (ولگرد)**. مه‌ری Vagabond را نمی‌توان از صفحه‌ی بازی حذف کرد.

۲,۵,۵ **ابزار (Items)**. اگر از شما خواسته شد که یک ابزار بردارید، آن را از انبار مشترک بازی بر روی نقشه بردارید و در بخش ابزار ساخته شده در صفحه‌ی فکشن خودتان قرار دهید. اگر از شما خواسته شد که یک ابزار را حذف کنید، آن را به جعبه‌ی بازی بازگردانید. 🗑️

## ۲,۶ محل بازی

محل بازی شما، اطراف صفحه‌ی فکشن شماست.

## ۲,۷ دشمن

یک دشمن، هر فکشن دیگری است که با شما در یک ائتلاف نباشد (۹,۲,۸).

## ۲,۸ حاکم

حاکم یک فضای باز بازیکنی است که در آن فضای باز بیشترین تعداد جنگجو و سازه را داشته باشد (توکن‌ها و مه‌ری Vagabond در حاکمیت تاثیری ندارند). اگر بین چند بازیکن تساوی برقرار بود، هیچ کدام حاکم آن فضای باز نیستند.



## ۳. پیروزی

### ۳,۱ روش پیروزی

اولین بازیکنی که به امتیاز ۳۰ برسد فوراً به عنوان برنده‌ی بازی شناخته می‌شود. اگر چند بازیکن به صورت همزمان به امتیاز ۳۰ یا بیشتر برسند، بازیکنی که نوبت فعلی را انجام می‌دهد برنده است.

## ۴,۲ حرکت کردن

زمانی که حرکت می‌کنید، می‌توانید هر تعداد از جنگجویان خودتان یا اگر Vagabond هستید مهره‌ی خودتان را از یک فضای باز بردارید و به یک فضای باز مجاور حرکت دهید.

۴,۲,۱ **باید حاکم باشید.** برای انجام یک حرکت، شما باید حاکم

مبدأ، مقصد یا هر دو باشید. 🎲 🎲

۴,۲,۲ **محدودیتی در حرکت وجود ندارد.** هر مهره‌ای را می‌توانید در هر نوبت به تعداد دلخواه حرکت دهید. اگر از شما خواسته شد که چندین حرکت انجام دهید، می‌توانید یک گروه مشابه یا مجزا از جنگجویان را حرکت دهید.



## ۴,۳ مبارزه

زمانی که **مبارزه** می‌کنید، یکی از فضاها را باز که در آن جنگجو دارید و یا اگر Vagabond هستید، مهره‌ی شما در آن قرار دارد را به عنوان **میدان مبارزه** انتخاب کنید. شما **مهاجم** هستید. یکی از بازیکنانی که در آن فضای باز حضور دارد را انتخاب کنید. این بازیکن **مدافع** است.

۴,۳,۱ **گام اول: مدافع می‌تواند کمین کند.** بازیکن مدافع

می‌تواند یک کارت کمین از رسته‌ی مشابه با میدان مبارزه بازی کند. اگر کمین خنثی نشود، بازیکن مدافع فوراً ۲ ضربه خواهد زد. سپس، بازیکن مدافع کارت کمین را می‌سوزاند. اگر هیچ جنگجوی مهاجمی باقی نماند، مبارزه فوراً تمام می‌شود.

الف. **خنثی کردن کمین.** بعد از اینکه بازیکن مدافع یک کارت کمین بازی کرد، مهاجم می‌تواند اثر آن را با بازی کردن یک کارت

این کار آن را در کنار صفحه‌ی بازی قرار دهید تا نشان دهید که برای برداشتن در دسترس است.

۳,۳,۴ **برداشت کارت‌های در دسترس.** در فاز روشنایی روز، شما می‌توانید با بازی کردن یک کارت از رسته‌ی مشابه، یک کارت سلطه‌ی در دسترس را بردارید و به دستتان اضافه کنید.

## ۴. اقدامات کلیدی

### ۴,۱ بالفعل سازی (Craft)

شما می‌توانید اکثر کارت‌های موجود در دست خودتان را بالفعل کنید تا از تاثیر آنی یا همیشگی آن بهره ببرید.

۴,۱,۱ **هزینه.** جهت بالفعل سازی یک کارت، شما باید قطعات بالفعل سازی را در رسته‌های مشخص شده در گوشه‌ی سمت چپ و پایین کارت **فعال** کنید. رسته‌ی یک قطعه‌ی بالفعل سازی، همان رسته‌ی فضای بازی است که در آن قرار دارد. هر قطعه‌ی فعال سازی را تنها می‌توانید در هر نوبت یک بار فعال کنید. علامت سوال سه رنگ نشان دهنده‌ی قطعه‌ی بالفعل سازی از هر رسته‌ی دلخواه است. 🎲 🎲

۴,۱,۲ **تاثیر آنی.** زمانی که یک تاثیر آنی را بالفعل می‌کنید، اثرات آن را اعمال کنید و سپس کارتش را بسوزانید. اگر یک ابزار را نشان می‌دهد، آن ابزار را از انبار بردارید و در قسمت ابزارهای ساخته شده‌ی خودتان بر روی صفحه‌ی فکشن قرار دهید. اگر کارت ابزاری را نشان می‌دهد که در انبار بازی موجود نیست، نمی‌توانید آن را بالفعل کنید. 🎲 🎲

۴,۱,۳ **اثرات همیشگی.** زمانی که یک تاثیر همیشگی را بالفعل می‌کنید، آن را در محل بازی خود قرار دهید. شما می‌توانید از اثرات ذکر شده بر روی کارت استفاده کنید.

۴,۱,۴ **تکرار غیرمجاز است.** شما نمی‌توانید یک تاثیر همیشگی مشابه با تاثیر همیشگی موجود در محل بازی خود را بالفعل کنید.

شروع کننده و ترتیب نشستن را به صورت تصادفی مشخص کنید. هر بازیکن صفحه‌ی فکشن انتخابی خودش را با تمامی مهره‌های آن فکشن، که در پشت صفحه‌ی فکشن مشخص شده است، برمی‌دارد.

**۵,۱,۲ گام دوم: قرار دادن نشانگرهای امتیاز.** هر بازیکن نشانگر امتیاز خودش را در خانه‌ی "صفر" از نمودار امتیاز قرار می‌دهد.

**۵,۱,۳ گام سوم: دریافت کارت‌های شروع بازی.** اگر دو نفره بازی می‌کنید، تمامی کارت‌های سلطه‌ی چهارگانه را از دسته‌ی کارت‌های بازی حذف کنید. دسته‌ی کارت‌ها را بر بزنید. به هر بازیکن سه عدد کارت بدهید.

**۵,۱,۴ گام چهارم: قرار دادن ویرانه‌ها.** در هر یک از مکان‌های موجود در نقشه که با حرف R مشخص شده است یک ویرانه قرار دهید (در مجموع ۴ عدد).

**۵,۱,۵ گام پنجم: تشکیل انبار ابزارها.** این ابزارها را در محل‌های متناظر در انبار ابزار در بالای نقشه قرار دهید:

2 , 2 , 1 , 1 , 2 , 2 , 2 .

**۵,۱,۶ گام ششم: دریافت قطعات دیگر.** ۱۶ کارت مرور بر فکشن‌ها را به شکل دلخواه تقسیم کنید، و دو عدد تاس مخصوص را در کنار نقشه قرار دهید.

**۵,۱,۷ گام هفتم: چینش فکشن‌ها.** به ترتیب چینش (A), B, C و ...، هر بازیکن از دستورات چینش فکشن که در بخش قوانین و در پشت صفحه‌ی فکشن آورده شده است پیروی می‌کند.

## ۶. Marquise de Cat

### ۶,۱ کلیت

Marquise de Cat جنگل را اشغال کرده و می‌خواهد آن را به یک نیروگاه اقتصادی و نظامی پر قدرت تبدیل کند. هر زمان که Marquise یکی از سازه‌هایش را بسازد - که شامل کارگاه، چوب بری یا محل استخدام است - امتیاز کسب می‌کند. این فکشن هرچقدر سازه‌های مشابه بیشتری در نقشه داشته باشد، امتیاز

کمین از رسته‌ی مشابه با میدان نبرد خنثی کند. (بازیکن مدافع همچنان باید کارت کمین خود را بسوزاند).

### ۴,۳,۲ گام دوم: ریختن تاس و اضافه کردن ضربات

**بیشتر.** هر دو تاس را پرتاب کنید. مهاجم به اندازه‌ی عدد تاسی که بیشتر است و مدافع به اندازه‌ی عدد تاسی که کمتر است ضربه خواهد زد. اگر هر دو تاس برابر بودند، مهاجم و مدافع به یک اندازه ضربه می‌زنند. (استفاده از فعل "خواهد زد" در اینجا به این معنی است که تا گام سوم ضربه‌ای زده نخواهد شد).

**الف. حداکثر ضربات تاس.** حداکثر ضربه‌ای که می‌توانید از طریق تاس‌ها بزنید برابر با تعداد جنگجویان شما در میدان مبارزه است، چه مهاجم باشید و چه مدافع.

**ب. ضربه‌ی اضافی.** بعد از محاسبه‌ی تعداد ضربات از روی تاس، مهاجم و مدافع می‌توانند با استفاده از قابلیت‌های ویژه یا سایر اثراتی که در محل بازی خودشان دارند، ضربه‌ی اضافی بزنند. ضربات اضافی با تعداد جنگجویان حاضر در میدان نبرد تحت تاثیر قرار نمی‌گیرد.

**ج. بی دفاع.** اگر مدافع هیچ جنگجویی در میدان نبرد نداشته باشد، مهاجم یک ضربه بیشتر می‌زند.

**۴,۳,۳ گام سوم: ضربه زدن.** مهاجم و مدافع به صورت همزمان ضربه می‌زنند. هر ضربه‌ای که می‌زنید یکی از مهره‌ها را حذف می‌کند. بازیکنی که ضربه می‌خورد باید انتخاب کند که کدام یک از مهره‌هایش را از میدان نبرد حذف کند، اما باید قبل از انتخاب سازه‌ها یا توکن‌هایش به هر ترتیب دلخواه، ابتدا تمامی جنگجویانش را انتخاب کرده باشد. (شما به ازای هر سازه یا توکنی که از دشمن حذف کنید یک امتیاز می‌گیرید).

## ۵. چینش بازی

### ۵,۱ فرآیند چینش استاندارد

**۵,۱,۱ گام اول: انتخاب فکشن و بازیکن شروع کننده.** با هر روشی که دوست دارید به هر بازیکن یک فکشن اختصاص دهید. فکشن‌های مناسب برای بازی با هر تعداد بازیکن در راهنمای چگونگی یادگیری بازی آورده شده است (صفحه‌ی ۲۹). بازیکن

استخدام را در دریف‌های متناظر به شکلی قرار دهید که تمام فضاها به جز سمت چپ‌ترین فضای آن ردیف پر شود.

## ۶,۴ آواز پرنده

یک عدد توکن چوب در هر یک از چوب‌بری‌ها قرار دهید.

## ۶,۵ روشنایی روز

ابتدا، می‌توانید کارگاه‌های خودتان را جهت بالفعل‌سازی کارت‌های دستتان فعال کنید. سپس، می‌توانید ۳ اقدام به هر هرتیبی و چینشی که بخواهید انجام دهید. بعد از انجام ۳ اقدام، می‌توانید با سوزاندن هر کارت با رسته‌ی پرنده، یک اقدام اضافی انجام دهید.

۶,۵,۱ **مبارزه**. یک مبارزه را شروع کنید.

۶,۵,۲ **رژه**. دو حرکت انجام دهید.

۶,۵,۳ **استخدام**. یک جنگجو در هر کدام از محل‌های استخدام خودتان قرار دهید. در هر نوبت تنها یک بار مجاز به انجام این اقدام هستید.

۶,۵,۴ **ساخت و ساز**. سازه در بازی قرار دهید.

الف. **سازه را انتخاب کنید**. انتخاب کنید که می‌خواهید چوب‌بری، کارگاه یا محل استخدام بسازید. سمت چپ‌ترین سازه از آن نوع که بر روی صفحه‌ی فکشن شماسست را بردارید. هزینه‌ی آن سازه که در بالای ستون آن نوشته شده است را مد نظر قرار دهید.

ب. **فضای باز را انتخاب کنید و چوب را پرداخت کنید**. یکی از فضاها را باز که تحت حاکمیت شماسست را انتخاب کنید. به اندازه‌ی هزینه‌ی ساخت سازه، توکن چوب از فضای باز ساخت سازه، یا فضاها را باز که تحت حاکمیت شما و مجاور با آن یا هر فضای باز تحت حاکمیت شما که از طریق فضاها را باز که تحت حاکمیت شما به فضای باز ساخت سازه متصل باشد پرداخت کنید.

ج. **قرار دادن سازه و کسب امتیاز**. سازه‌ی انتخابی را در فضای باز انتخاب شده قرار دهید و به اندازه‌ی امتیازی که در زیر آن سازه و بر روی صفحه‌ی فکشن نوشته شده است امتیاز کسب کنید.

بیشتری کسب می‌کند. اما، جهت سوخت رسانی به ساخت و سازه‌های پیش رو، او باید یک ساز و کار مبتنی بر چوب پر قدرت و کاملاً متصل را ایجاد و نگهداری کند.

## ۶,۲ قوانین و قابلیت‌های فکشن

۶,۲,۱ **بالفعل‌سازی (Crafting)**. Marquise ها در فاز روشنایی روز با استفاده از کارگاه‌های خود بالفعل‌سازی را انجام می‌دهند.

۶,۲,۲ **دژ**. تنها Marquise ها می‌توانند در فضای بازی که توکن دژ در آن قرار دارد مهره وارد کنند (مهره‌ها می‌توانند به فضای باز حاوی دژ حرکت کنند). اگر توکن دژ حذف شد، آن را به جعبه‌ی بازی برگردانید.

۶,۲,۳ **بیمارستان‌های میدانی**. هرگاه هر تعداد از جنگجویان Marquise از یک فضای باز حذف شوند، او می‌تواند یک کارت با رسته‌ی مشابه با آن فضای باز بازی کند تا آن جنگجویان را در فضای بازی که دژ در آن قرار دارد بگذارد.

## ۶,۳ چینش فکشن

۶,۳,۱ **گام اول: دریافت جنگجویان و چوب**. یک انبار از ۲۵ جنگجو و ۸ عدد توکن چوب در نزدیکی خودتان ایجاد کنید.

۶,۳,۲ **گام دوم: قرار دادن دژ**. توکن دژ را در یکی از فضاها با گوشه‌های نقشه به انتخاب خودتان قرار دهید.

۶,۳,۳ **گام سوم: مقیم سازی**. در هر یک از فضاها با جز فضای بازی که به صورت قطری در مقابل فضای باز حاوی دژ قرار دارد یک عدد جنگجو قرار دهید.

۶,۳,۴ **گام چهارم: قرار دادن سازه‌های اولیه**. یک عدد چوب‌بری، یک عدد کارگاه و یک عدد محل استخدام در صفحه قرار دهید. شما می‌توانید این سازه‌ها را در فضای باز حاوی دژ و هر فضای باز مجاور با آن به هر ترتیبی قرار دهید.

۶,۳,۵ **گام پنجم: پر کردن ردیف سازه‌ها**. بقیه‌ی سازه‌های خودتان یعنی ۵ عدد چوب‌بری، ۵ عدد کارگاه و ۵ عدد محل

## ۷,۳ چینش فکشن

۷,۳,۱ گام اول: دریافت جنگجویان. یک انبار متشکل از ۲۰ عدد جنگجو در نزدیکی خودتان ایجاد کنید.

۷,۳,۲ گام دوم: قرار دادن لانه و جنگجویان اولیه. یک عدد لانه و ۶ عدد جنگجو در فضای گوشه‌ای از صفحه که به صورت قطری در مقابل فضای حاوی دژ باشد قرار دهید. اگر Marquise در بازی نیست، این مهره‌ها را در یکی از فضاهای باز گوشه‌ها به دلخواه خودتان قرار دهید.

۷,۳,۳ گام سوم: انتخاب رهبر. یکی از ۴ کارت رهبران Eyrie را انتخاب کنید و در بخش مربوط به کارت رهبر خود قرار دهید. بقیه‌ی کارت‌های رهبران را به رو در نزدیکی خودتان در یک دسته قرار دهید.

۷,۳,۴ گام چهارم: قراردادان وزرا. دو کارت وزرای باوفا را به نحوی که رسته‌ی آنها مشخص باشد در قسمت بالای صفحه‌ی فکشن و در ستون‌هایی از فرمان که بر روی کارت رهبر شما مشخص شده است قرار دهید.

۷,۳,۵ گام پنجم: پر کردن ردیف لانه‌ها. بقیه‌ی ۶ لانه‌ی موجود را به نحوی در ردیف مربوط به لانه‌ها قرار دهید که تمام فضاها به جز سمت چپ‌ترین فضا را پر کنند.

## ۷,۴ آواز پرنده

فاز آواز پرنده‌ی شما دارای سه گام به ترتیب ذیل است.

۷,۴,۱ فرمان‌های اورژانسی. اگر هیچ کارتی در دست ندارید، یک کارت بردارید.

۷,۴,۲ اضافه کردن به فرمان. شما باید یک یا دو کارت به فرمان اضافه کنید، اما فقط یکی از کارت‌های اضافه شده می‌تواند دارای رسته‌ی پرنده باشد. شما می‌توانید هر کارت را در هر ستونی که خواستید بگذارید، و هر ستون می‌تواند هر تعداد کارت در خود داشته باشد.

۷,۴,۳ یک لانه‌ی جدید. اگر هیچ لانه‌ای در نقشه ندارید، یک لانه و ۳ جنگجو در یکی از فضاهای باز که حاوی کمترین

۶,۵,۵ اضافه کاری. یک کارت با رسته‌ی مشابه با رسته‌ی فضای باز یکی از چوب‌بری‌هایتان بازی کنید و یک توکن چوب در آنجا قرار دهید.

## ۶,۶ عصر

یک کارت، بعلاوه یک کارت اضافی به ازای هر جایزه‌ی برداشت کارت بردارید. سپس، اگر بیشتر از ۵ کارت در دستتان بود، تعداد اضافی تر را به انتخاب خودتان بسوزانید.

## ۷ Eyrie Dynasties

### ۷,۱ کلیت

Eyrie Dynasties می‌خواهد با کنترل دوباره‌ی فضاهای باز جنگل، شکوه سابق خود را به دست بیاورد. در فاز عصر، این فکشن بر اساس تعداد لانه‌های موجود در نقشه امتیاز کسب می‌کند. هرچقدر حضور آن‌ها در جنگل بیشتر باشد، امتیاز بیشتری کسب می‌کنند. هرچند، Eyrie توسط فرمان (Decree) خود محدود می‌شود، که حاوی یک مجموعه از دستورات اقدامی است که توسط رهبر آن‌ها صادر شده است و در طول زمان بر تعداد آن افزوده می‌شود. در هر نوبت، آنها باید تمامی اقدامات موجود در فرمان را اجرا کنند، در غیر اینصورت دچار آشفستگی می‌شوند.

### ۷,۲ قوانین و قابلیت‌های فکشن

۷,۲,۱ بالفعل سازی (Crafting). Eyrie قبل از انجام فرامین در فاز روشنایی روز، با فعال کردن لانه‌ها، عمل بالفعل سازی را انجام می‌دهد.

۷,۲,۲ اربابان جنگل. زمانی که در یک فضای باز تعداد سازه‌ها و جنگجویان Eyrie با فکشن دیگری برابر باشد، حاکمیت آن فضا با Eyrie است. آن‌ها حاکمیتی بر فضاهای خالی ندارند.

۷,۲,۳ بی اعتنایی به تجارت. هر زمان که Eyrie یک ابزار بسازد، امتیازات نوشته شده بر روی کارت را نادیده می‌گیرد و به جای آن فقط یک امتیاز کسب می‌کند.



جنگجوست و تمام این مهره‌ها را می‌توانید در آن بگذارید قرار دهید.

کارت‌های دست شما بیشتر از ۵ کارت است، تعداد اضافی آن را به انتخاب خودتان بسوزانید.

## ۷,۵ روشنایی روز

فاز روشنایی روز شما دارای دو گام به ترتیب ذیل است.

۷,۵,۱ **بالفعل سازی (Craft)**. شما می‌توانید لانه‌های خود را جهت بالفعل سازی کارت‌های دستتان فعال کنید.

۷,۵,۲ **انجام فرامین**. شما باید با شروع از سمت چپ‌ترین ستون و پیشروی به سمت راست تمام فرامین را اجرا کنید. در هر ستون، شما باید تمامی کارت‌ها را به هر ترتیبی که دوست دارید انجام دهید. به ازای هر کارت، شما باید اقدام مربوطه که در آن ستون ذکر شده است را، به شکلی که گفته خواهد شد انجام دهید. اگر نتوانید یک اقدام را کامل انجام دهید، فوراً دچار آشفتگی خواهید شد (۷,۷).

الف. **استخدام**. یک جنگجو در هر فضای بازی که یک لانه در آن دارید و رسته‌ی آن با رسته‌ی کارت مشابه است قرار دهید.

ب. **حرکت**. حداقل یک جنگجو را از یک فضای باز که رسته‌ی آن با رسته‌ی کارت مشابه باشد حرکت دهید.

ج. **مبارزه**. در یکی از فضاهای باز که رسته‌ی آن با رسته‌ی کارت مشابه باشد یک مبارزه را شروع کنید.

د. **ساخت و ساز**. یک لانه در یکی از فضاهای باز که تحت حاکمیت شماسست و رسته‌ی آن با رسته‌ی کارت مشابه است و حاوی هیچ لانه‌ای نیست قرار دهید.

## ۷,۶ عصر

فاز عصر شما دارای دو گام به ترتیب ذیل است.

۷,۶,۱ **امتیازگیری**. به اندازه‌ی عدد مشخص شده در سمت راست‌ترین فضای خالی ردیف لانه‌ها امتیاز کسب کنید.

۷,۶,۲ **برداشتن و سوزاندن کارت**. یک کارت بعلاوه یک کارت به ازای هر جایزه برداشتن کارت رو شده بردارید. سپس، اگر تعداد

## ۷,۷ آشفتگی

اگر به هر دلیلی نتوانید یکی از اقدامات موجود در فرامین را انجام دهید (۷,۵,۲)، به شکل ذیل دچار آشفتگی خواهید شد.

۷,۷,۱ **گام اول: تحقیر شدن**. یک امتیاز به ازای هر کارت با رسته‌ی پرنده که در فرمان موجود است (شامل کارت‌های وزرا) از دست بدهید.

۷,۷,۲ **گام دوم: پاکسازی**. تمامی کارت‌های موجود در فرمان، به جز وزرا را بسوزانید.

۷,۷,۳ **گام سوم: عزل کردن**. رهبر فعلی خودتان را به پشت برگردانید و در جایی قرار دهید. یک رهبر جدید انتخاب کنید و به رو در صفحه‌ی فکشن خود قرار دهید. وزرای وفادار را در ستون‌های مشخص شده بر روی کارت رهبر جدید قرار دهید.

الف. **یک دسته‌ی جدید**. اگر مجبور به انتخاب رهبر جدید بودید اما هیچ کدام به رو نبودند، تمام آن‌ها را به رو برگردانید.

۷,۷,۴ **گام چهارم: استراحت**. فاز روشنایی روز را تمام کنید و فاز عصر را شروع کنید.

## ۷,۸ مرجع رهبران

Eyrie دارای ۴ رهبر با مشخصات ذیل است.

۷,۸,۱ **سازنده (Builder)**. وزرای وفادار در استخدام و حرکت قرار می‌گیرند. هر زمان که اقدام بالفعل سازی را انجام دهید، قابلیت خاص بی‌اعتنایی به تجارت را نادیده می‌گیرید (۷,۲,۳).

۷,۸,۲ **کاربزماتیک (Charismatic)**. وزرای وفادار در استخدام و مبارزه قرار می‌گیرند. هر زمان که اقدام استخدام را انجام دهید، به جای یک جنگجو دو جنگجو قرار می‌دهید.

۷,۸,۳ **فرمانده (Commander)**. وزرای وفادار در حرکت و مبارزه قرار می‌گیرند. در مبارزاتی که شما مهاجم هستید، یک ضربه بیشتر می‌زنید.

Alliance یک پشتیبان به دست بیاورد اما نتواند آن را در پشته‌ی پشتیبان‌ها جای دهد، کارت می‌سوزد. اگر حداقل یک پایگاه در نقشه باشد، پشته‌ی پشتیبان‌ها می‌تواند بی‌نهایت کارت را در خود جای دهد.

**۸,۲,۴ حذف کردن پایگاه‌ها.** هر زمان که یک پایگاه حذف شود، Alliance باید تمامی پشتیبان‌هایی که رسته‌ی آن‌ها مشابه با آن پایگاه است (شامل رسته‌ی پرند) را حذف کند و نیمی از افسران خودش (گرد شده به بالا) را از دست بدهد. اگر Alliance دیگر هیچ پایگاهی در نقشه نداشته باشد و بیشتر از ۵ کارت در پشته‌ی پشتیبان‌ها باشد، باید تعداد کارت حامی اضافی را بسوزاند.

**۸,۲,۵ توکن‌های اتحاد.** Alliance ۱۰ عدد توکن اتحاد داراست.

**الف. محدودیت قراردادن توکن.** هر فضای باز می‌تواند فقط یک توکن اتحاد در خود جای دهد.

**ب. عبارات.** یک فضای باز متحد شده (Sympathetic Clearing) فضای بازی است که دارای توکن اتحاد باشد. یک فضای باز غیر متحد (Unsympathetic Clearing) فضای بازی است که دارای توکن اتحاد نباشد.

**۸,۲,۶ خشم.** هر زمان که بازیکنی یک توکن اتحاد را حذف کند یا جنگجویی را وارد یک فضای باز متحد شده کند، باید یک کارت با رسته‌ی مشابه با آن فضای باز از دستش به کارت‌های پشتیبان‌ها اضافه کند. اگر چنین کاری نداشته باشد (یعنی هیچ کارت پرنده‌ای هم نداشته باشد)، باید کارت‌های دستش را به Alliance نشان دهد، و سپس Alliance یک کارت از دسته‌ی کارت‌ها برمی‌دارد و به دسته‌ی کارت‌های پشتیبان‌ها اضافه می‌کند.

### ۸,۳ چینش فکشن

**۸,۳,۱ گام اول: دریافت جنگجویان.** یک انبار متشکل از ۱۰ عدد جنگجو در نزدیکی خودتان ایجاد کنید.

**۸,۳,۲ گام دوم: قرار دادن پایگاه‌ها.** سه پایگاه خود را بر روی فضاهای مشخص شده در صفحه‌ی فکشن قرار دهید.

**۷,۸,۴ مستبد (Despot).** وزرای وفادار در حرکت و ساخت و ساز قرار می‌گیرند. هر زمان که شما حداقل یکی از سازه‌ها یا توکن‌های دشمن را حذف کنید، یک امتیاز می‌گیرید.

## ۸. Woodland Alliance

### ۸,۱ کلیت

Woodland Alliance در تلاش است تا اتحاد (Sympathy) موجودات مختلف جنگل که از وضعیت فعلی راضی نیستند را به دست بیاورد. هر زمان که Woodland Alliance یک توکن اتحاد قرار دهد، امتیاز کسب می‌کند. هرچقدر توکن‌های اتحاد در صفحه بیشتر باشد، او امتیاز بیشتری کسب می‌کند. کسب اتحاد مردم نیازمند پشتیبان‌هاست (Supporter). همچنین ممکن است این پشتیبان‌ها به انجام اهداف خشونت آمیز گمارده شوند، و باعث انقلابی کامل در جنگل شوند. زمانی که یک انقلاب برپا می‌شود، Alliance یک پایگاه (Base) ایجاد می‌کند. پایگاه به Alliance امکان آموزش افسرها را می‌دهد، که انعطاف‌پذیری نظامی آن‌ها را زیاد می‌کند.

### ۸,۲ قوانین و قابلیت‌های فکشن

**۸,۲,۱ بالفعل سازی (Crafting).** Alliance در روشنایی روز با فعال سازی توکن‌های اتحاد خود، بالفعل سازی را انجام می‌دهد.

**۸,۲,۲ جنگ چریکی.** به عنوان مدافع در مبارزه، Alliance به اندازه‌ی عدد تاسی که بیشتر است ضربه می‌زند و مهاجم به اندازه‌ی عدد تاسی که کمتر است.

**۸,۲,۳ دسته‌ی کارت‌های پشتیبان‌ها.** به منظور انجام اقدامات مختلف، Alliance پشتیبان‌ها را مورد استفاده قرار می‌دهد، که مجموعه کارتی است که در پشته‌ی پشتیبان‌ها قرار دارد. پشتیبان‌ها را فقط می‌توان برای استفاده از رسته‌ی آن‌ها بازی کرد و تاثیری بر محدودیت تعداد کارت موجود در دست Alliance ندارند. کارت‌های پشتیبان‌ها به پشت قرار می‌گیرند، اما Alliance می‌تواند هر زمان خواست آن را وارسی کند.

**الف. ظرفیت.** اگر Alliance هیچ پایگاهی در نقشه نداشته باشد، تنها ۵ کارت می‌توانید در پشته‌ی پشتیبان‌ها قرار دهید. اگر

۸,۳,۳ گام سوم: پر کردن نمودار اتحاد. ۱۰ عدد توکن اتحاد را بر روی نمودار اتحاد قرار دهید.

۸,۳,۴ گام چهارم: دریافت پشتیبان‌ها. سه کارت بردارید و به پشت در دسته‌ی کارت‌های پشتیبان‌ها قرار دهید.

## ۸,۴ آواز پرنده

فاز آواز پرنده‌ی شما دارای دو گام به ترتیب ذیل است.

۸,۴,۱ انقلاب (Revolt). تمامی مهره‌های دشمن را حذف کنید و یک پایگاه و یک جنگجو به شکل ذیل قرار دهید. شما می‌توانید به هر تعداد که بخواهید انقلاب کنید.

الف. یک فضای باز را انتخاب کنید. یک فضای باز متحد شده که با رسته‌ی یک پایگاه ساخته نشده هم رسته باشد.

ب. پشتیبان بازی کنید. دو کارت پشتیبان با رسته‌ی مشابه رسته‌ی فضای باز انتخاب شده بازی کنید.

ج. اثرات را اعمال کنید. تمامی مهره‌های دشمن موجود در آن فضای باز را حذف کنید. سپس، یک پایگاه با رسته‌ی مشابه با آن فضای باز در آن قرار دهید و به تعداد فضاهای باز متحد شده با رسته‌ی مشابه با آن پایگاه، جنگجو در آن فضای باز قرار دهید. سرانجام، یک جنگجو در محل افسران قرار دهید. (به یاد داشته باشید که یک امتیاز به ازای هر توکن و سازه‌ای که حذف می‌کنید بگیریید.)

۸,۴,۲ گسترش اتحاد. یک توکن اتحاد به شکل ذیل قرار دهید. شما می‌توانید هر چقدر بخواهید اتحاد گسترش دهید.

الف. یک فضای باز را انتخاب کنید. یک فضای باز غیر متحد که مجاور با یک فضای باز متحد شده باشد. اگر هیچ فضای باز متحد شده‌ای وجود ندارد، می‌توانید هر فضای باز را انتخاب کنید.

ب. پشتیبان بازی کنید. کارت پشتیبان با رسته‌ی مشابه با رسته‌ی فضای باز انتخاب شده بازی کنید. تعداد کارت‌های پشتیبان مورد نیاز در بالای توکن اتحاد ذکر شده است.

۱. قانون نظامی. اگر فضای باز هدف حداقل حاوی ۳ جنگجو از یک بازیکن دیگر باشد، شما باید یک کارت پشتیبان با رسته‌ی مشابه بیشتر بازی کنید.

ج. اثرات را اعمال کنید. یک توکن اتحاد در فضای باز انتخاب شده قرار دهید. به اندازه‌ی امتیاز نوشته شده بر روی فضایی که توکن اتحاد را از آن برداشتید امتیاز کسب کنید.

## ۸,۵ روشنایی روز

شما می‌توانید اقدامات ذیل را به هر ترتیب و ترکیبی انجام دهید.

۸,۵,۱ بالفعل‌سازی (Craft). شما می‌توانید با فعال‌سازی توکن‌های اتحاد، یک کارت از دستتان را بالفعل کنید.

۸,۵,۲ بسیج کردن (Mobilize). یک کارت از دستتان به دسته کارت پشتیبان اضافه کنید.

۸,۵,۳ آموزش (Train). یک کارت با رسته‌ی مشابه با یک پایگاه ساخته شده بازی کنید و یک جنگجو در جایگاه افسران قرار دهید.

## ۸,۶ عصر

این فاز دارای دو گام به ترتیب ذیل است.

۸,۶,۱ عملیات نظامی. شما می‌توانید به تعداد افسرانی که دارید، از اقدامات ذیل با هر ترتیب و ترکیبی انجام دهید.




الف. حرکت. یک حرکت انجام دهید.






ب. مبارزه. یک مبارزه را شروع کنید.




ج. استخدام. یک جنگجو در هر فضای باز دارای پایگاه قرار دهید.

د. سازماندهی. یکی از جنگجویانی که در یک فضای باز غیر متحد دارید را حذف کنید و یک توکن اتحاد در آنجا قرار دهید، و امتیازی که بر روی فضای آن توکن بر روی صفحه‌ی فکشن نوشته شده است را کسب کنید.

می‌توانند به رو یا به پشت قرار بگیرند. Vagabond جهت انجام اقدامات، از ابزارهای آسیب‌نندیده استفاده می‌کند، و آن‌ها را به پشت برمی‌گرداند.

الف. **ردیف ابزارها.** هر زمان که , ,  به دست آوردید، آنها را به رو در ردیف مربوطه قرار دهید. هر ردیف می‌تواند ۳ آیتم یکسان را نگهداری کند.

ب. **خورجین.** هر زمان که , , ,  یا  به دست آوردید، آن را به رو در قسمت خورجین (Satchel) قرار دهید.

ج. **جابجایی ابزارها.** Vagabond می‌تواند آزادانه , ,  هایی که به رو هستند و آسیب‌نندیده‌اند را بین ردیف آن‌ها و خورجین جابجا کند.

۹,۲,۶ **حداکثر ضربات حاصل از تاس ریختن.** در مبارزه، حداکثر ضربات حاصل از تاس ریختن Vagabond (۴,۳,۲) قسمت الف) برابر با تعداد شمشیرهای آسیب‌نندیده او، به رو یا به پشت، در خورجین است.

۹,۲,۷ **ضربه خوردن.** هر زمان که Vagabond ضربه بخورد (۴,۳,۳)، او باید به یکی از ابزارهای آسیب‌نندیده خودش آسیب برساند، و آن را به بخش ابزارهای آسیب‌دیده ببرد. اگر هیچ ابزار سالمی نداشته باشد، بقیه‌ی ضربه‌ها را نادیده می‌گیرد.

### ۹,۲,۸ کارت‌های سلطه و ائتلاف‌ها

در بازی ۴ نفره و بیشتر، Vagabond می‌تواند یک کارت سلطه را فعال کند تا با بازیکنی که به جز خودش دارای کمترین امتیاز است یک ائتلاف تشکیل دهد، و نشانگر امتیاز خود را بر روی صفحه‌ی فکشن آن بازیکن قرار دهد. اگر بیشتر از یک بازیکن در کمترین امتیاز شریک بود، خود بازیکن Vagabond یکی را انتخاب می‌کند. اگر بازیکن انتخاب شده برنده شود، Vagabond هم برنده شده است. (Vagabond دیگر هیچ امتیازی کسب نمی‌کند. او نمی‌تواند با بازیکنی که قبلاً یک کارت سلطه را فعال‌سازی کرده ائتلاف ایجاد کند).



۸,۶,۲ **درآمد.** یک کارت بعلاوه یک کارت اضافی به ازای هر جایزه‌ی برداشتن کارت که رو شده است کسب کنید. سپس، اگر تعداد کارت موجود در دست شما از ۵ کارت بیشتر است، تعداد اضافی را به انتخاب خودتان بسوزانید.

## ۹. Vagabond

### ۹,۱ کلیت

Vagabond همانطور که به دنبال انجام ماموریت‌های خودش است تا میزان شهرتش را در جنگل افزایش دهد، در تمامی طرفین درگیری حضور دارد. هر زمان که Vagabond رابطه‌ی خودش را با یک فکشن دیگر بهبود ببخشد، امتیاز کسب می‌کند. همچنین او می‌تواند با کامل کردن ماموریت‌ها امتیاز کسب کند. جهت حرکت کردن و فعالیت به شکل موثر، Vagabond باید مجموعه ابزارهای خودش را مدیریت کند، و انتخاب‌هایش خودش را با جستجوی ویرانه‌های جنگل و کمک به سایر فکشن‌ها گسترش دهد.

### ۹,۲ قوانین و قابلیت‌های فکشن

۹,۲,۱ **بالفعل‌سازی (Crafting).** Vagabond با مصرف کردن  بالفعل‌سازی را انجام می‌دهد. تمامی  های او با رسته‌ی فضای بازی که در آن قرار دارد هماهنگ هستند. اگر Vagabond یک ابزار را بالفعل کند، می‌تواند فوراً آن را بردارد و به رو قرار دهد.

۹,۲,۲ **آواره‌ی تنها.** مهره‌ی Vagabond یک جنگجو به حساب نمی‌آید، بنابراین نمی‌تواند حاکم یک فضای باز باشد یا بازیکن دیگری را از حاکمیت یک فضای باز منع کند. مهره‌ی Vagabond را نمی‌توان از صفحه حذف کرد.

۹,۲,۵ **چالاک.** Vagabond می‌تواند بدون توجه به اینکه چه کسی حاکم مبدا یا مقصد اوست، حرکت کند (۴,۲,۱).

۹,۲,۴ **بدون دفاع.** در مبارزه، اگر Vagabond هیچ شمشیر سالمی نداشته باشد، بدون دفاع است (۴,۳,۲ قسمت ج).

۹,۲,۵ **ابزارها.** قابلیت‌های Vagabond وابسته به ابزارهایی است که به دست می‌آورد. آیتم‌های روی صفحه‌ی فکشن Vagabond


سالم شما. اگر آن فکشن متحد، مدافع باشد، نمی‌توانید جنگجویان او را به عنوان مهره‌ی خودتان محسوب کنید.

۴. **ضربه خوردن به همراه متحد.** در مبارزه‌ای که شما جنگجویان متحدتان را جنگجوی خودتان محسوب می‌کنید، شما می‌توانید با حذف کردن جنگجویان متحد ضربه دریافت کنید. اما، اگر در یک مبارزه، تعداد ضرباتی که به ابزارهای شما می‌رسد کمتر از تعداد ضرباتی باشد که با آن جنگجوی متحد را حذف کرده‌اید، آن فکشن متحد تبدیل به فکشن دارای خصومت خواهد شد (۹،۲،۹ ج). این قانون، شرایط خصومت که در بخش ۹،۲،۹ ج آورده شده است را دوباره نویسی می‌کند.

۵. **خشم به همراه متحد.** اگر با حرکت کردن یا مبارزه با جنگجویان متحد، باعث خشم شوید (۸،۲،۶)، کارت هم رسته را به شما به Alliance خواهید داد.

ج. **خصومت.** اگر هر زمان یک جنگجو از یک فکشن بدون خصومت با شما را حذف کنید، نشانگر روابط آن فکشن فوراً به بخش خصومت انتقال پیدا می‌کند. این فکشن از حالا با شما خصومت خواهد داشت.

۱. **ننگ.** هر زمان که شما یک قطعه از یک فکشن دارای خصومت با شما را در یک مبارزه در نوبت خودتان حذف کنید، یک امتیاز دریافت می‌کنید. (این امتیاز را به امتیازی که برای سازه‌ها و توکن‌های دشمن می‌گیرید اضافه کنید. برای حذف جنگجویی که سبب ایجاد خصومت می‌شود امتیازی دریافت نمی‌کنید).

۲. **ورود به فضاهای باز که فکشن دارای خصومت با شما در آن حضور دارد.** شما برای ورود به فضاهای باز دارای جنگجویی از فکشن دارای خصومت با شما، باید یک چکمه  اضافی مصرف کنید.

۳. **یاری‌رسانی به فکشن‌های دارای خصومت با شما.** شما نمی‌توانید با استفاده از اقدام یاری‌رسانی، نشانگر روابط یک فکشن را از بخش خصومت خارج کنید، اما همچنان می‌توانید برای برداشتن ابزارهای ساخته شده‌ی آن‌ها به آن‌ها یاری‌رسانی کنید.

۴. **ائتلاف با فکشن دارای خصومت با شما.** شما می‌توانید با یک فکشن دارای خصومت با شما ائتلاف ایجاد کنید (۹،۲،۸).

۹،۲،۹ **روابط.** در صفحه‌ی فکشن شما یک نمودار روابط کشیده شده است، که ۴ فضا بر روی نمودار اتحاد (Allied) و یک فضا به نام خصومت (Hostile) داراست. در این نمودار نشانگر روابط هر یک از فکشن‌های موجود در بازی به جز Vagabond قرار می‌گیرد.

الف. **بهبود روابط.** شما می‌توانید با استفاده از اقدام یاری‌رسانی (Aid)، روابط خود را با فکشنی که با آن خصومت ندارید بهبود بخشید.

۱. **هزینه.** در یک نوبت، به تعداد مشخص شده در بین فضای فعلی نشانگر یک فکشن و فضای بعدی در نمودار اتحاد، به آن فکشن یاری‌رسانی کنید. (هر اقدام یاری‌رسانی فقط باعث یک بهبود در روابط است).

۲. **اثرات.** نشانگر روابط آن فکشن را در نمودار اتحاد، یک خانه به سمت راست حرکت دهید. امتیاز نوشته شده بر روی فضای جدید نشانگر را کسب کنید.

ب. **وضعیت متحد.** اگر نشانگر روابط یک فکشن به فضای انتهایی در نمودار اتحاد برسد، جنگجویان آن فکشن به شما اعتماد پیدا می‌کنند. از حالا شما با آن فکشن متحد هستید.

۱. **یاری‌رسانی به متحد.** هر زمان که شما به یک فکشن متحد با شما یاری‌رسانی کنید، دو امتیاز دریافت می‌کنید.




۲. **حرکت کردن با متحد.** هر زمان که در فاز روشنایی روز اقدام حرکت را انجام دهید، می‌توانید جنگجویان یک فکشن متحد با خودتان را همراه با مهره‌ی خود از فضای باز مبدا به فضای باز مقصد حرکت دهید. جنگجویان فکشن متحد با شما از قوانین معمول حرکت برای فکشن خودشان پیروی می‌کنند و از تاثیر قابلیت خاص چالاکي شما تاثیر نمی‌پذیرند.

۳. **حمله با متحد.** هر زمان که یک مبارزه را شروع کنید، شما می‌توانید جنگجویان یکی از فکشن‌های متحد با خودتان که در آن میدان مبارزه حضور دارند، به عنوان جنگجویان خودتان در نظر بگیرید. حداکثر ضربه‌ای که شما می‌توانید وارد کنید برابر است با تعداد جنگجویان آن فکشن متحد بعلاوه‌ی تعداد کل شمشیرهای

۹,۴,۱ **تجدید قوا**. به ازای هر قوری که در شروع فاز آواز پرنده به رو باشد، دو آیتام استفاده شده را به رو برگردانید. سپس ۳ ابزار دیگر را به رو برگردانید.

۹,۴,۲ **لغزیدن**. شما می‌توانید بدون استفاده کردن از چکمه، وارد یک فضای باز یا جنگل مجاور شوید، حتی یک فضای باز که دارای جنگجویان دارای خصومت با شماست.

### ۹,۵ روشنایی روز

شما می‌توانید برای انجام اقدامات ذیل با هر ترتیب و ترکیبی، از ابزارهای خود استفاده کنید (آنها به پشت برگردانید). اگر یک سکه، قوری یا کیسه    را استفاده کردید، آن را به خورجین انتقال دهید.

۹,۵,۱ **حرکت (Move)**. یک چکمه را استفاده کنید تا بتوانید حرکت کنید، همچنین اگر مقصد دارای جنگجویان دارای خصومت با شماست، یک چکمه‌ی اضافی باید مصرف کنید (۹,۲,۹ ج ۲). شما نمی‌توانید وارد جنگل شوید. اگر در جنگل هستید، می‌توانید به یکی از فضاهای باز مجاور با آن وارد شوید.

۹,۵,۲ **مبارزه (Battle)**. یک شمشیر مصرف کنید تا یک مبارزه را آغاز کنید. شما می‌توانید با جنگجویان متحد با خودتان هم مبارزه کنید (۹,۲,۹ ب ۳). (روابط خود با مدافع را بررسی کنید).

۹,۵,۳ **جستجو (Explore)**. یک مشعل استفاده کنید تا ابزار موجود در زیر یک ویرانه که در فضای باز شما قرار دارد را به دست آورید، و آن را به رو در خورجین خود یا در ردیف مربوطه‌اش قرار دهید. سپس، یک امتیاز کسب کنید. اگر آخرین ابزار یک ویرانه را برداشتید، آن ویرانه را از بازی خارج کنید.

۹,۵,۴ **یاری‌رسانی (Aid)**. یک ابزار دلخواه را استفاده کنید، و یک کارت که رسته‌ی آن مشابه با رسته‌ی فضای باز شماست به یکی از بازیکنانی که یک قطعه در آنجا دارد بدهید (حتی فکشن دارای خصومت با شما). سپس، می‌توانید در صورت وجود، یکی از ابزارهای ساخته شده توسط آن بازیکن را بردارید و به رو در خورجین یا ردیف مربوطه در صفحه‌ی فکشن خودتان قرار دهید. (روابط خود با آن بازیکن را بررسی کنید).




اگر چنین کاری انجام دادید، نشانگر روابط آن فکشن را به فضای بی تفاوت (Indifferent) انتقال دهید.

### ۹,۳ چینش فکشن

۹,۳,۱ **گام اول: انتخاب شخصیت**. یکی از کارت‌های شخصیت (Character) را انتخاب کنید و در محل کارت شخصیت قرار دهید.

۹,۳,۲ **گام دوم: قرار دادن مهره**. مهره‌ی Vagabond خود را در یکی از جنگل‌ها قرار دهید.

۹,۳,۳ **گام سوم: دریافت ماموریت‌ها**. دسته کارت‌های ماموریت را بُر بزنید، ۳ کارت ماموریت بردارید و به رو در نزدیکی خودتان قرار دهید.

۹,۳,۴ **گام چهارم: پر کردن ویرانه‌ها**. ۴ عدد ویرانه را از نقشه بردارید، ابزارهای    که با حرف R مشخص شده‌اند را بردارید و در زیر هر ویرانه یک ابزار بگذارید. سپس دسته‌ی ویرانه‌ها را مخلوط کنید و هر دسته‌ی ویرانه را بر روی یک فضای ویرانه‌ی خالی در نقشه قرار دهید.

۹,۳,۵ **گام پنجم: برداشتن ابزارهای اولیه**. ابزارهایی که بر روی آن‌ها حرف S نوشته شده است و بر روی کارت شخصیت شما کشیده شده است را بردارید. هر ابزار   (سکه، کیسه و قوری) که بر روی کارت شخصیت کشیده شده است را به رو در ردیف مربوطه از صفحه‌ی فکشن قرار دهید. تمامی ابزارهای کشیده شده‌ی دیگر را به رو در بخش خورجین قرار دهید. تمامی ابزارهای دیگری که دارای حرف S هستند را به جعبه‌ی بازی بازگردانید.

۹,۳,۶ **قرار دادن نشاگرهای روابط**. نشانگر روابط هر فکشن دیگری به جز Vagabond را بردارید و تمام آن‌ها را در فضای بی تفاوت (Indifferent) از نمودار روابط قرار دهید.

### ۹,۴ آواز پرنده

فاز آواز پرنده‌ی شما دارای دو گام به شرح ذیل است.

۹,۶,۲ **برداشتن کارت.** یک کارت بعلاوه یک کارت به ازای هر سکه که به رو در ردیف مربوطه دارید بردارید.

۹,۶,۳ **سوزاندن کارت.** اگر بیشتر از ۵ کارت در دستتان دارید، تعداد اضافی آن را به دلخواه خود بسوزانید.

۹,۶,۴ **بررسی ظرفیت برای ابزار.** اگر مجموع تعداد ابزارهای موجود در خورجین و بخش ابزارهای آسیب‌دیده شما از ظرفیت شما – شش ابزار بعلاوه دو ابزار به ازای هر توکن کیسه که به رو در ردیف مربوطه دارید – است، ابزارهای دلخواه خود را از خورجین و بخش ابزارهای آسیب‌دیده بسوزانید و به جعبه‌ی بازی بازگردانید تا تعداد ابزار شما برابر با ظرفیت شما شود.

## ۹,۷ مرجع شخصیت‌ها

۹,۷,۱ **دزد (Thief).** با یک چکمه، یک مشعل، یک قوری و یک شمشیر بازی را شروع کنید.

الف. **اقدام ویژه: دزدی.** یک کارت به شکل تصادفی از دست یک بازیکن که در فضای باز شما قرار دارد بردارید.

۹,۷,۲ **وصله کار (Tinker).** با یک چکمه، یک مشعل، یک چکش و یک کیسه بازی را شروع کنید.

الف. **اقدام ویژه: کارگری.** یک کارت که رسته‌ی آن مشابه با رسته‌ی فضای باز شما باشد از دسته‌ی کارت‌های سوزانده شده بردارید. (همیشه می‌توانید یک کارت پرنده بردارید.)

۹,۷,۳ **تکاور (Ranger).** با یک چکمه، یک مشعل، یک تیرکمان و یک شمشیر بازی را شروع کنید.

الف. **اقدام ویژه: مخفی شدن.** سه ابزار را تعمیر کنید، سپس فوراً فاز روشنایی روز را تمام کنید.

۹,۵,۵ **ماموریت (Quest).** یکی از ماموریت‌هایی که رسته‌ی آن مشابه با رسته‌ی فضای باز شماست را انتخاب کنید و دو آیتم کشیده شده بر روی آن ماموریت را استفاده کنید تا آن ماموریت کامل شود. کارت ماموریت را در منطقه‌ی بازی خود قرار دهید، و سپس یک کارت ماموریت جدید بکشید و در نزدیکی نقشه قرار دهید. شما می‌توانید یک امتیاز به ازای هر ماموریت کامل شده با رسته‌ی مشابه با ماموریتی که کامل کرده‌اید دریافت کنید و یا دو کارت از دسته‌ی کارت‌ها بکشید.

۹,۵,۶ **حمله‌ی ناگهانی (Strike).** یک تیرکمان استفاده کنید تا یکی از جنگجویان را از فضای باز خودتان حذف کنید. اگر بازیکنی دارای جنگجو در آن فضای باز نیست، می‌توانید به جای آن یک سازه یا توکن از آن بازیکن را حذف کنید (روابط خود با آن بازیکن را بررسی کنید).

۹,۵,۷ **تعمیر (Repair).** یک چکش استفاده کنید تا یکی از ابزارهای آسیب‌دیده را به خورجین (اگر چکمه، چکش، شمشیر یا تیرکمان بود) یا ردیف مربوطه اش (اگر سکه، کیسه یا قوری بود) بازگردانید. آیتم‌ها را به همان رویی که هستند نگه دارید.

۹,۵,۸ **بافعل سازی (Craft).** یک کارت از دستتان بازی کنید و چکش‌های رسته‌ی مشخص شده را استفاده کنید تا آن را بالفعل کنید. تمام چکش‌های شما دارای رسته‌ی فضای بازی هستند که در آن حضور دارید. اگر یک کارت نیاز به چند عدد از یک رسته داشت، شما باید به تعداد مشخص شده چکش استفاده کنید. اگر یک ابزار ساختید، می‌توانید آن را به رو در خورجین یا ردیف مربوطه‌اش قرار دهید.

۹,۵,۹ **اقدام ویژه (Special Action).** یک مشعل بسوزانید تا از اقدام مشخص شده روی کارت شخصیت خودتان استفاده کنید.

## ۹,۶ عصر

فاز عصر شما دارای چهار گام به شرح ذیل است.

۹,۶,۱ **یک استراحت عصرانه.** اگر در جنگل هستید، تمام ابزارهای آسیب‌دیده خود را به خورجین یا ردیف مربوطه‌اش انتقال دهید و آن‌ها را به رو برگردانید.

حداکثر تعداد ضربه‌ای که شما می‌توانید با تاس ریختن بزنید، برابر با تعداد جنگجویان شما در میدان مبارزه است.

ضربه‌های اضافی ارتباطی با تعداد جنگجویان ندارد. اگر مدافع هیچ جنگجویی در میدان مبارزه نداشته باشد، مهاجم یک ضربه بیشتر خواهد زد.

**گام ۳: ضربه زدن به صورت همزمان.** هر ضربه یک قطعه را حذف می‌کند - اما اول جنگجویان، سپس سازه‌ها و توکن‌ها به انتخاب بازیکنی که ضربه می‌زند.

**به یاد داشته باشید:** یک امتیاز به ازای هر سازه یا توکن که حذف می‌کنید کسب کنید.

### چینش بازی (۵,۱)

**گام اول: فکشن‌ها را انتخاب کنید،** سپس بازیکن شروع کننده و ترتیب نشستن را به صورت تصادفی مشخص کنید. هر بازیکن صفح و قطعه‌هایش را دریافت کند.

**گام دوم: نشانگرهای امتیاز را در مکان صفر قرار دهید.**

**گام سوم: ۳ کارت بکشید و به هر بازیکن بدهید.**

**گام چهارم: ویرانه‌ها را در ۴ فضای مشخص شده با R قرار دهید.**

**گام پنجم: انبار ابزارها را در بالای نقشه ایجاد کنید.**

**گام ششم: کارت‌ها مرور و دو تاس را در کنار صفحه قرار دهید.**

**گام هفتم: هر فکشن را به ترتیب چینش (A, B, C, ...) بچینید.**



## مرجع مفاهیم کلیدی

### بالفعل‌سازی (Craft) (۴,۱)

یک کارت بازی کنید و قطعات بالفعل‌سازی رسته‌ی مشخص شده در قسمت پایین و سمت چپ کارت را فعال کنید. (Vagabond از چکش استفاده می‌کند). رسته‌ی قطعات بالفعل‌سازی برابر با رسته‌ی فضای بازی است که در آن قرار دارند، و شما می‌توانید هر قطعه‌ی بالفعل‌سازی را در هر نوبت یک بار استفاده کنید.

اگر یک تاثیر آبی را بالفعل کنید، آن را اعمال کرده و سپس کارت‌ش را می‌سوزانید. معمولاً این تاثیرها به شما اجازه می‌دهند یک ابزار از انبار روی نقشه بردارید و امتیاز کسب کنید. اگر انبار ابزارهای نقشه دارای ابزار مشخص شده روی کارت نباشد، نمی‌توانید آن کارت را بالفعل کنید.

اگر یک تاثیر همیشگی را بالفعل کنید، کارت‌ش را در محل بازی خود قرار می‌دهید. شما می‌توانید از اثر آن کارت استفاده کنید. شما نمی‌توانید یک تاثیر همیشگی هم نام با یک تاثیر همیشگی موجود در محل بازی خود را بالفعل کنید.

### حرکت (Move) (۴,۲)

هر تعداد از جنگجویان یا مهره‌ی خودتان (اگر Vagabond هستید) را از یک فضای باز به یک فضای باز مجاور حرکت دهید. شما باید حاکمیت مبدأ، مقصد یا هر دو را در اختیار داشته باشید. هر مهره می‌تواند در هر نوبت به هر تعدادی حرکت کند.

### مبارزه (Battle) (۴,۳)

شما می‌توانید در فضای بازی که در آن جنگجو یا مهره دارید (اگر Vagabond هستید)، یک مبارزه را شروع کنید.

**گام اول: مدافع می‌تواند کمین بازی کند.** مهاجم می‌تواند اثر کمین مدافع را با بازی کردن کارت کمین از بین ببرد.

**گام دوم: تاس ریختن و اضافه کردن ضربه‌ی اضافی.** مهاجم به تعداد عدد تاسی که بیشتر است و مدافع به تعداد عدد تاسی که کمتر است ضربه می‌زنند.