

Maël Brunet i Julien Chaput

IRONWOOD



Mindclash
Play



INSTRUKCJA

TWÓRCY

Projekt gry

Maël Brunet & Julien Chaput

Rozwój

Frigyes Schöberl

Wariant Solo

Dávid Turczy & Xavi Bordes

Rozwój wariantu Solo

Marcel Cwertetschka

Dodatkowe opracowanie

Viktor Péter

Marcel Cwertetschka

Jace Ravensburg

Menadżer projektu i menadżer kreatywny

Frigyes Schöberl

Okladka i ilustracje kart

Qistina Khalidah

Ilustracje planszy i opracowanie

graficzne

Villó Farkas

Dodatkowe opracowanie graficzne

Albert Bochnert

Redakcja instrukcji

Frigyes Schöberl

Opracowanie graficzne instrukcji

Albert Bochnert

Korekta

Emily Blain

Moduł na Tabletop Simulator

Robin Hegedűs

Beta-testerzy

Réka Major, Jace Ravensburg, Robin Hegedűs, Guppy Jones, Hendri Adriaens, Sebastian Putze, Ian McAlpin, Ryan Beall, François-Michel Brière, Noah Brake, Netanel Esman, Emile de Maat, Gear Toh, Harrison Hughes, Colin Tracey, Christopher Gudde, Saiful Imaan, Ahmad Arif Aiman bin Ahmad Fauzi, Ashten Saw, Sean Yen, Anissa Alexander, Matthew Justice, Hauke Reklies, Federico Piccirilli, Tamo Fey, Morgan Deale, Sidd (ooba), Weronika Wojtala, Hadrien de Viron, Daniela Arango

Wersja polska

Zespół Portal Games

Tłumaczenie

Agnieszka Mazur i Damian Mazur

Skład

Mateusz Kopacz

Redakcja

Marcin Zalewski

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do: Elżbiety Wiśniewskiej i Marcina Kupca.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje/

Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. minirozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://sklep.portalgames.pl/ironwood>



PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
Wszystkie prawa zastrzeżone.



Zeskanuj kod QR do
przewodnika organizacji
komponentów w pudełku.

SPIS TREŚCI

	Spis Treści	3		Droga do zwycięstwa Plemienia Puszczy	20
	Informacje ogólne	4		♦ Karty Przepowiedni	20
	Komponenty	4		♦ Totemy	21
	Przygotowanie do rozgrywki	6		Tryb Solo - Przeciwno Żelazobotowi	22
	Karty Akcji	8		♦ Przygotowanie do rozgrywki	22
	♦ Karty Podstawowe	8		♦ Warunki zwycięstwa	22
	♦ Karty Specjalne	9		♦ Podsumowanie Rundy	24
	♦ Czasowe karty Specjalne	9		♦ Słowa kluczowe i kluczowe pojęcia	25
	Przebieg Rundy	9		♦ Zwiększanie poziomu trudności	27
	♦ Kolejność Tury	9		Tryb Solo - Przeciwno Lasobotowi	28
	♦ I. Faza Przygotowania	9		♦ Przygotowanie do rozgrywki	28
	♦ II. Faza Akcji	10		♦ Warunki zwycięstwa	28
	♦ III. Faza Końca Rundy	11		♦ Podsumowanie Rundy	30
	Jednostki Frakcji	11		♦ Słowa kluczowe i kluczowe pojęcia	31
	♦ Wojownik	11		♦ Zwiększanie poziomu trudności	34
	♦ Golem	11		Wariant uproszczony	34
	♦ Wiertło	11		Słowa kluczowe	35
	♦ Drużyna	11		Ikony	36
	Mapa i Poruszanie się	12			
	♦ Lokacje	12			
	♦ Podstawy Poruszania się	13			
	♦ Ruch jednostek	14			
	Walka	16			
	♦ Rozpatrywanie Walki	16			
	♦ Odwrót	17			
	♦ Atakowanie Ferrum	17			
	♦ Zniszczenie Wiertła	17			
	Droga do zwycięstwa Pancernego Klanu	19			
	♦ Fundamenty	19			
	♦ Kuźnia	19			

INFORMACJE OGÓLNE

Odwieczny konflikt o krainę Ironwood toczy się między dwiema frakcjami: wytrzymałym i pracowitym Pancernym Klanem, osadnikami z żelaznych gór; oraz dzikim Plemieniem Puszczy, szybkimi i śmiercionośnymi cieniami lasów. Obie frakcje walczą o ostateczną kontrolę nad ziemią i jej największym skarbem: Kryształami Larimor. Tajemnicze Kryształy i drzemiąca w nich ogromna energia znajdują się zarówno wewnątrz kolosalnych gór, jak i w gęstych lasach.

Pancerny Klan pracuje nad wydobywaniem esencji Kryształów i przetwarzaniem ich energii w celu napędzania swoich maszyn i wynalazków. Jeśli się im powiedzie, ich gigantyczne kuźnie zaleją ziemię niekończącymi się armiami i ostatecznie zdominują Ironwood.

Plemię Puszczy stara się wykorzystać surową magiczną moc Kryształów, aby odkryć i odzyskać trzy starożytne totemy z tajnych miejsc rytuałów ukrytych w górach. Po ich odzyskaniu, połączona moc totemów przywoła Strażnika, starożytnego obrońcę lasów, aby raz na zawsze zniszczyć Pancerny Klan.

Tak czy inaczej, odwieczny konflikt w końcu dobiega końca.

Ironwood to wysoce asymetryczna, karciana gra dla 1-2 graczy. W każdej rundzie ty i twój przeciwnik na przemian zagrywasz w sumie po 3 karty swoich frakcji, aby skorzystać z ich efektów. Efekty te obejmują pozycjonowanie Drużyn, inicjowanie walki, wydobywanie kryształów, nadawanie tymczasowych efektów pasywnych i nie tylko. Gdy dojdzie do walki, będziesz używać tych samych kart korzystając z ich wartości bojowych, jednocześnie starając się uzyskać premie bojowe, zadawać rany i minimalizować straty oraz zwiększać wartość Dominacji swojej Drużyny, aby wygrać walkę.

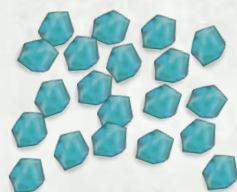
Jako dowódca Pancernego Klanu, twoim głównym celem jest położenie fundamentów kuźni w zewnętrznych górach, a po zebraniu wystarczającej liczby kryształów, zbudowanie kuźni na owych fundamentach. Jako wódz Plemienia Puszczy, twoim zadaniem jest zlokalizowanie starożytnych totemów swojego ludu za pomocą kart Przepowiedni, oczyszczenie drogi do nich poprzez pokonanie Pancernego Klanu, a na koniec zabezpieczenie ich w zewnętrznych lasach, poza zasięgiem Klanu. Gdy zdobędziesz trzeci totem jako wódz lub zbudujesz trzecią kuźnię jako dowódca, natychmiast odnosisz zwycięstwo.

KOMPONENTY

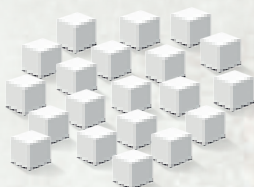
Komponenty wspólne



Plansza Główna

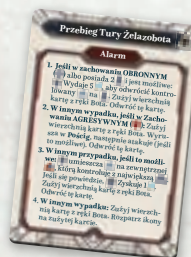


20 kryształów



20 znaczników

Komponenty do trybu Solo



1 karta Przebiegu Tury Żelazobota



1 Magiczna kość



1 Skrót zasad Bota

Komponenty Pancernego Klanu



1 plansza Gracza



20 metalowych
znaczników
Wojowników
Pancernego Klanu



5 metalowych
znaczników
Kuzni



3 metalowe
znaczniki
Golemów

1 metalowy
znacznik Wiertła



3 karty Podstawowe



35 kart Specjalnych

Komponenty Plemienia Puszczy



1 plansza Gracza



20 drewnianych
znaczników
Wojowników
Plemienia Puszczy



5 drewnianych
znaczników
Totemów



10 kart Przepowiedni



3 karty Podstawowe



35 kart Specjalnych

Liczba komponentów jest ograniczona. Jeśli jakiś efekt ma spowodować otrzymanie lub umieszczenie w grze jednego z nich, gdy jest on wyczerpany, po prostu zignoruj ten efekt.

PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

1. Każdy z graczy wybiera swoją Frakcję: Pancerny Klan albo Plemię Puszczy.
2. Umieśćcie planszę Główną na środku obszaru gry stroną dla 2 graczy do góry.
3. Każdy gracz bierze planszę Gracza swojej Frakcji, stroną dla 2 graczy do góry.
4. Każdy gracz bierze 3 karty Podstawowe swojej Frakcji (oznaczone gwiazdką).
5. Każdy gracz tasuje talię kart Specjalnych swojej Frakcji i umieszcza ją zakrytą obok swojej planszy Gracza, zgodnie ze wskazaniem.
6. Jeżeli grasz jako Wódz Plemienia Puszczy:
 - a Potasuj 4 karty Przepowiedni wskazujące Wewnętrzne Góry (i 3 Kryształy w lewym górnym rogu) i losowo dobierz jedną z nich. Nie ujawniaj ich.
 - b Następnie potasuj 3 pozostałe karty Przepowiedni przedstawiające Wewnętrzne Góry z resztą talii kart Przepowiedni i umieść zakrytą talię Przepowiedni na swojej planszy Gracza, zgodnie ze wskazaniem.
 - c Połóż 2 Wojowników Plemienia Puszczy na każdym Zewnętrznym Lesie (Obszary Lasu sąsiadujące z krawędzią planszy).
 - d Umieść Totemy i pozostałych Wojowników w pobliżu swojej planszy Gracza.
7. Jeżeli grasz jako Dowódca Pancernego Klanu:
 - a Umieść Wiertło na Ferrum.
 - b Umieść 1 Wojownika Pancernego Klanu na Ferrum i 3 Wojowników Pancernego Klanu na każdej z Wewnętrznych Gór, bezpośrednio połączonych z Ferrum.
 - c Umieść wszystkie znaczniki Kuźni na swojej planszy Gracza.
 - d Umieść pozostałych Wojowników i Golemy w pobliżu swojej planszy Gracza.
8. Stwórzcie pulę zasobów, umieszczając wszystkie znaczniki i Kryształy w pobliżu planszy Głównej, w zasięgu obu graczy.





KARTY AKCJI

Istotą Ironwood są karty Akcji poszczególnych Frakcji, wokół których koncentruje się rozgrywka.

Każda z Frakcji posiada talię składającą się z 38 kart Akcji, w skład których wchodzi 3 karty Podstawowe oraz 35 kart Specjalnych, całkowicie różnych od kart przeciwnika.

Podczas gry będziecie zagrywać karty Akcji z ręki, aby korzystać z ich efektów i walczyć z przeciwnikiem.

Opis karty



1. Nazwa karty.
2. Wartości bojowe, które są używane tylko wtedy, gdy karta jest umieszczona w Walce (patrz **Walka** na stronie 16).
 - a **Obrażenia:** wartość Obrażeń, jakie ta karta zadaje twojemu przeciwnikowi.
 - b **Obrona:** wartość o jaką ta karta zmniejsza otrzymywane Obrażenia.
 - c **Dominacja:** wartość, jaką ta karta wnosi do sumy twojej Dominacji na koniec Walki.
3. Pole efektów zawierające efekty, które są rozpatrywane tylko wtedy, gdy karta zostanie zagrana jako Akcja.
 - a **Słowa Kluczowe.** Niektóre podstawowe zasady pojawiają się w opisie efektu karty jako **pogrubiony tekst**. Wyjaśnienia tych słów kluczowych znajdziecie na końcu instrukcji.
 - b **Ikony.** Niektóre elementy gry pojawiają się jako piktogramy w opisie efektu karty. Wyjaśnienia tych ikon znajdziecie na końcu instrukcji.
4. Ikony do Trybu Solo: używane są tylko w Trybie Solo.

Karta Podstawowa



Obie Frakcje mają po 3 karty Podstawowe. Karty te mają najważniejsze efekty, których będziecie potrzebować podczas gry i są zawsze dostępne do użycia na początku każdej fazy Akcji.

WAŻNE: Karty Podstawowe nigdy nie są wtasowywane do talii dobierania ani przenoszone na stos kart odrzuconych. Jeśli zostały zagrane jako Akcja lub umieszczone w Bitwie podczas Fazy Akcji, gracz odzyska je na koniec Rundy, aby użyć ich ponownie w kolejnej Rundzie.

Karty Podstawowe odróżniają się od kart Specjalnych ciemnym kolorem banera z nazwą, inną ramką wokół efektu karty, a przede wszystkim powyżej efektu karty.

Pancerny Klan



Plemię Puszczy



Karty Specjalne

Karty Specjalne mają bardziej specyficzne lub ulepszone efekty i sprawiają, że rozgrywka każdej Frakcji jest bardziej wyjątkowa.

W przeciwieństwie do kart Podstawowych, karty Specjalne będą odrzucane po użyciu. Większość efektów kart Specjalnych rozpatrywanych jest natychmiast, a karta jest odrzucana na koniec Rundy. Jednak niektóre z kart Specjalnych mają efekt czasowy - pozostają aktywne po ich zagranie. Takie karty są odrzucane później.

◆ Czasowe karty Specjalne

Czasowe karty Specjalne pozostają w grze przez określony czas. Gdy zagrywacie jedną z nich jako Akcję, umieśćcie wskazaną liczbę znaczników na karcie. Dopóki znajduje się na niej co najmniej 1 znacznik, karta jest uważana za aktywną - będącą w grze i nie jest odrzucana na koniec Rundy. Gdy ostatni znacznik zostanie usunięty z karty, staje się ona **wyczerpana** i zostaje odrzucona.

Niektóre Czasowe karty Specjalne zapewniają stałe korzyści, dopóki są w grze; inne zaczynają działać dopiero po ich wyczerpaniu.

KOLEJNOŚĆ RUNDY

Rozgrywka w Ironwood przebiega w Rundach, z których każda składa się z trzech Faz. Podczas gdy niektóre kroki w Fazach mogą być rozpatrywane jednocześnie, istnieje kilka kroków w Fazie, podczas których gracze muszą działać w ściśle określonej kolejności Tury, której **nigdy nie można zmienić**.

Kolejność Tury

Gdy krok danej fazy musi zostać rozpatrzony zgodnie z **kolejnością Tury**, Wódz Plemienia Puszczy zawsze gra jako pierwszy, bez wyjątku, a Dowódca Pancernego Klanu zawsze będzie drugi.



Faza Przygotowania

- 1 Zyskaj Kryształ
- 2 Dobierz karty
- 3 Usuń znaczniki (w kolejności Tury)



Faza Akcji

- 1 Zagraj naprzemiennie 3 karty Akcji, po 1 na raz (w kolejności Tury)



Faza Końca Rundy

- 1 Odzyskaj/odrzuć karty
- 2 Zanikanie Totemów
- 3 Zwerbuj Wojowników (w kolejności Tury)

I. Faza Przygotowania

◆ I/1. Zyskaj Kryształ

Wódz Plemienia Puszczy zyskuje 1 Kryształ, a Dowódca Pancernego Klanu zyskuje 2 Kryształy.

◆ I/2. Dobierz karty

Każdy gracz dobiera 2 karty z wierzchu talii kart Specjalnych.

Jeśli jest to pierwsza Runda, możecie zamiast tego dobrać po 4 karty Specjalne, zatrzymać 2, a pozostałe 2 wtasować z powrotem do talii dobierania. (Jeśli gracze w Ironwood po raz pierwszy, sugerujemy dobranie tylko 2 kart i skupienie się na zapoznaniu się z zasadami gry).

W bardzo rzadkich przypadkach, gdy talia dobierania jest pusta, należy przetasować jej stos kart odrzuconych, tworząc nową talię dobierania.

◆ 1/3. Usunąć znaczniki

W swojej Turze usuń 1 znacznik z każdej swojej Czasowej karty Specjalnej w grze.

Jeśli na mapie znajdują się znaczniki, które umieściłeś w wyniku czasowego efektu, usuń je również, chyba że są częścią czasowego efektu, który jest nadal aktywny - w grze.

UWAGA: Jeśli w grze znajduje się więcej niż jedna Czasowa karta Specjalna, w związku z czym jest kilka efektów, które miałyby zostać rozpatrzone w tym samym momencie, możecie usuwać znaczniki w dowolnej kolejności, decydując tym samym o kolejności rozpatrywania efektów.

Gdy tylko ostatni znacznik zostanie usunięty z Czasowej karty Specjalnej (tj. zostanie ona wyczerpana), rozpatrzcie jej efekty (jeśli dotyczy), a następnie natychmiast odrzućcie tę kartę.

Jeśli na mapie nie ma żadnych znaczników ani Czasowych kart w grze, pominięte tę Fazę.

II. Faza Akcji

W tej Fazie ty i twój przeciwnik na zmianę zagrywasz po karcie Akcji, aż każdy z was zagra po 3 karty. Postępujcie zgodnie z kolejnością Tury (tj. Plemię Puszczy zawsze jako pierwsze, Pancerny Klan jako drugi. I dalej naprzemiennie).

W swojej Turze wybierz i zagraj kartę z ręki, a następnie umieść ją na skrajnym lewym pustym polu karty Akcji na swojej planszy Gracza. Następnie rozpatrz efekty opisane na tej karcie i zakończ swoją Turę.

Podczas rozpatrywania efektów kart, muszą być one zawsze rozpatrywane w kolejności, w jakiej pojawiają się na karcie. Możesz całkowicie lub częściowo zrezygnować z któregośkolwiek z efektów (np. Poruszyć mniejszą liczbę Wojowników/Drużyn niż wskazano, pominąć Atak itp.) dopóki przestrzegasz kolejności, w jakiej zostały umieszczone na karcie.

WAŻNE: Efekty kart zawierające słowo kluczowe **Wydadź** lub **Spal** muszą zostać rozpatrzone w całości, aby można było uzyskać z nich korzyści.

Jeśli jest więcej niż jedna karta z efektami do rozpatrzenia, gracz może rozpatrzyć je w dowolnej kolejności. Zwykle dzieje się tak, gdy Czasowa karta Specjalna będąca w grze jest rozpatrywana w wyniku zagrania karty Akcji.

Jeśli efekt karty pozwala na zagranie dodatkowej karty Akcji w tej samej Turze, najpierw rozpatrz efekty pierwszej karty, a następnie zagraj i rozpatrz dodatkową kartę. Po zagraniu umieść dodatkową kartę na wierzchu poprzednio zagranej karty w taki sposób, aby nazwy obu kart pozostały widoczne. Po rozpatrzeniu drugiej Akcji Tura gracza dobiega końca.



Jeśli nie masz żadnych kart na ręce lub zdecydujesz się nie zagrywać żadnej ze swoich kart, dobierz 1 kartę Specjalną i zakończ swoją Turę. Umieść znacznik na skrajnym lewym pustym polu na swojej planszy Gracza, aby zaznaczyć, że wykorzystałeś swoją Turę na dobranie karty, zamiast jej zagrania.



III. Faza Końca Rundy

♦ III/1. Odzyskaj/odrzuć karty Akcji

Zabierz z powrotem na rękę wszystkie **karty Podstawowe**, które zostały zagrane lub umieszczone w Walce w tej Rundzie.

Czasowe karty Specjalne ze znacznikami na nich pozostają w grze. Ostrożnie przenieś te karty i ich znaczniki nad swoją planszę Gracza (♣), aby zwolnić na kolejną Rundę miejsca na karty Akcji.

Nie ma ograniczeń co do liczby Czasowych kart, które mogą być w grze.

Odrzuć wszystkie inne karty Specjalne, które zostały zagrane jako Akcja lub umieszczone w Walce podczas tej Rundy, przenosząc je na stos kart odrzuconych ♠.

Jeśli masz na ręce więcej niż 8 kart Akcji (wliczając w to karty Podstawowe), **odrzuć karty Specjalne z ręki, aż będziesz mieć łącznie 8 kart Akcji** (wliczając w to karty Podstawowe i wyłączając karty Przepowiedni). Nigdy nie możesz odrzucić kart Podstawowych.

♦ III/2. Zanikanie Totemów

Jeśli na mapie znajdują się Totemy, odwróćcie je na ich Zanikającą stronę.

Jeśli Totem na mapie znajduje się już na Zanikającej stronie, usuńcie go z mapy.

♦ III/3. Werbunek Wojowników

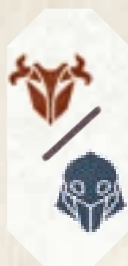
W kolejności Tury gracze mogą Werbować dowolną liczbę Wojowników, płacąc 2 Kryształ za każdego Werbowanego Wojownika.

Wojownicy Plemienia Puszczy Werbowani w tej Fazie są umieszczani w jednym lub kilku zewnętrznych Lasach.

Wojownicy Pancernego Klanu Werbowani w tej fazie są umieszczani na jednej lub kilku Górach z Kuźnią.

JEDNOSTKI FRAKCJI

Wojownik



Wojownik jest standardową **jednostką bojową** i jedynym typem jednostki posiadanym przez Plemię Puszczy. Przez większość czasu będziesz używać Wojowników swojej Frakcji do kontrolowania Lokacji i Walki z przeciwnikiem.

Każdy Wojownik zapewnia 1 punkt Dominacji w Walce. Wojownik zostaje usunięty z Walki, **jeśli otrzyma 1 Obrażenie.**

Wiertło



Wiertło to jednostka Pancernego Klanu **nie biorąca udziału w Walce**. Służy do zbierania magicznych Kryształów i uzyskiwania dodatkowych korzyści. Nigdy nie jest uważane za jednostkę bojową.

Wiertło jest całkowicie ignorowane w Walce (nie ma żadnej wartości bojowej i nie otrzymuje żadnych Obrażeń). Więcej zasad dotyczących Wiertła znajduje się na stronie 15.

Golem



Golem jest specjalną **jednostką bojową** Pancernego Klanu, która może zostać Zwerbowana jedynie za pomocą efektów kart.

Każdy Golem zapewnia 1 punkt Dominacji oraz zadaje 1 Obrażenie w Walce. Golem zostaje usunięty z Walki, **jeśli otrzyma 2 Obrażenia.**

Drużyna



Drużyna to grupa jednej lub więcej jednostek bojowych znajdujących się w tej samej Lokacji. Nie ma limitu liczby jednostek w Drużynie.

Wiertło nigdy nie jest uważane za część Drużyny, ponieważ nie jest jednostką bojową.

MAPA I PORUSZANIE SIĘ

Lokacje



◆ Góry

Góry są domem Pancernego Klanu, który zbudował swoje osady na najwyższych szczytach krainy.

W trakcie gry jednostki Pancernego Klanu są zawsze ustawione w Górach i poruszają się tylko z jednej Góry na drugą, wzdłuż łączących je grzbietów górskich.

W zależności od odległości od Ferrum, Góry nazywane są wewnętrznymi lub zewnętrznymi. Góry bezpośrednio połączone z Ferrum to Góry wewnętrzne, a te bardziej oddalone (z miejscami na Kuźnie) to Góry zewnętrzne. Fundamenty i Kuźnie można budować tylko na zewnętrznych Górach.



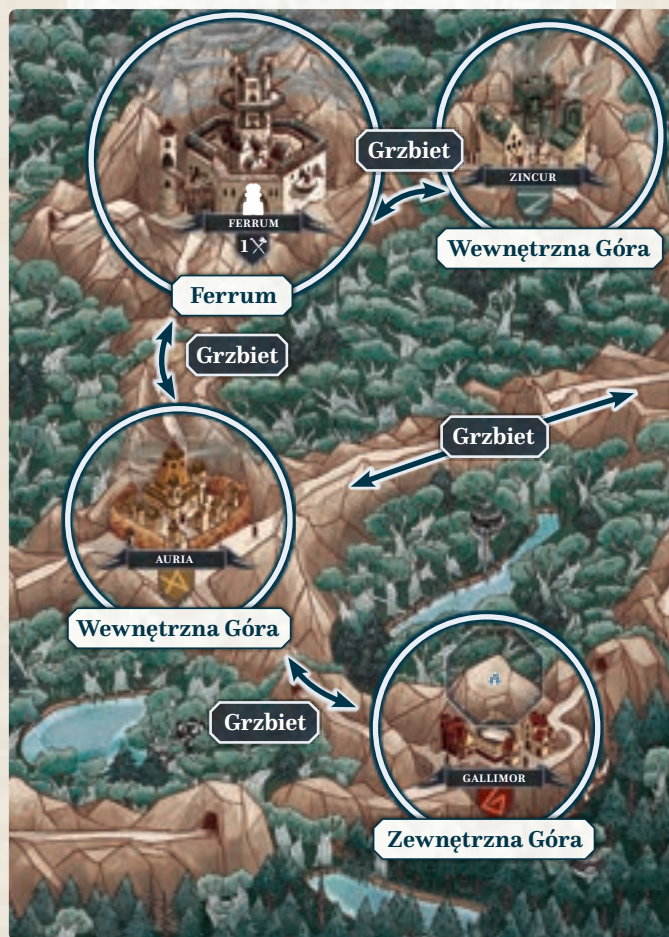
◆ Lasy

Lasy są domem Plemienia Puszczy. Są one ograniczone i otoczone góorskimi grzbietami łączącymi Góry.

Podczas gry jednostki Plemienia Puszczy zawsze znajdują się w Lasach i poruszają się tylko między sąsiadującymi Lasami. Sąsiadujące Lasy połączone są niewielką ścieżką przecinającą grzbiet górski.

W zależności od odległości od środka mapy, Lasy są nazywane wewnętrznymi lub zewnętrznymi. Lasy wokół krawędzi planszy Głównej są uważane za Lasy zewnętrzne; wszystkie inne są uważane za Lasy wewnętrzne.

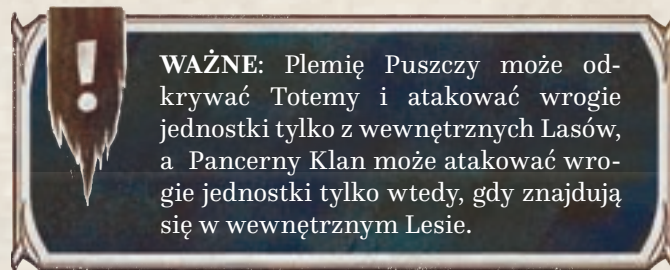
Góry



Lasy



Zewnętrzne Lasy są gęste i ciemne; tylko Plemię Puszczy ośmiela się tam zapędzać. Ponieważ zewnętrzne Lasy znajdują się poza zasięgiem osad Pancernego Klanu w zewnętrznych Górach, nie można ich zaatakować ani rozpocząć stamtąd Bitwy.



WAŻNE: Pod żadnym pozorem jednostka Pancernego Klanu nie może znajdować się w Lesie, a jednostka Plemienia Puszczy w Górach. Nie ma ograniczeń co do liczby jednostek, które mogą być obecne w tej samej Lokacji.

◆ Kontrolowanie Lokacji

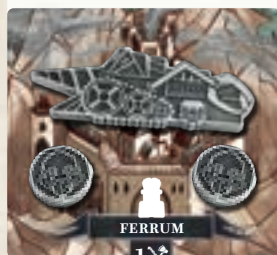
Tak długo, jak masz co najmniej jedną jednostkę bojową w miejscu swojej przynależności (Wojownicy Plemienia Puszczy w Lasach, Wojownicy/Golemy Pancernego Klanu w Górach), kontrolujesz tę Lokację. Gdy tylko ostatnia z twoich jednostek bojowych zostanie poruszona, usunięta lub zmuszona do wycofania się z tej Lokacji, przestajesz ją kontrolować.

Samo Wiertło bez wsparcia jednostki bojowej, nie może kontrolować Gór, ponieważ nie jest jednostką bojową.

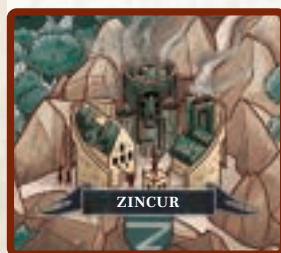
Pojedynczy Golem, bez Wojowników, może kontrolować Góry, ponieważ jest jednostką bojową.

Fundamenty i Kuźnie można umieszczać tylko na zewnętrznych Górach, które są kontrolowane przez co najmniej 1 jednostkę bojową Pancernego Klanu. Fundamenty i Kuźnie znajdujące się już w Górach nie zapewniają kontroli samodzielnie; musi być tam obecna co najmniej 1 jednostka bojowa.

Kontrola



Brak kontroli



Podstawy Poruszania się

Gdy zagrasz kartę zawierającą słowo kluczowe **Porusz**, możesz przemieścić jednostki z jednej lokacji do sąsiedniej lokacji tego samego typu (z Lasu do Lasu albo z Góry do Góry).

Każda jednostka Frakcji może się poruszyć tylko raz na Turę. Jedynymi wyjątkami od tej zasady są Specjalne karty Akcji *Drążenie* (pozwalające na dwukrotne poruszenie Wiertła w tej samej Turze), *Błyskotliwe duchy* (pozwalające na dwukrotne poruszenie tych samych 4 Wojowników) oraz *Ostłona baldachimu* (pozwalająca na ponowne poruszenie tych samych Wojowników w tej samej Turze poprzez zagranie dodatkowej karty Podstawowej z efektem Poruszania).

Przykład



Zagrywasz kartę Akcji Specjalnej *Ostłona baldachimu*, która pozwala ci poruszyć 4 Wojowników Plemienia Puszczy. Ten efekt karty pozwala również na zagranie innej (Podstawowej) karty w tej samej Turze. Zagrywasz kartę Podstawową *Splądrowanie* i decydujesz się na rozpatrzenie efektu, który pozwala ci poruszyć 5 Wojowników Plemienia Puszczy. Dzięki drugiemu efektowi *Poruszania się* gracz może w tej samej turze ponownie poruszyć wszystkich lub część wcześniej poruszonych 4 Wojowników.

Poruszanie jednostek

◆ Poruszanie Drużyny

Jednostki bojowe Pancernego Klanu zawsze Poruszają się w Drużynach. Gdy karta Akcji nakazuje ci Poruszyć Drużynę, wybierz ją i przesun z jednej Lokacji do sąsiedniej Lokacji tego samego typu. Podczas Poruszania 2 Drużyn, należy wybrać 2 różne Drużyny i rozpatrzyć efekt Poruszania się dla każdej z nich osobno.

Podczas Poruszania Drużyny można wybrać wszystkie lub część jednostek bojowych znajdujących się w tej samej Lokacji. Jeśli zdecydujesz się poruszyć tylko część swojej Drużyny, druga część pozostanie w Lokacji początkowej: nie można jej przenieść do innej lokacji za pomocą tego samego efektu.

Wiertło nigdy nie jest uważane za część Drużyny, ponieważ nie jest jednostką bojową.



◆ Poruszanie Wojownika

Podczas gdy jednostki bojowe Pancernego Klanu zawsze poruszają się w Drużynach, Wojownicy Plemienia Puszczy poruszają się pojedynczo. Gdy karta Akcji nakazuje graczowi Poruszyć Wojowników, należy wybrać wskazaną liczbę Wojowników i poruszyć ich z jednej Lokacji do sąsiedniej Lokacji tego samego typu. Niezależnie od tego, czy Wojownicy rozpoczęli w tej samej czy w różnych Drużynach, mogą przenosić się do różnych Lokacji.

Jedynym przypadkiem, w którym Wojownicy Plemienia Puszczy powinni Poruszać się jako Drużyna, jest karta Akcji Specjalnej *Zwodnicza przynęta*, która pozwala Pancernemu Klanowi poruszyć całość lub część Drużyny Plemienia Puszczy.

◆ Poruszanie Golema

Golemy mogą się Poruszać tylko w ramach ruchu Drużyny, nawet jeśli nie ma w niej Wojowników Pancernego Klanu.

◆ Poruszanie Wiertła

Ponieważ Wiertło nie jest jednostką bojową i nigdy nie jest uważane za część Drużyny, nie może być Poruszane za pomocą efektów ruchu Wojowników lub Drużyny. Wiertło wymaga konkretnych efektów kart, by je nawigować.

Za każdym razem, gdy Wiertło zostanie Poruszone na nową Górę, na której nie ma Kuźni, przesunąć znacznik na torze Wiertła i zdobyć bonusy wskazane na nowej pozycji znacznika. Jeśli znacznik jest już na ostatniej pozycji toru, ale nadal wykonujesz dodatkowe ruchy, pozostaw znacznik na ostatnim polu i zdobyć z niego bonusy.

Tor Wiertła



- ◆ **0.** Pozycja startowa
- ◆ **1.** Pierwszy krok:
 - ◆ Umieść 2 Kryształy na obszarze Ładunku na swojej planszy Gracza.
- ◆ **2.** Drugi krok:
 - ◆ Umieść 1 dodatkowy Kryształ na swojej planszy Gracza.
 - ◆ W tajemnicy spójrz na wierzchnią kartę z talii Przepowiedni i odłóż ją z powrotem na wierzch talii.
 - ◆ Zwerbuj 1 Wojownika Pancernego Klanu na Górze, z której poruszyło się Wiertło.
- ◆ **3.** Trzeci i kolejne kroki:
 - ◆ Umieść 1 dodatkowy Kryształ na swojej planszy Gracza.
 - ◆ Dobierz 1 kartę Specjalną.

Kryształy znajdujące się na obszarze Ładunku nie mogą zostać wydane.

Za każdym razem, gdy Wiertło dotrze do Góry z Kuźnią (w tym Ferrum), nie awansujesz na torze Wiertła ani nie otrzymujesz bonusów za awansowanie na nim. Zamiast tego musisz rozładować Wiertło w Kuźni.

Gdy to zrobisz, przenieś wszystkie Kryształy z obszaru Ładunku do dostępnych Kryształów na swojej planszy Gracza. Te Kryształy mogą zostać wydane na potrzeby efektów Akcji. Następnie umieść znacznik na pozycji startowej.



UWAGA: Nie musisz Poruszać Wiertła do innej Kuźni, aby móc je rozładować. Możesz wrócić nim do tej samej Kuźni, z której wyruszyło i tam je rozładować.



WAŻNE: Jeśli Kuźnia zostanie zbudowana na Górze, na której znajduje się już Wiertło, Wiertło musi zostać rozładowane (uznaje się, że Wiertło przybyło na tę Górę).

WALKA

Kiedy zagrywasz kartę ze słowem kluczowym **Atak**, wybierz jedną ze swoich Drużyn, aby rozpocząć bitwę z wrogimi jednostkami w Lokacji sąsiadującej z Lokacją, w której znajduje się atakująca Drużyna. W Bitwie muszą wziąć udział wszystkie jednostki bojowe obu Drużyn, które znajdują się w tych Lokacjach.

Dwie przeciwne Drużyny są uważane za sąsiadujące ze sobą, jeśli Las i Góra, na której się znajdują, stykają się ze sobą - mają wspólną granicę.

WAŻNE: Drużyny Pancernego Klanu nigdy nie mogą atakować Drużyn Plemienia Puszczy znajdujących się w zewnętrznych Lasach, a Drużyny Plemienia Puszczy nigdy nie mogą atakować z zewnętrznych Lasów.

Po rozpoczęciu Bitwy określ czy wiąże się ona z Walką, czy nie. Chociaż zazwyczaj Bitwa jest inicjowana przeciwko wrogiej Drużynie, są pewne przypadki, w których może ona zostać rozpoczęta, mimo że nie ma wrogiej jednostki bojowej (patrz *Atakowanie Ferrum* i *Zniszczenie Wiertła* na stronie 17). W tych szczególnych przypadkach, chociaż można rozpocząć Bitwę, w rzeczywistości nie ma ona miejsca (ze względu na brak jednostek bojowych wroga), a Bitwa zostaje automatycznie wygrana bez żadnej Walki. Dlatego w Bitwie bez Walki nigdy nie są zadawane żadne Obrażenia.

Jeśli Bitwa wymaga rozstrzygnięcia (obecne są wrogie jednostki bojowe), określ rolę każdego gracza: jeśli twoja Drużyna atakuje, ty jesteś atakującym; jeśli zostałeś zatakowany, stajesz się obrońcą. Następnie rozpatrz Walkę zgodnie z poniższymi krokami.

Rozpatrzenie Walki

I. Umieszczenie karty

- 1 Najpierw atakujący decyduje czy umieścić kartę, czy nie. Jeśli tak się stanie, atakujący wybiera kartę ze swojej ręki i kładzie ją zakrytą przed sobą.
- 2 Następnie obrońca decyduje czy umieścić kartę, czy nie. Jeśli tak się stanie, obrońca wybiera kartę ze swojej ręki i kładzie ją zakrytą przed sobą.
- 3 Odkryjcie jednocześnie wybrane karty i porównajcie ich wartości bojowe. Dla łatwiejszego porównania umieśćcie obie karty tak, aby wartości na nich znajdowały się obok siebie.

- 4 Jeżeli gracz nie umieścił karty, należy przyjąć, że umieścił kartę o zerowych wartościach bojowych.

II. Obliczenie zadawanych Obrażeń

- 1 Zadawane Obrażenia obu graczy można obliczyć jednocześnie.
- 2 Obrażenia, jakie zadajesz wrogiej Drużynie, zależą od wartości Obrażeń  umieszczonej karty. Niektóre efekty kart w grze mogą zadać dodatkowe Obrażenia; Każda Kuźnia  (w tym Ferrum) i Golem  biorący udział w walce zadają +1 Obrażenie. Dodaj je do wartości Obrażeń swojej karty, aby obliczyć całkowite Obrażenia, jakie zadajesz przeciwnikowi.

UWAGA: Kuźnia może zadać dodatkowe Obrażenia, jeśli znajduje się na tej samej Górze, co Drużyna biorąca udział w walce, niezależnie od tego czy atakuje, czy się broni.

- 3 Zmniejsz wartość zadawanych Obrażeń o wartość Obrony  umieszczonej karty przeciwnika i wszelkie inne efekty kart w grze.

III. Zadawanie Obrażeń

- 1 Jeżeli po zmniejszeniu wartości Obrażeń nadal pozostały Obrażenia do zadania, usuń jednostki bojowe z Drużyny przeciwnika. Można to wykonać jednocześnie. Za każde zadane Obrażenie usuń 1 wrogi Wojownika. Jeżeli chcesz usunąć Golema, musisz zadać mu 2 Obrażenia w jednej Walce. Gracz zadający Obrażenia decyduje, jak je rozdziela.

Jeżeli Golem otrzyma tylko jedno Obrażenie w trakcie Walki, nie przechodzi ono do następnej Walki.

Nie można zadawać Obrażeń Totemom, Fundamentom, Kuźni ani Wiertłu.

IV. Ustalenie wyniku

- 1 Jeżeli wszystkie jednostki bojowe zostały usunięte z jednej z Drużyn, Walkę natychmiast wygrywa gracz, który przetrwał.
- 2 Jeśli wszystkie jednostki bojowe zostaną usunięte z obu Drużyn, żaden z graczy nie wygrywa.
- 3 Jeśli w obu Drużynach pozostała przynajmniej jedna jednostka bojowa, porównaj całkowitą Dominację . Najpierw oblicz wartość Dominacji swojej Drużyny, biorąc pod uwagę pozostałe jednostki bojowe. Każda pozostała jednostka bojowa to 1 punkt Dominacji. Następnie dodaj wartość Dominacji swojej Drużyny do wartości Dominacji umieszczonej karty.

Jeśli masz w grze efekty kart, które zapewniają dodatkową wartość Dominacji, dodaj ją do swojej całkowitej wartości Dominacji. Gracz z wyższą wartością Dominacji wygrywa Walkę.

4 W przypadku remisu wygrywa atakujący.

Po rozpatrzeniu Walki, Bitwa się kończy.

Jeżeli umieściłeś kartę Specjalną, odrzuć ją po Bitwie.

Jeżeli umieściłeś kartę Podstawową, połóż ją obok stosu kart odrzuconych. Odzyskasz ją podczas Fazy Końca Rundy.

Odwrót

Zwycięzca Walki może zmusić pokonaną Drużynę do Odwrotu na sąsiadującą Lokację tego samego typu. Pokonana Drużyna nie może zostać rozdzielona.

WAŻNE: zmiana Lokacji pokonanej Drużyny nie jest traktowana jako Poruszanie się. Jeśli Drużyna nie może się poruszyć z powodu efektu karty w grze, nadal może zostać zmuszona do Odwrotu po Bitwie, w której została pokonana.

Jeśli Drużyna Plemienia Puszczy, posiadająca Totem, zostanie zmuszona do Odwrotu, należy przenieść Drużynę, ale pozostawić Totem w Lesie, z którego Drużyna została zmuszona do Odwrotu.

Atakowanie Ferrum

Jako wódz Plemienia Puszczy, niektóre efekty kart nakazują ci Atakować Ferrum. Możesz zainicjować Bitwę przeciwko Ferrum, nawet jeśli nie ma w niej jednostek bojowych Pancernego Klanu. W takim przypadku automatycznie wygrywasz Bitwę bez rozstrzygnięcia Walki.

UWAGA: Kuźnia na Ferrum zadaje dodatkowe Obrażenia tylko podczas rozstrzygnięcia Walki. Jeśli w momencie atakowania Ferrum nie ma tam żadnych jednostek bojowych Pancernego Klanu, nie dochodzi do Walki, a Kuźnia nie zadaje Obrażeń.

Zniszczenie Wiertła

Ponieważ Wiertło nie jest jednostką bojową, nie bierze udziału w żadnych Bitwach. Jeśli Wiertło znajduje się na tej samej Górze co Drużyna Pancernego Klanu biorąca udział w Bitwie, po prostu zignoruj jego obecność podczas rozstrzygnięcia Walki. W związku z tym Wiertło nigdy nie może być celem zadawanych Obrażeń i nie wpływa na wartość Dominacji Drużyny Pancernego Klanu.

Jednakże, Wiertło może zostać zniszczone w wyniku Bitwy.

Jeśli Drużyna Pancernego Klanu została pokonana (lub całkowicie usunięta), a Wiertło znajdowało się na tej samej Górze, na której toczyła się Bitwa, Wiertło zostanie zniszczone po Bitwie.

Jako wódz Plemienia Puszczy możesz zaatakować Górę, na której znajduje się tylko Wiertło. W takim przypadku gracz automatycznie wygrywa Bitwę bez rozstrzygnięcia Walki, a Wiertło zostaje zniszczone.

Za każdym razem, gdy Wiertło zostanie zniszczone, **Wódz Plemienia Puszczy może wziąć 1 Kryształ** z obszaru Ładunku na planszy Pancernego Klanu i dodać go do dostępnych Kryształów na planszy Plemienia Puszczy. Następnie zabierz wszystkie pozostałe Kryształy z obszaru Ładunku i zwróć je do wspólnego magazynu. Na koniec cofnij znacznik Wiertła do pozycji startowej i umieść Wiertło na Ferrum (bez awansowania na Torze Wiertła).

WAŻNE: Wódz Plemienia Puszczy może zabrać Kryształ z obszaru Ładunku tylko wtedy, gdy Wiertło przewoziło Kryształy w momencie jego zniszczenia, a po Bitwie pozostał co najmniej 1 Wojownik Plemienia Puszczy. Jeśli w momencie zniszczenia Wiertła w strefie Ładunku nie było żadnych Kryształów lub nie pozostał żaden Wojownik Plemienia Puszczy w Drużynie, Wódz nie może zabrać Kryształu ze strefy Ładunku.



Przykład Walki

W swojej turze Wódz Plemienia Puszczy zagrywa **Instynkt łowcy**. Wódz odrzuca kartę z ręki bez rozpatrywania jej efektu, aby poruszyć 4 Wojowników Plemienia Puszczy do wewnętrznego Lasu tuż obok Plumbarum. Następnie Wódz postanawia zaatakować Drużynę Pancernego Klanu.

Ponieważ na Plumbarum znajdują się jednostki bojowe Pancernego Klanu, Walka musi zostać rozstrzygnięta. Najpierw Wódz Plemienia Puszczy, który jest atakującym z 4 Wojownikami w Drużynie, wybiera kartę z ręki i umieszcza ją zakrytą na stole. Następnie Dowódca Pancernego Klanu, który jest obrońcą z 2 Wojownikami Pancernego Klanu, 1 Golem i Kuźnią na atakowanej Górze, wybiera kartę z ręki i umieszcza ją zakrytą na stole. Gdy obie karty zostały umieszczone, gracze jednocześnie je odkrywają i kładą obok siebie.



Umieszczona przez Wodza karta **Dzieci puszczy** ma wartość obrażeń równą 1 i nie można do niej dodać żadnych dodatkowych Obrażeń. Wyłożona przez Dowódcę karta **Machina bojowa** ma wartość Obrony równą 0 i nie ma dodatkowej Obrony, więc całkowite Obrażenia zadane przez Wodza wynoszą 1.

Wyłożona karta Dowódcy **Machina Bojowa** ma wartość Obrażeń równą 2. Golem i Kuźnia zadają po 1 dodatkowym Obrażeniu, zadając łącznie 4 Obrażenia. Wyłożona karta **Dzieci puszczy** ma wartość Obrony 2. Karta **Instynkt Łowcy**, która zainicjowała tę Walkę, zapewnia 1 dodatkową Obronę, dając łącznie Obronę o wartości 3. Obrona o wartości 3 zmniejsza Obrażenia z 4 do 1, więc całkowite Obrażenia zadane przez Dowódcę wynoszą 1.

Wódz usuwa 1 Wojownika Pancernego Klanu z Plumbarum (aby usunąć Golema, Plemię Puszczy musiałoby zadać co najmniej 2 Obrażenia), a Dowódca usuwa 1 Wojownika Plemienia Puszczy z atakującej Drużyny. Teraz Wódz dodaje liczbę pozostałych jednostek bojowych Plemienia Puszczy (3) do wartości Dominacji swojej umieszczonej karty (2), uzyskując w sumie Dominację o wartości 5. W międzyczasie Dowódca dodaje liczbę pozostałych jednostek bojowych Pancernego Klanu (2) do wartości Dominacji swojej umieszczonej karty (3), uzyskując w sumie Dominację o wartości 5.

Łączna wartość Dominacji obu graczy wynosi 5. Ponieważ atakujący zawsze wygrywa w przypadku remisu, Wódz wygrywa tę Bitwę. Postanawia zmusić pozostałą Drużynę Pancernego Klanu do Odwrotu, przenosząc Wojownika Pancernego Klanu i Golema z Plumbarum na sąsiednią, wybraną przez siebie Górę. Kuźnia pozostaje na miejscu, ponieważ nigdy nie może zostać zniszczona, ale gdyby Wiertło znajdowało się na Plumbarum podczas Walki, zostałoby zniszczone i przeniesione do Ferrum.

Wreszcie, ponieważ Wódz wygrał tę Walkę, może rozpatrzyć ostatni efekt **Instynktu Łowcy** i ukraść 1 Kryształ z dostępnych kryształów Dowódcy (jeśli takie posiada).



DROGA DO ZWYCIĘSTWA PANCERNEGO KLANU

Jako Dowódca Pancernego Klanu możesz wygrać wojnę z Plemieniem Puszczy, jeśli zbudujesz ogromne Kuźnię, aby zalać ziemię niekończącymi się armiami, które ostatecznie zmiażdżą Plemię Puszczy raz na zawsze. Wygrywasz, **jeśli uda ci się zbudować 3 Kuźnie na zewnętrznych Górach**, zanim przeciwnik spełni swój warunek zwycięstwa. Zazwyczaj można to zrobić w dwóch krokach.

UWAGA: Gracz może się poddać i zrezygnować z gry. Jeśli twój przeciwnik to zrobi, natychmiast wygrywasz grę bez spełnienia swojego warunku zwycięstwa.

Fundamenty

Aby zbudować Kuźnię, potrzebujesz Fundamentów. Jeśli zagrasz kartę Podstawową *Rozszerzenie*, możesz umieścić znacznik Kuźni stroną z Fundamentem do góry **na zewnętrznej Górze, którą kontrolujesz**, a która nie ma jeszcze Fundamentu ani Kuźni. Jeśli nie kontrolujesz zewnętrznej Góry, nie możesz umieścić tam Fundamentu. Fundamenty nie mogą być umieszczane ani na Ferrum (uważa się, że posiada już Kuźnię), ani na Górach wewnętrznych.

UWAGA: Fundamenty nigdy nie biorą udziału w walce i nie kontrolują Gór bez obecności Drużyny. Fundamenty w żaden sposób nie mogą zostać zniszczone.

Kuźnie

Gdy już masz Fundamenty, możesz zbudować Kuźnię. Jeśli kontrolujesz zewnętrzną Górę, zbudowałeś tam Fundament, a także masz co najmniej 5 Kryształów do wydania, możesz zagrać kartę Podstawową *Posiłki*, aby zbudować Kuźnię, odwracając Fundament na stronę Kuźni.

Niektóre efekty kart pozwalają zbudować Kuźnię w inny sposób, ignorując część opisanego powyżej procesu.

UWAGA: Kuźnie nie kontrolują Gór bez obecności Drużyny i w żaden sposób nie mogą zostać zniszczone.

Oprócz przybliżenia Dowódcy Pancernego Klanu do zwycięstwa, budowanie Kuźni zapewnia dodatkowe korzyści:

- ◆ Jeśli Góra z Kuźnią jest zaangażowana w Walkę, Kuźnia zadaje 1 dodatkowe Obrażenie.
- ◆ Więcej Kuźni daje więcej możliwości rozładowania Wiertła.
- ◆ Podczas Werbowania nowych Wojowników w Fazie Końca Rundy, z każdą dodatkową Kuźnią możesz rozmieszczać ich bardziej elastycznie.

UWAGA: Ferrum jest uważane za posiadające Kuźnię już na początku gry, co zapewnia wymienione powyżej korzyści, ale nie wlicza się do 3 Kuźni, które musisz zbudować.

DROGA DO ZWYCIĘSTWA PLEMIENIA PUSZCZY

Jako Wódz Plemienia Puszczy możesz wygrać wojnę z Pancernym Klanem, jeśli uda ci się zabezpieczyć starożytne Totemy z tajnych Miejsc Rytualnych w najwyższych żelaznych Górach. Te magiczne Totemy są potrzebne do przywołania Strażnika Lasu, mistycznej i potężnej istoty, która jest w stanie raz na zawsze wyeliminować Pancerny Klan z Ironwood. Wygrywasz grę, **jeśli Odkryjesz 3 Totemy i Zabezpieczysz je, przenosząc je do zewnętrznych Lasów**, zanim przeciwnik spełni swój warunek zwycięstwa. Zazwyczaj można to zrobić w dwóch krokach.

UWAGA: Gracz może się poddać i zrezygnować z gry. Jeśli twój przeciwnik to robi, natychmiast wygrywasz grę bez spełnienia swojego warunku zwycięstwa.

Karty Przepowiedni

Aby Zabezpieczyć Totem, musisz najpierw go Odkryć. Oprócz talii kart Specjalnych, Wódz Plemienia Puszczy posiada drugą talię: kart Przepowiedni. Każda karta Przepowiedni wskazuje Górę na której możesz Odkryć Totem.

Możesz Odkryć Totem jeśli są spełnione wszystkie następujące warunki:

1. Posiadasz na ręce kartę Przepowiedni.
2. Masz Drużynę w **wewnętrznym** Lesie, który sąsiaduje z Górą wskazaną na karcie Przepowiedni. Nigdy nie możesz Odkryć Totemu z zewnętrznego Lasu.
3. Góra wskazana na karcie Przepowiedni **nie jest kontrolowana**, co oznacza, że nie ma na niej jednostek bojowych Pancernego Klanu. Jeśli istnieje tylko Fundament, Kuźnia i/albo Wiertło, ta Góra nie jest kontrolowana.

Jeśli wszystkie te warunki są spełnione i zagrasz kartę Akcji ze słowem kluczowym **Odkryj**, możesz ujawnić z ręki kartę Przepowiedni i umieścić ją obok stosu kart odrzuconych tak, by była widoczna dla przeciwnika. Jeśli obok stosu kart odrzuconych znajduje się już karta Przepowiedni, umieść zagraną kartę obok niej tak, aby wszystkie karty Przepowiedni pozostały widoczne. Najczęściej używaną kartą Akcji ze słowem kluczowym **Odkrycie** jest karta Podstawowa *Przepowiednie*, ale istnieją też inne karty Specjalne, które pozwalają Odkrywać Totemy.

Jeśli uda ci się Odkryć Totem, dodaj znacznik Totemu pełną stroną do góry do Drużyny, której użyłeś do jego Odkrycia. **Jeśli Totem został odkryty na wewnętrznej Górze, otrzymasz również 3 Kryształ.** Jest to zaznaczone w lewym górnym rogu kart Przepowiedni przedstawiających wewnętrzną Górę. Nie otrzymujesz Kryształów za Odkrycie Totemu na zewnętrznej Górze.



Totemy

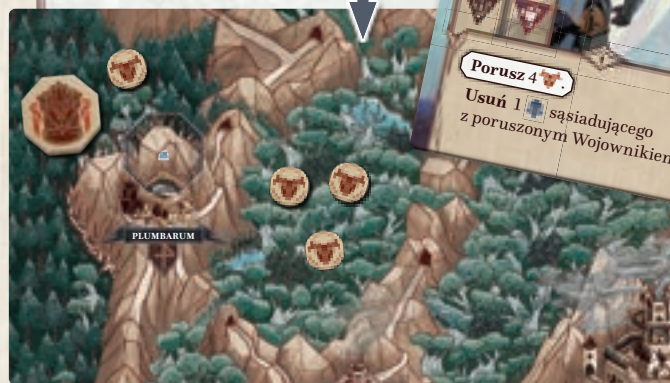
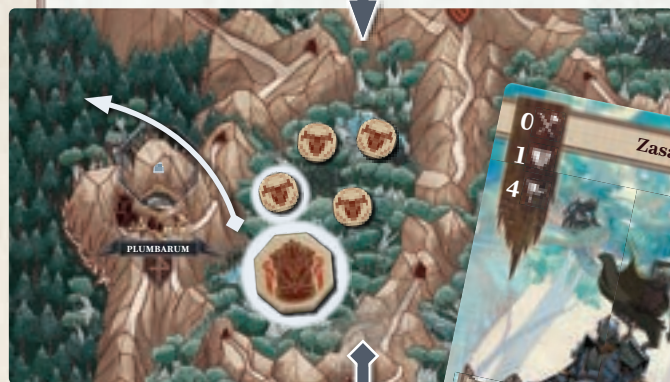


Po Odkryciu Totemu wystarczy przenieść go do jednego z zewnętrznych Lasów, ale istnieje kilka zasad dotyczących tego, jak go Zabezpieczyć.

◆ Przenoszenie Totemu

Za każdym razem, gdy Wojownik porusza się z Lasu, w którym znajduje się Totem, ten Wojownik może zabrać ten Totem ze sobą. Każdy Wojownik może przenieść w jednym momencie tylko 1 Totem.

Jeśli w docelowym Lesie znajduje się inny Wojownik, który jeszcze się nie poruszył, a ty nadal możesz poruszać Wojowników, Totem może zostać przekazany innemu Wojownikowi i ponownie przemieszczony w wyniku tego samego efektu. Tylko Wojownicy są ograniczeni do jednego ruchu, nie Totem.



◆ Zabezpieczanie Totemu

Jeśli jeden z twoich Wojowników lub Drużyn z powodzeniem przeniesie Totem do zewnętrznego Lasu, ten Totem zostaje natychmiast zabezpieczony. Usuń go z planszy Głównej i umieść na swojej planszy Gracza. Od teraz nie może ci zostać zabrany.

Wszystkie jednostki pozostają na planszy. Kontynuujcie grę jak zawsze.

Gdy Zabezpieczysz trzeci Totem, natychmiast wygrasz grę.

◆ Utrata Totemu

Gdy Drużyna z Totemem przegra Bitwę i zostanie zmuszona do Odwrotu, pokonana Drużyna Plemienia Puszczy musi pozostawić Totem w Lesie, z którego musiała wykonać Odwrot. Nie może zabrać Totemu ze sobą.

Jeśli Drużyna z Totemem zostanie całkowicie zniszczona w Bitwie lub w wyniku efektu karty, pozostaw Totem w Lesie.

Jednakże, gdy tylko Drużyna lub Wojownik Plemienia Puszczy wejdzie do niekontrolowanego Lasu z Totemem, ta Drużyna lub Wojownik może natychmiast podnieść i przenieść ten Totem.

◆ Zanikanie

Po Odkryciu, Totem zostaje usunięty ze starożytnego miejsca rytualnego na Górze. Gdy Totem traci magiczne połączenie z tym miejscem, jego moc zaczyna Zanikać. Jedynym sposobem na zachowanie Totemu jest zabranie go do miejsca rytuału Plemienia Lasu, głęboko w zewnętrznych Lasach, zanim straci całą swoją moc.

Jeśli w Fazie Końca Rundy na planszy Głównej znajdują się Totemy, muszą one zostać odwrócone na stronę Zanikającą, ukazującą pusty Totem. Jeśli w Fazie Końca Rundy Totem znajduje się już na stronie Zanikającej, zostaje usunięty z planszy Głównej. Oznacza to, że po Odkryciu Totemu masz ograniczony czas (w bieżącej i następnej Rundzie) na jego Zabezpieczenie.

Pełny



Zanikający



TRYB SOLO - PRZECIWKO ŻELAZOBOTOWI

W tych zasadach „ty” odnosi się do gracza grającego jako Plemię Puszczy, a „on” odnosi się do Bota Pancernego Klanu.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

1. Umieść planszę Główną na środku obszaru gry stroną dla 1 gracza do góry.
2. Weź planszę gracza Plemienia Puszczy i rozłóż planszę Pancernego Klanu stroną z trybem solo do góry.
3. Weź swoje 3 karty Podstawowe na rękę. Weź 3 karty Podstawowe Bota i umieść je w zakrytej talii obok jego planszy Gracza, gdzie wskazano. Dla uproszczenia, talia ta będzie nazywana „ręką Bota”.
4. Z **własnej** talii usuń karty o numerach PK17, PK19, PK22, PK36. Następnie potasuj swoją talię i umieść ją na odpowiednim obszarze talii dobierania na swojej planszy Gracza. Zrób to samo z talią Bota.
5. Potasuj 4 karty Przepowiedni przedstawiające wewnętrzną Górę i dobierz losowo 1 z nich. Następnie potasuj 3 pozostałe karty z pozostałymi kartami Przepowiedni, aby utworzyć talię Przepowiedni.
6. Umieść 2 swoich Wojowników Plemienia Puszczy na każdym zewnętrznym Lesie.
7. Umieść Wiertło na Ferrum. Umieść 1 Wojownika Pancernego Klanu na Ferrum i 3 Wojowników Pancernego Klanu na każdej z wewnętrznych Gór bezpośrednio sąsiadujących z Ferrum.
8. Otwórz Skróty zasad Bota tak, aby wykres zachowań i Akcji Żelazobota był widoczny i umieść go w zasięgu ręki. Umieść znacznik na zachowaniu ekspansywnym; jest to pozycja, w której Bot rozpoczyna grę.
9. Umieść kartę Przebiegu tury Żelazobota (stroną Alarmu do góry) i kość Magii w zasięgu ręki.
10. Umieść wszystkie pozostałe komponenty w pobliżu planszy, w zasięgu ręki.

Warunki Zwycięstwa pozostają bez zmian. Wygrywasz, gdy Zabezpieczysz 3 Totemy. Jeśli Żelazobot zbuduje 3 dodatkowe Kuźnie (nie wliczając Ferrum), ponosisz porażkę.





PODSUMOWANIE RUNDY

FAZA PRZYGOTOWANIA

◆ Zyskaj Kryształy

Bez zmian w zasadach. Zyskujesz 1 Kryształ, Bot zyskuje 2 Kryształy.

◆ Dobierz karty

Bez zmian w zasadach gracza. Dobierz 2 wierzchnie karty ze swojej talii. Jeśli jest to pierwsza Runda, możesz zamiast tego dobrać 4 karty, wybrać 2, które chcesz zatrzymać, a resztę wtasować do swojej talii dobierania.

W przypadku Bota dobierz 2 karty z jego talii i pozostawiając wszystkie zakryte, wtasuj je do jego ręki (trzech kart Podstawowych).

◆ Usuń znaczniki

Bez zmian w zasadach gracza. Usuń 1 znacznik z każdej Czasowej karty, którą masz w grze.

PRZYPOMNIENIE: Jeżeli Czasowa karta jest wyczerpana - odrzuć ją.

Bot nie używa kart Czasowych, ale może oznaczyć konkretne Góry, by zaznaczyć postęp gry. Te znaczniki **nigdy** nie zostają usunięte.

Faza Akcji

Wykonujesz swoją Turę jako pierwszy, następnie Bot, i tak na zmianę.

◆ Twoja Tura

Rozegraj swoją Turę standardowo, z poniższymi drobnymi zmianami.

- ◆ Jeżeli atakujesz Drużynę Żelaznego Klanu, użyj karty Przebiegu Bitwy, opisanej na stronie 26.
- ◆ Po Odkryciu Totemu, Żelazobot **oznacza Górę**, na której Totem został Odkryty.
- ◆ Po Odrzuceniu lub Spaleniu karty Przepowiedni, Żelazobot **Oznacza Górę** odpowiadającą odrzuconej/spalonej karcie Przepowiedni.

◆ Tura Bota

Na początku każdej tury Bota należy sprawdzić warunki zmiany postawy zgodnie ze Skrótem zasad Bota, aby okre-

ślić postawę Bota na bieżącą Turę. Przesuń znacznik na wskazane pole postawy poniżej warunków zmiany postawy.

Podczas Tury Bota wykonaj jego Turę, zgodnie ze wskazaniem na jego karcie przebiegu Tury. Zobacz słowa kluczowe i kluczowe pojęcia, aby dowiedzieć się, jak wykonać określone instrukcje.

Gdy gracz otrzyma polecenie zużycia karty, umieszcza ją odkrytą na skrajnym lewym pustym polu na planszy Bota. Jeśli zostaniesz poinstruowany, aby rozpatrzyć ikony wydanej karty, spójrz na ikony solo wskazane nad polem efektu. Najpierw znajdź wpis odpowiadający lewej ikonie na karcie Akcji i rozpatrz odpowiedni efekt. Następnie powtórz to z ikoną po prawej. Niektóre wskazują kilka efektów na wypunktowanej liście: zaczynając od górnego punktu, rozpatrz **pierwszy** możliwy.



WAŻNE: Jeśli rozpatrzenie ikony nie powoduje żadnych zmian w stanie gry lub nie ma ważnych celów dla efektów ikony, **Bot zyskuje 1 Kryształ** jako rekompensatę.



UWAGA: W przypadku kilku pierwszych gier należy zignorować ikony wskazane na czerwono (patrz „Zwiększanie poziomu trudności” na stronie 27).

Jeśli kiedykolwiek w Turze Bota jego ręka będzie pusta, dobiera on jedną kartę (bez ujawniania jej), tworząc z niej swoją zakrytą rękę i **kończy swoją turę**.

Faza Końca Rundy

◆ Odzyskaj/odrzuć karty Akcji

Bez zmian w zasadach gracza. Weź wszystkie swoje karty Podstawowe na rękę. Karty Czasowe ze znacznikami przesunij powyżej planszy Gracza. Odrzuć wszystkie inne zagrane karty. Sprawdź limit kart Akcji na rękę (8, wliczając karty Podstawowe).

W przypadku Bota znajdź wszystkie karty Podstawowe, które zużył lub umieścił podczas Tury, i umieść je z powrotem na jego ręce, a następnie odrzuć zagrane karty Specjalne.

◆ Zanikanie Totemu

Odkryte Totemy na planszy są odwracane na ich Zanikającą stronę lub, jeśli były już na swojej Zanikającej stronie, są usuwane.

◆ Werbunek

Bez zmian w zasadach gracza. Możesz zwerbować tylu Wojowników ilu chcesz, płacąc 2 Kryształ za każdego z nich. Umieść ich na jednym lub więcej zewnętrznych Lasach.

Następnie, jeżeli Bot posiada 5 lub więcej Kryształów, werbuje Wojowników (wydając 2 za każdego), dopóki nie zostanie mu mniej niż 5 Kryształów.

Użyj poniższej listy priorytetów podczas Werbowania Żelazobota, umieszczając Wojownika Pancernego Klanu we wskazanym miejscu:

- ◆ Ferrum, jeśli jest tam mniej niż 3 Wojowników.
- ◆ Kuźnia z najmniejszą Drużyną Pancernego Klanu (wliczając Ferrum).
- ◆ W przypadku remisu, użyj Magicznej Kości (zgodnie z opisem w słowach kluczowych i kluczowych pojęciach).

Powtarzaj to do momentu, aż Bot zakończy Werbunek.

SŁOWA KLUCZOWE I KLUCZOWE POJĘCIA

Dobieranie kart

Za każdym razem, gdy Bot dobiera kartę Specjalną, umieszcza wierzchnią kartę ze swojej talii kart Specjalnych (bez patrzenia na nią) na spodzie swojej ręki (chyba że zostaniesz wyraźnie poinstruowany, aby umieścić ją na wierzchu ręki Bota). Jego ręka jest tasowana tylko w kroku Rundy: „Dobieranie kart”.

Rozstrzyganie remisu: Magiczna kość

Ilekoć zostaniesz poinstruowany, aby wybrać Górę, Las lub Drużynę w oparciu o określone kryteria, a po zastosowaniu tych kryteriów nadal pozostaje wiele równych opcji je spełniających, **rzuć Magiczną kością**.



Wybierz opcję remisu z **najwyższą liczbą parzystą**.



Wybierz opcję remisu z **najwyższą liczbą nieparzystą**.



Wybierz opcję remisu z **najniższą liczbą parzystą**.



Wybierz opcję remisu z **najniższą liczbą nieparzystą**.

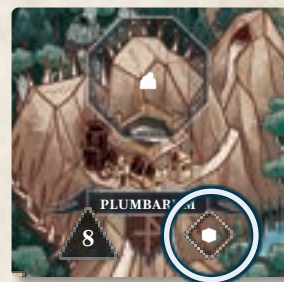
Jeśli potrzebujesz rozpatrzyć wiele remisów podczas tej samej Tury Bota, dla każdego z nich rzuć osobno Magiczną kością, używając za każdym razem innego wyniku rzutu.

Najmniejsza/największa Drużyna

W zasadach zwrot najmniejsza/największa Drużyna jest używany jako skrót od „Drużyna zawierająca najmniej/najwięcej jednostek bojowych”. Drużyna z dowolną liczbą Golemów jest uważana za większą o 1 jednostkę od Drużyny złożonej z takich samych jednostek bojowych z mniejszą liczbą Golemów (lub bez nich).

Oznaczanie Gór

Za każdym razem, gdy zagrasz, odrzucisz lub spalisz kartę Przepowiedni, Żelazobot oznacza odpowiednią Górę, aby „wiedzieć”, że nigdy więcej nie będziesz próbował jej Odkryć. Aby oznaczyć Górę, umieść znacznik w polu oznaczania na odpowiedniej Górze.



Atakowanie

◆ Drużyna w centrum uwagi

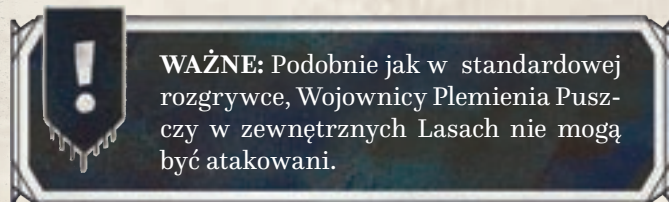
Gdy Bot planuje cię zaatakować, skupia się na jednej z twoich Drużyn Plemienia Puszczy, wybierając w kolejności:

- ◆ Drużyna Plemienia Puszczy z Totemem (chyba że Totem zanika i jest to ostatnia Tura w Rundzie).
- ◆ Jeśli kilka Drużyn Plemienia Puszczy posiada Totem, rozstrzygnij remisy w następującej kolejności:
 - Wybierz Drużynę z zanikającym Totemem (chyba że jest to ostatnia Tura w Rundzie).
 - Wybierz Drużynę najbliższą zewnętrznego Lasu.
 - Użyj Magicznej kości.
- ◆ Jeżeli Drużyna Plemienia Puszczy nie ma Totemu, wybierz największą Drużynę Plemienia Puszczy, która jest najbliższą Totemu.
- ◆ Jeżeli nie ma Totemu na planszy Głównej, wybierz najmniejszą dostępną Drużyną Plemienia Puszczy.

Jeśli jest remis, wybierz tę, w której różnica w jednostkach bojowych jest korzystniejsza dla Bota. Jeśli nadal jest remis, użyj Magicznej kości, aby wybrać (w oparciu o nume-

ry ich Lasów). Różnica jednostek bojowych musi wynosić co najmniej 0 lub więcej, w przeciwnym razie Żelazobot nie zaatakuję.

Wybrana Drużyna Plemienia Puszczy będzie **Drużyną w centrum uwagi**.



Wybierz Drużynę w centrum uwagi, ignorując wszystkie Drużyny Plemienia Puszczy, które nie sąsiadują z żadną Drużyną Pancernego Klanu. Bot atakuje Drużynę w centrum uwagi wraz z największą sąsiadującą Drużyną Pancernego Klanu. Aby rozpatrzyć Walkę, użyj Przebiegu Walki (patrz poniżej). Jeśli Żelazobot zainicjuje Walkę, ale nie ma na ręce kart, które mógłby umieścić, pomija atak i zamiast tego dobiera kartę Specjalną.

◆ Przebieg Walki przeciwko Żelazobotowi

- I** Najpierw umieść kartę (lub pomiń umieszczenie), niezależnie od tego, kto jest atakującym.
- II** Następnie Dobierz i ujawnij wierzchnią kartę z ręki Bota, jako umieszczoną kartę Bota. Jeśli ręka Bota jest pusta, nie umieszcza on żadnej karty.
- III** Oblicz Obrażenia zgodnie z zasadami standardowej rozgrywki, upewniając się, że uwzględniasz premię do zachowania Bota, wymienioną poniżej. Wyłóż zwycięzcę.
 - 1** W zachowaniu Ekspansywnym ma +1 do Obrażeń.
 - 2** W zachowaniu Agresywnym ma +1 do Dominacji.
 - 3** W zachowaniu Obronnym ma +1 do Obrony.
- IV** Jeśli Bot wygra i zmusi cię do Odwrotu, zmusi cię do oddalenia się od Góry, która brała udział w Walce (więc twoja wycofująca się Drużyna nie jest już przyległa). Przenosi cię do lub w kierunku Lasu z mniejszą (lub żadną) Drużyną Plemienia Puszczy, ale nigdy nie przenosi cię do Lasu z Totemem. Użyj Magicznej kości, jeśli występuje remis przy wyborze Lasu.
- V** Jeśli po Bitwie na Ferrum nie ma żadnej jednostki bojowej, Bot rekrutuje 1 Wojownika Pancernego Klanu na Ferrum po rozstrzygnięciu Bitwy (bez wydawania Kryształów).

Poruszanie Drużyny Pancernego Klanu

Istnieją trzy słowa kluczowe służące jako skrót dla priorytetów Bota podczas przemieszczania się: Pościg, Obrona i Rozwój. Ten ruch nigdy nie Porusza Wiertła.

Pościg

Cel ruchu:

Góra sąsiadująca z **Drużyną w centrum uwagi**, na której Pancerny Klan może użyć pojedynczego ruchu Drużyny, aby utworzyć największą możliwą Drużynę. (Jeśli jest remis, wybierz Górę, która jest nieoznaczona. Jeśli nadal jest remis, użyj Magicznej kości).

Jeśli jednak Pancerny Klan ma już więcej jednostek w Drużynie sąsiadującej z Drużyną w centrum uwagi, nie porusza się w ogóle.

Źródło ruchu:

Góra z największym oddziałem Drużyny Pancernego Klanu sąsiadująca z celem. Jeśli jest to Ferrum, zignoruj 3 Wojowników Pancernego Klanu (ponieważ zostałyby pozostawione do ochrony Ferrum) i ponownie ustal źródło ruchu. Użyj Magicznej kości, jeśli występuje remis przy wyborze Góry.

Przemieszczaj jednostki bojowe ze źródła do celu, dopóki nie będzie **więcej** jednostek w Drużynie Pancernego Klanu niż liczba Wojowników Plemienia Puszczy w Drużynie w centrum uwagi lub dopóki Góra źródłowa się nie opróżni (ale nie przemieści 3 ostatnich jednostek bojowych z Ferrum). Golemy zawsze poruszają się przed Wojownikami.

Ochrona

Cel ruchu:

- ◆ Ferrum, jeśli w Ferrum jest mniej niż 3 jednostki.
- ◆ Sąsiadująca Góra z Fundamentem, na której znajduje się większa Drużyna Plemienia Puszczy niż Drużyna Pancernego Klanu. Najpierw obierz za cel **nieoznaczoną** Górę, traktując priorytetowo tę z najmniejszą Drużyną Pancernego Klanu.
- ◆ **Nieoznaczona wewnętrzna** Góra, gdzie znajduje się większa przylegająca do niej Drużyna Plemienia Puszczy niż Drużyna Pancernego Klanu.

Użyj Magicznej kości, jeśli występuje remis w którymkolwiek kroku.

Źródło ruchu:

Góra bez Fundamentu i największa Drużyna Pancernego Klanu sąsiadująca z celem. Jeśli jest to Ferrum, zignoruj 3 Wojowników Pancernego Klanu (ponieważ zostałyby pozostawione do ochrony Ferrum) i ponownie ustal źródło ruchu. Użyj Magicznej kości, jeśli występuje remis. W mało prawdopodobnym przypadku braku legalnego źródła, ruch przepada.

Przenieś wszystkie jednostki bojowe z **wyjątkiem jednej** (lub trzech w przypadku Ferrum) z Góry źródłowej na Górę docelową. Golemy zawsze poruszają się przed Wojownikami.

Rozwój

Cel ruchu:

- ◆ Niekontrolowana i **nieoznaczona** zewnętrzna Góra bez Kuźni i z najmniejszą łączną liczbą przyległych Wojowników Plemienia Puszczy, przy czym Góra z Fundamentem ma pierwszeństwo przed górą bez Fundamentu.
- ◆ Niekontrolowana zewnętrzna Góra z Fundamentem i najmniejszą liczbą przyległych wojowników Plemienia Puszczy.
- ◆ Niekontrolowana i **nieoznaczona** wewnętrzna Góra z największą sąsiadującą Drużyną Plemienia Puszczy.

Użyj Magicznej kości, jeśli występuje remis w którymkolwiek kroku.

Źródło ruchu:

Góra z największą Drużyną Pancernego Klanu, sąsiadująca z celem. Jeśli jest to Ferrum, zignoruj 3 Wojowników Pancernego Klanu (ponieważ zostałyby pozostawione do ochrony Ferrum) i ponownie ustal źródło ruchu. Użyj Magicznej kości, jeśli występuje remis.

Przenieś wszystkie jednostki bojowe z **wyjątkiem jednej** (lub trzech w przypadku Ferrum) z Góry źródłowej na Górę docelową. Golemy zawsze poruszają się przed Wojownikami. Jeśli żaden Wojownik Pancernego Klanu nie może zostać przeniesiony na docelową Górę, dokonaj ponownej oceny na inną docelową Górę (jeśli to możliwe).

Poruszanie Wiertła

Jeśli w obszarze Ładunku Wiertła znajdują się co najmniej 3 Kryształ , Wiertło Przemieszcza się w kierunku najbliższej Kuźni. W przeciwnym razie Wiertło przemieszcza się na Górę bez Kuźni (jeśli to możliwe). Jeśli jest kilka kwalifikujących się Gór, przenosi się do tej z większą Drużyną Pancernego Klanu i/albo z mniejszą Drużyną Plemienia Puszczy. Jeśli nie ma sąsiadującej Góry z Drużyną Pancernego Klanu, Wiertło przenosi się na Górę sąsiadującą z większą Drużyną Pancernego Klanu. W przypadku remisu, użyj Magicznej kości.

Przenosząc się na Górę bez Kuźni, należy awansować znacznik na torze Wiertła Bota, który uzyskuje wskazaną korzyść.

Kiedy Bot rozpatruje tę korzyść, nie sprawdza twojej talii Przepowiedni. Zamiast tego, **jeśli masz więcej niż jedną kartę Przepowiedni na ręce**, musisz wybrać jedną z nich losowo i wtasować ją z powrotem do talii Przepowiedni. Jeśli masz na ręce jedną kartę Przepowiedni lub nie masz jej wcale, nic się nie dzieje.

Podczas przenoszenia Wiertła na Górę z Kuźnią: zresetuj jego znacznik do pozycji startowej. Bot zyskuje wszystkie Kryształy zgromadzone przez Wiertło.

◆ Budowanie Kuźni

Jeśli Pancerny Klan ma zamiar ulepszyć Fundament do Kuźni i ma kilka kontrolowanych Fundamentów, wybiera taki z najmniejszą Drużyną Pancernego Klanu, używając w przypadku remisu Magicznej kości.

ZWIEKSZANIE POZIOMU TRUDNOŚCI

Gdy uda ci się pokonać Bota zgodnie z powyższymi zasadami i chciałbyś zwiększyć poziom trudności (w skali od 1 do 15 poziomów), użyj poniższych wariantów:

- ◆ Nie ignoruj, ale rozpatruj czerwone ikony Akcji, gdy otrzymasz takie instrukcje (2 poziomy).
- ◆ Podczas przygotowania umieść Golema w Ferrum (3 poziomy).
- ◆ Podczas przygotowania wybierz dwie losowe zewnętrzne Góry (używając kart Przepowiedni) i umieść na każdej z nich Fundament (3 poziomy).
- ◆ Podczas przygotowania wtasuj 4 karty Specjalne (zamiast 2) do ręki bota (2 poziomy).
- ◆ Podczas przygotowania wybierz jedną z poniższych opcji i dodaj dodatkowych Wojowników do Drużyn Pancernego Klanu:
 - 1 Wojownika Pancernego Klanu do losowej wewnętrznej Góry (1 poziom).
 - po 1 Wojowniku Pancernego Klanu do 2 losowych wewnętrznych Gór (2 poziomy).
 - po 1 Wojowniku Pancernego Klanu do 3 losowych wewnętrznych Gór (3 poziomy).
 - po 1 Wojowniku Pancernego Klanu do każdej wewnętrznej Góry (4 poziomy).
 - po 1 Wojowniku Pancernego Klanu do każdej wewnętrznej Góry i 1 do Ferrum (5 poziomów).

TRYB SOLO - PRZECIWKO LASOBOTOWI

W tych zasadach „ty” odnosi się do gracza grającego jako Pancerny Klan, a „on” odnosi się do Bota Plemienia Puszczy.

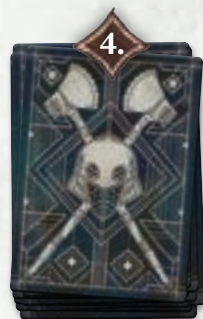
PRZYGOTOWANIE DO GRY

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

1. Umieść planszę Główną z numerowanymi Lokacjami na środku obszaru gry, stroną dla 1 gracza do góry.
2. Weź planszę Gracza Pancernego Klanu i rozłóż planszę Plemienia Puszczy stroną z trybem solo do góry.
3. Weź swoje 3 karty Podstawowe na rękę. Weź 3 karty podstawowe Bota i umieść je w zakrytej talii obok jego planszy Gracza, gdzie wskazano. Dla uproszczenia, talia ta będzie nazywana ręką Bota.
4. Ze **swojej** talii usuń karty o numerach referencyjnych PK13, PK17, PK27, PK33, PK36. Następnie potasuj swoją talię i umieść ją na odpowiednim obszarze talii dobierania na swojej planszy Gracza. Zrób to samo z talią bota.
5. Potasuj 4 karty Przepowiedni przedstawiające wewnętrzną Górę, aby utworzyć talię Przepowiedni. Pozostałe 6 kart umieść odkryte po prawej stronie planszy Bota, tworząc stos kart odrzuconych Przepowiedni.
6. Umieść znacznik we wszystkich czterech wewnętrznych Górach.
7. Umieść po 2 Wojowników Plemienia Puszczy na każdym zewnętrznym Lesie.
8. Umieść Wiertło na Ferrum. Umieść 1 swojego Wojownika Pancernego Klanu na Ferrum i 3 swoich Wojowników na każdej Górze bezpośrednio sąsiadującej z Ferrum.
9. Umieść zamknięty Skrót zasad Bota i Magiczną kość w zasięgu ręki.
10. Umieść wszystkie pozostałe komponenty w pobliżu planszy, w zasięgu ręki.

Warunki Zwycięstwa pozostają bez zmian. Wygrywasz, gdy zbudujesz 3 dodatkowe Kuźnie (nie wliczając Ferrum). Jeżeli Lasobot zabezpieczy 3 Totemy - ponosisz porażkę.





PODSUMOWANIE RUNDY

FAZA PRZYGOTOWANIA

◆ Zyskaj Kryształy

Bez zmian w zasadach. Zyskujesz 2 Kryształy, a Bot zyskuje 1 Kryształ.

◆ Dobierz karty

Bez zmian w zasadach gracza. Dobierz 2 wierzchnie karty ze swojej talii. Jeśli jest to pierwsza Runda, możesz zamiast tego dobrać 4 karty, wybrać 2, które chcesz zatrzymać, a resztę wtasować do swojej talii dobierania.

W przypadku Bota dobierz 2 karty z jego talii i pozostawiając je zakryte, wtasuj je do jego ręki.

◆ Usuń znaczniki

Bez zmian w zasadach gracza. Usuń 1 znacznik z każdej Czasowej karty, którą masz w grze.

PRZYPOMNIENIE: Jeżeli Czasowa karta jest wyczerpana - odrzuć ją.

Obok Duchów Lasu (patrz Skrót zasad Bota) mogą być również umieszczane znaczniki, ale **nie** są one usuwane w tym kroku. Są one używane podczas etapów rozstrzygnięcia Walki z Lasobotem.

WAŻNE: Znaczniki umieszczone na Górach (w celu śledzenia poszukiwań Totemów przez Lasobota) nie są usuwane w tym kroku.

Faza Akcji

Bot wykonuje swoją Turę jako pierwszy, następnie ty, i tak na zmianę.

◆ Tura Bota - Lokalizacja Totemu

Na początku każdej tury, w której **Lasobot korzysta z Procedury Przełamania Tury**, wykonaj następujące czynności:

- ◆ Jeśli w talii Przepowiedni pozostała dokładnie jedna karta:

- 1 Ujawnij tę kartę Przepowiedni (i usuń znacznik z odpowiedniej Góry).
- 2 Odkryj Totem w jej pobliżu, nawet jeśli wskazana Góra jest kontrolowana przez Pancerny Klan (zobacz słowa kluczowe i kluczowe pojęcia dotyczące rozstrzygnięcia Odkrycia).
- 3 Następnie zużyj wierzchnią kartę z talii Bota (aby zaznaczyć wykonanie Tury).
- 4 Odwróć zamknięty Skrót zasad Bota (jak wskazano na dole Procedury Przełamania Tury Plemienia Puszczy).

◆ Zakończ turę Bota.

- ◆ Jeśli w talii Przepowiedni pozostało więcej niż jedna karta:

- 1 Odkryj i odrzuć wierzchnią kartę Przepowiedni.
- 2 Usuń znacznik z odpowiedniej Góry.

◆ Tura Bota - Przebieg Tury

Podczas Tury Bota wykonaj jego Przebieg tury (chyba że Odkryje on Totem podczas kroku „Lokalizacja Totemu”), jak wskazano w polu Przebieg Tury w Skrótce zasad Bota. Zobacz Słowa kluczowe i kluczowe pojęcia, aby dowiedzieć się, jak wykonać określone instrukcje.

Gdy gracz otrzyma polecenie zużycia karty, umieszcza ją odkrytą na skrajnym lewym pustym polu na planszy Bota. Jeśli zostaniesz poinstruowany, aby rozpatrzyć ikony zużytej karty, spójrz na ikony solo wskazane nad polem efektu. Najpierw znajdź wpis odpowiadający lewej ikonie na karcie Akcji i rozpatrz odpowiedni efekt. Następnie powtórz to z ikoną po prawej. Niektóre wskazują kilka efektów na wypunktowanej liście: zaczynając od pierwszego punktu, rozpatrz **pierwszy** możliwy.

WAŻNE: Jeśli rozpatrzenie ikony nie powoduje żadnych zmian w stanie gry lub nie ma ważnych celów dla efektów ikony, **Bot zyskuje 1 Kryształ** jako rekompensatę.

UWAGA: W przypadku kilku pierwszych gier należy zignorować ikony wskazane na czerwono (patrz „Zwiększanie poziomu trudności” na stronie 34).

Jeśli kiedykolwiek w Turze Bota jego ręka będzie pusta, dobiera on jedną kartę Specjalną (bez ujawniania jej), tworząc z niej swoją zakrytą rękę i **kończy swoją turę** (po rozstrzygnięciu kroku „Lokalizacja Totemu”, jeśli jest w trybie Przełamania).

WAŻNE: Nie zapomnij sprawdzić warunku na dole Przebiegu Tury Plemienia Puszczy, kiedy należy odwrócić kartę. Jeśli znaczniki znajdują się obok Duchów Lasu podczas odwracania Skrótu zasad Bota, umieść odwrócony Skrót tak, aby znaczniki ponownie znalazły się obok Duchów Lasu.

◆ Twoja Tura

Rozgrywasz swoją Turę standardowo.

Jeżeli atakujesz Drużynę Plemienia Puszczy, użyj Przebiegu Bitwy, opisanego na stronie 32.

Faza Końca Rundy

◆ Odzyskaj/odrzuć karty Akcji

Bez zmian w zasadach gracza. Weź wszystkie swoje karty Podstawowe na rękę. Karty Czasowe ze znacznikami przesun powyżej planszy Gracza. Odrzuć wszystkie inne zagrane karty. Sprawdź limit kart Specjalnych na ręce (8, wliczając karty Podstawowe).

W przypadku Bota znajdź wszystkie karty Podstawowe, które zużył lub umieścił podczas Tury, i umieść je z powrotem na jego ręce. Odrzuć zagrane karty Specjalne.

◆ Zanikanie Totemu

Odkryte Totemy na planszy są odwracane na ich Zanikającą stronę lub, jeśli były już na swojej Zanikającej stronie, są usuwane.

◆ Werbunek

Bez zmian w zasadach gracza.

Jeśli Bot ma 2 lub więcej Kryształów, werbuje Wojowników (wydając 2 Kryształy na każdego), korzystając z poniższej listy priorytetów, dopóki nie zostanie mu 0 lub 1 Kryształ. Następnie ty możesz zwerbować tylu Wojowników ilu chcesz, płacąc 2 Kryształy za każdego z nich. Umieść ich na jednej lub więcej Kuźni.

Użyj poniższej listy priorytetów podczas Werbowania dla Lasobota, umieszczając Wojownika Plemienia Puszczy we wskazanym zewnętrznym Lesie z **najmniejszą liczbą (wliczając zero) wojowników Plemienia Puszczy:**

- ◆ Sąsiadowanie z Totemem.
- ◆ Sąsiadowanie z kontrolowanym Fundamentem.
- ◆ Sąsiadowanie z (najpierw niekontrolowaną) możliwą zewnętrzną Górą, w pierwszej kolejności bez Kuźni.

◆ Najbliżej Wiertła.

◆ Użyj Magicznej kości, jeśli występuje remis.

Powtarzaj to do momentu, aż Bot zakończy Werbunek, za każdym razem sprawdzając priorytet podczas Werbowania.

SŁOWA KLUCZOWE I KLUCZOWE POJĘCIA

Dobieranie kart

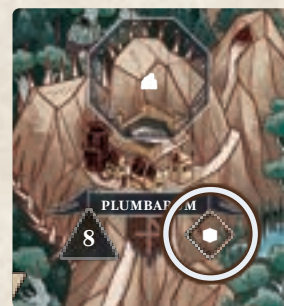
Za każdym razem, gdy Bot dobiera kartę Specjalną, umieszcza wierzchnią kartę ze swojej talii kart Specjalnych (bez patrzenia na nią) na spodzie swojej ręki (chyba że zostaniesz wyraźnie poinstruowany, aby umieścić ją na wierzchu ręki Bota). Jego ręka jest tasowana tylko w kroku Rundy: „Dobieranie kart”.

Najmniejsza/największa Drużyna

W zasadach zwrot najmniejsza/największa Drużyna jest używany jako skrót od „Drużyna zawierająca najmniej/najwięcej jednostek bojowych”. Drużyna z dowolną liczbą Golemów jest uważana za większą o 1 jednostkę od Drużyny złożonej z takich samych jednostek bojowych z mniejszą liczbą Golemów (lub bez nich).

Oznaczona/możliwa Góra

Jeśli Góra ma znacznik na swoim polu oznaczania, jest uważana za możliwą Górę. Góra powinna zostać oznaczona, jeśli odpowiadająca jej karta Przepowiedni wciąż znajduje się w talii Przepowiedni, co oznacza, że Lasobot może planować jej Odkrycie.



Rozstrzyganie remisu: Magiczna kość

Ilekoć zostaniesz poinstruowany, aby wybrać Górę, Las lub Drużynę w oparciu o określone kryteria, a po zastosowaniu tych kryteriów nadal pozostaje wiele opcji spełniających, **rzuć Magiczną kością.**



Wybierz opcję remisu z **najwyższą liczbą parzystą**.



Wybierz opcję remisu z **najwyższą liczbą nieparzystą**.



Wybierz opcję remisu z **najniższą liczbą parzystą**.



Wybierz opcję remisu z **najniższą liczbą nieparzystą**.

Jeśli potrzebujesz rozpatrzyć wiele remisów podczas tej samej Tury Bota, dla każdego z nich rzuć osobno Magiczną kością, używając za każdym razem innego wyniku rzutu.

Atakowanie

Lasobot zaatakuję Drużynę Pancernego Klanu tylko wtedy, gdy jego liczebność jest co najmniej równa (pamiętaj, że Drużyna z Golem lub Drużyna z Kuźnią jest większa od Drużyny złożonej z samych Wojowników, jeśli ich liczebność jest równa), w przeciwnym razie efekt nie może zostać rozpatrzony. Jeśli istnieje wiele celów, które Lasobot może zaatakować, zaatakuję ten, w którym **różnica** jest największa - tj. tam, gdzie Drużyna Plemienia Puszczy jest większa od docelowej Drużyny Pancernego Klanu o największą liczbę Wojowników. W przypadku wielu, użyj Magicznej kości.

Jeśli Lasobot inicjuje Walkę, ale nie ma na ręce kart, które mógłby umieścić, pomija atak i zamiast tego dobiera kartę Specjalną.

Jeśli **Wiertło** zostanie zniszczone podczas przenoszenia Kryształów, Lasobot zyskuje 1 Kryształ, a Wiertło wraca do Ferrum, zgodnie ze standardowymi zasadami. Jeśli Bot zaatakuję Wiertło, gdy nie ma w nim jednostek bojowych Pancernego Klanu, atak automatycznie kończy się powodzeniem. Lasobot nie będzie próbował namierzyć i/albo zaatakować Wiertła, jeśli w obszarze Ładunku znajduje się 0 Kryształów.

Jeśli **jakiegokolwiek** atak na **Ferrum** się powiedzie, Lasobot kradnie połowę twoich Kryształów (zaokrąglając w górę).

◆ Przebieg Walki przeciwko Lasobotowi

- I** Najpierw umieść kartę (lub pominięcie umieszczenia), niezależnie od tego, kto jest atakującym.
- II** Następnie Dobierz i ujawnij wierzchnią kartę z ręki Bota, jako umieszczoną kartę Bota. Jeśli ręka Bota jest pusta, nie umieszcza on żadnej karty.
- III** Oblicz Obrażenia i zwycięstwo zgodnie z zasadami rozgrywki podstawowej, **jednakże** uwzględnij premię Duchów Lasu: jeśli obok Duchów Lasu znajduje się co najmniej jeden znacznik, Bot otrzymuje premię bojową w zależności od tego, która strona

Skrótu zasad Bota jest odkryta (+1 Obrona albo +1 Obrażenia, dodatkowo do 1 punktu Dominacji).



IV Jeśli Lasobot zada więcej niż 1 Obrażenie, a gracz posiada co najmniej 1 Golema, w pierwszej kolejności usuwa Golemy. Nigdy nie zadaje tylko 1 Obrażenia Golemowi; zamiast tego Bot zadaje 1 Obrażenie, aby usunąć Wojownika Pancernego Klanu.



V Jeśli obok Duchów Lasu znajduje się przynajmniej jeden znacznik, usuń jeden.



VI Jeśli Bot wygra i zmusi cię do Odwrotu, zmusi cię do przeniesienia się na sąsiednią Górę z najmniejszą (w tym zerową) liczbą jednostek bojowych Pancernego Klanu, preferując Górę bez znacznika (tj. niebędącą możliwą Górą). W przypadku remisu, użyj Magicznej kości.

Poruszanie Wojowników Plemienia Puszczy

Istnieją trzy słowa kluczowe służące jako skrót dla priorytetów Bota podczas Poruszania: Płądrowanie, Zabezpieczanie, Ingerencja. Sprawdź pierwszy możliwy warunek i rozpatrz go.

Płądrowanie

Cel ruchu, jeśli Pancerny Klan (ty) ma 5 lub więcej dostępnych Kryształów:

- ◆ Wewnętrzny Las sąsiadujący z Ferrum z największą liczbą Wojowników Plemienia Puszczy.
- ◆ Wewnętrzny Las sąsiadujący z kontrolowanym Fundamentem z największą liczbą Wojowników Plemienia Puszczy.

Cel ruchu, jeśli Wiertło ma 2 lub więcej Kryształów w obszarze Ładunku:

- ◆ Wewnętrzny Las sąsiadujący z Wiertłem z największą liczbą Wojowników Plemienia Puszczy.
- ◆ Wewnętrzny Las sąsiadujący z Ferrum z największą liczbą Wojowników Plemienia Puszczy.

Cel ruchu w innych przypadkach:

- ◆ Wewnętrzny Las sąsiadujący z zewnętrzną Górą z największą liczbą Wojowników Plemienia Puszczy w sąsiadujących Lasach zewnętrznych.
- ◆ Jeśli w zewnętrznych Lasach nie ma Wojowników, pominiemy ten ruch.

Jeżeli wiele Lasów remisuje, użyj Magicznej kości.

Zabezpieczanie

Cel ruchu, jeśli Drużyna Plemienia Puszczy posiada Totem:

- ◆ Zewnętrzny Las przylegający do Totemu (przenosząc Totem ze sobą).
- ◆ Wewnętrzny Las sąsiadujący z zewnętrznym Lasem, do którego przylega najmniejsza liczba Wojowników Pancernego Klanu (przenosząc Totem ze sobą).

Cel ruchu, jeśli Totem jest na planszy:

- ◆ Las, z którym sąsiaduje Totem z największą liczbą Wojowników Plemienia Puszczy.
- ◆ Wewnętrzny Las sąsiadujący z Totemem z największą liczbą wojowników Plemienia Puszczy.

Cel ruchu, jeśli Totemu nie ma na planszy:

- ◆ Wewnętrzny Las sąsiadujący z zewnętrznym Lasem i sąsiadujący z możliwą (najlepiej niekontrolowaną) Górą, do której przylega największa liczba Wojowników Plemienia Puszczy.

Jeżeli wiele Lasów remisuje, użyj Magicznej kości.

Ingerencja

Cel ruchu:

- ◆ Wewnętrzny Las sąsiadujący z kontrolowanym Fundamentem z największą liczbą wojowników Plemienia Puszczy.
- ◆ Wewnętrzny Las sąsiadujący z Ferrum z największą liczbą Wojowników Plemienia Puszczy.
- ◆ Wewnętrzny Las sąsiadujący z Wiertłem (jeśli Wiertło ma 2 lub więcej Kryształów w obszarze Ładunku) z największą liczbą Wojowników Plemienia Puszczy sąsiadujących z nim.
- ◆ Wewnętrzny Las sąsiadujący z możliwą Górą z największą liczbą Wojowników Plemienia Puszczy w sąsiadujących zewnętrznym Lasach.

Jeżeli wiele Lasów remisuje, użyj Magicznej kości.

Lasobot zawsze preferuje sąsiadujące Lasy jako źródło swojego ruchu. Porusza wskazaną (na planszy Akcji) liczbę Wojowników Plemienia Puszczy do wybranego Lasu (jeśli w sąsiednich Lasach jest mniej Wojowników niż wskazano, Bot porusza tylu, ilu może). Bot preferuje poruszanie Wojowników z zewnętrznych Lasów w pierwszej kolejności (jeśli dotyczy), a następnie z mniejszych Drużyn. W przypadku remisu, użyj Magicznej kości.

PRZYPOMNIENIE: Jeśli Lasobot otrzyma polecenie poruszenia dowolnej liczby Wojowników, a następnie otrzyma polecenie poruszenia większej liczby Wojowników (nie tych samych Wojowników wielokrotnie), należy pamiętać, że ci sami Wojownicy nie mogą zostać poruszeni więcej niż raz w tej samej Turze (zgodnie ze standardowymi zasadami).

Odkrywanie Totemu

Lasobot może odkryć Totem w wyniku Akcji  lub podczas kroku swojej Tury: „Lokalizacja Totemu”, jeśli ostatnia karta Przepowiedni z talii Przepowiedni zostanie odkryta. W innym przypadku, rozpatrz poniższe kroki:

- 1 Umieść Totem w sąsiadującym wewnętrznym Lesie z największą Drużyną Plemienia Puszczy. Jeżeli nie ma sąsiadującej Drużyny Plemienia Puszczy, umieść na wewnętrznym Lesie najbliższej Drużyny Plemienia Puszczy (największa w pierwszej kolejności). Jeżeli występuje remis, użyj Magicznej kości.
- 2 Jeśli talia Przepowiedni nie jest jeszcze pusta, znajdź kartę Przepowiedni odpowiadającą docelowej Górze w talii Przepowiedni.
- 3 Lasobot zyskuje Kryształy w liczbie równej wartości przedstawionej na karcie.
- 4 Odznaczyć odpowiednią Górę wskazaną na karcie Przepowiedni, a następnie usunąć tę kartę z gry.
- 5 Odnów talię Przepowiedni, losowo dodając karty ze stosu kart odrzuconych do talii Przepowiedni, aż będzie ona zawierać 5 kart (jeśli łączna liczba pozostałych kart Przepowiedni jest mniejsza niż 5, użyj wszystkich). Oznacz każdą Górę odpowiadającą karcie Przepowiedni wybranej ze stosu kart odrzuconych Przepowiedni, czyniąc ją ponownie możliwą do odkrycia.
- 6 Potasuj wszystkie pozostałe karty w talii Przepowiedni z wybranymi kartami Przepowiedni ze stosu kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię Przepowiedni.
- 7 Odkrywanie Totemu zawsze kończy Turę Bota. Jeśli jest to krok: „Lokalizacja Totemu”, zużyj wierzchnią kartę z talii Bota (aby zaznaczyć wykonanie Tury) i pamiętaj, aby odwrócić zamknięty Skróć zasad Bota.

UWAGA: W przeciwieństwie do ludzkiego gracza, Lasobot **może** Odkryć Totem **bez** Drużyny Plemienia Puszczy sąsiadującej z Górą na karcie Przepowiedni, a nawet może Odkryć go w kontrolowanej Górze (tylko w kroku „Lokalizacja Totemu”). Podczas Odkrywania w trakcie Akcji, nadal potrzebuje Drużyny i może to zrobić tylko z niekontrolowanej Góry. Jeśli Totem zostanie Odkryty podczas rozpatrywania pierwszej ikony karty Akcji, **pomiń** drugą ikonę.

Zabezpieczanie Totemu

Gdy Wojownik Plemienia Puszczy niosący Totem zostaje poruszony do zewnętrznego Lasu, Totem zostaje Zabezpieczony. Umieść go na planszy Gracza Bota. Jeśli jest to trzeci Zabezpieczony Totem, ponosisz porażkę.



WARIANT UPROSZCZONY

Jeśli ty i twój przeciwnik gracie w Ironwood po raz pierwszy, sugerujemy użycie dedykowanej talii kart Specjalnych. Uporządkuj karty Specjalne swojej Frakcji w kolejności rosnącej w oparciu o ich numer referencyjny wskazany w prawym dolnym rogu tak, aby najpierw dobierać karty o najniższym numerze z zakrytej talii.

Dzięki tej opcjonalnej zasadzie przygotowania najpierw poznasz mniej skomplikowane efekty kart, dzięki czemu będziesz mógł lepiej poznać podstawowe zasady gry.

ZWIEKSZANIE POZIOMU TRUDNOŚCI

Gdy uda ci się pokonać Bota zgodnie z powyższymi zasadami i chciałbyś zwiększyć poziom trudności (w skali od 1 do 15 poziomów), użyj poniższych wariantów:

- ◆ Nie ignoruj, ale rozpatruj czerwone ikony Akcji, gdy otrzymasz takie instrukcje (2 poziomy).
- ◆ Podczas przygotowania umieść 2 znaczniki obok karty Duchy Lasu (3 poziomy). (Nie usuwaj znaczników w pierwszej fazie przygotowania).
- ◆ Podczas przygotowania wtasuj 4 karty Specjalne (zamiast 2) do ręki Bota. (2 poziomy).
- ◆ Podczas przygotowania usuń 2 Fundamenty z planszy Gracza i umieść je z powrotem w pudełku (3 poziomy).
- ◆ Podczas przygotowania wybierz jedną z poniższych opcji i dodaj dodatkowych Wojowników do Drużyn Plemienia Puszczy:
 - 1 Wojownika Plemienia Puszczy do losowego zewnętrznego Lasu (1 poziom).
 - po 1 Wojownika Plemienia Puszczy do 2 losowych zewnętrznych Lasów (2 poziomy).
 - po 1 Wojownika Plemienia Puszczy do 3 losowych zewnętrznych Lasów (3 poziomy).
 - po 1 Wojownika Plemienia Puszczy do 4 losowych zewnętrznych Lasów (4 poziomy).
 - po 1 Wojownika Plemienia Puszczy do każdego zewnętrznego Lasu (5 poziomów).

Możesz również użyć tak przygotowanej talii przeciwko Żelazobotowi lub Lasobotowi.

Jeśli grasz w Ironwood po raz pierwszy, ale twój przeciwnik ma już pewne doświadczenie z grą, możesz opcjonalnie dodać początkowych Wojowników:

- ◆ Jeśli grasz Pancernym Klanem, dodaj po 1 Wojownika do maksymalnie 4 wewnętrznych Gór.
- ◆ Jeśli grasz Plemieniem Puszczy, dodaj po 1 Wojownika do maksymalnie 4 zewnętrznych Lasów.

SŁOWA KLUCZOWE

◆ Czasowy

Efekt ten trwa tak długo, jak na karcie znajduje się co najmniej 1 znacznik.

◆ Dobierz

Weź na rękę wskazaną liczbę kart Specjalnych z wierzchu talii dobierania. To samo dotyczy kart Przepowiedni.

◆ Odkryj

Zagraj kartę Przepowiedni umieszczając ją z ręki obok stosu odrzuconych kart Specjalnych, w miejscu widocznym dla przeciwnika. Następnie dodaj żeton Totemu stroną Pełną do góry do Drużyny Plemienia Puszczy, która kontroluje wewnętrzny Las sąsiadujący z Górą wskazaną na karcie Przepowiedni. Ta Góra musi być niekontrolowana, w przeciwnym razie nie można tam odkryć Totemu.

◆ Oznaczą

Umieść wskazaną liczbę znaczników ze wspólnej puli we wskazanym miejscu.

◆ Porusz

Weź wskazaną liczbę jednostek lub Drużyn swojej Frakcji z jednej Lokacji i umieść je w sąsiadującej Lokacji tego samego typu. Możesz je poruszać tylko raz na Akcję Ruchu, chyba że zaznaczono inaczej. Możesz poruszyć mniej niż wskazana liczba. Wiertło nie ma wskazanego numeru, ponieważ jest tylko jedno.

Liczba obok słowa kluczowego oznacza, ilu Wojowników lub Drużyn można przemieścić, a nie ile razy.

◆ Rozpatrz

Wybierz wskazaną liczbę opcji z listy efektów podanej na karcie i rozpatrz je w dowolnej kolejności. Nie możesz wybrać tego samego efektu więcej niż raz.

◆ Spal

Odrzuć z ręki wskazaną liczbę kart Specjalnych lub kart Przepowiedni. Jeżeli spalasz kartę Specjalną, odrzuć ją bez rozpatrywania efektu. Jeżeli spalasz kartę Przepowiedni, odrzuć ją bez dodawania Totemu do którejkolwiek ze swoich Drużyn. Umieść odrzuconą kartę Przepowiedni zakrytą. Niektóre karty Specjalne Plemienia Puszczy mają określony efekt, który może zostać rozpatrzony po spaleniu karty.

◆ Usun

Weź wskazaną liczbę jednostek bojowych ze wskazanej Drużyny lub Lokacji i umieść je z powrotem we wspólnych zasobach.

◆ Wydaj

Weź wskazaną liczbę dostępnych Kryształów ze swojej planszy Gracza i umieść je z powrotem we wspólnej puli.

◆ Wygrana

Rozpatrz ten efekt tylko, jeśli wygrałeś Bitwę zainicjowaną przez tę samą kartę, której częścią jest to słowo kluczowe.

◆ W każdej walce

Efekt ten ma zastosowanie do każdej Walki, gdy ta karta jest w grze.

◆ W tej Rundzie

Efekt ten pozostaje w grze do następnej Fazy Końca Rundy, gdy karta z tym słowem kluczowym zostanie odrzucona.

◆ W tej walce

Efekt ten ma zastosowanie tylko do Walki zainicjowanej przez tę samą kartę, której częścią jest to słowo kluczowe.

◆ Zaatakuj

Wybierz jedną ze swoich Drużyn, aby rozpocząć Bitwę z jednostkami przeciwnika w sąsiadującej lokacji.

◆ Zabierz

Weź wskazaną liczbę dostępnych Kryształów z planszy przeciwnika i dodaj je do swoich dostępnych Kryształów. Nigdy nie możesz ich Zabrać ze strefy Ładunku.

◆ Zbuduj

Odwróć Fundament na stronę Kuźni na Górze, którą kontrolujesz.

◆ Zwerbuj

Umieść wskazaną liczbę Wojowników (lub Golemów, jeśli tak określono) ze wspólnej puli we wskazanym miejscu.

◆ Zyskaj

Weź wskazaną liczbę Kryształów ze wspólnej puli i dodaj je do dostępnych Kryształów na swojej planszy Gracza.

SYMBOLE



Wojownik Plemienia Puszczy



Karta Podstawowa



Drużyna Plemienia Puszczy



Karta Specjalna



Wojownik Pancernego Klanu



Karta Czasowa



Drużyna Pancernego Klanu



Dobierz z talii
kart Specjalnych



Golem



Karta Przepowiedni



Wiertło



Góra



Kryształ



Las



Obszar Ładunku



Obrażenia



Totem



Obrona



Fundament



Dominacja



Kuźnia



Znacznik