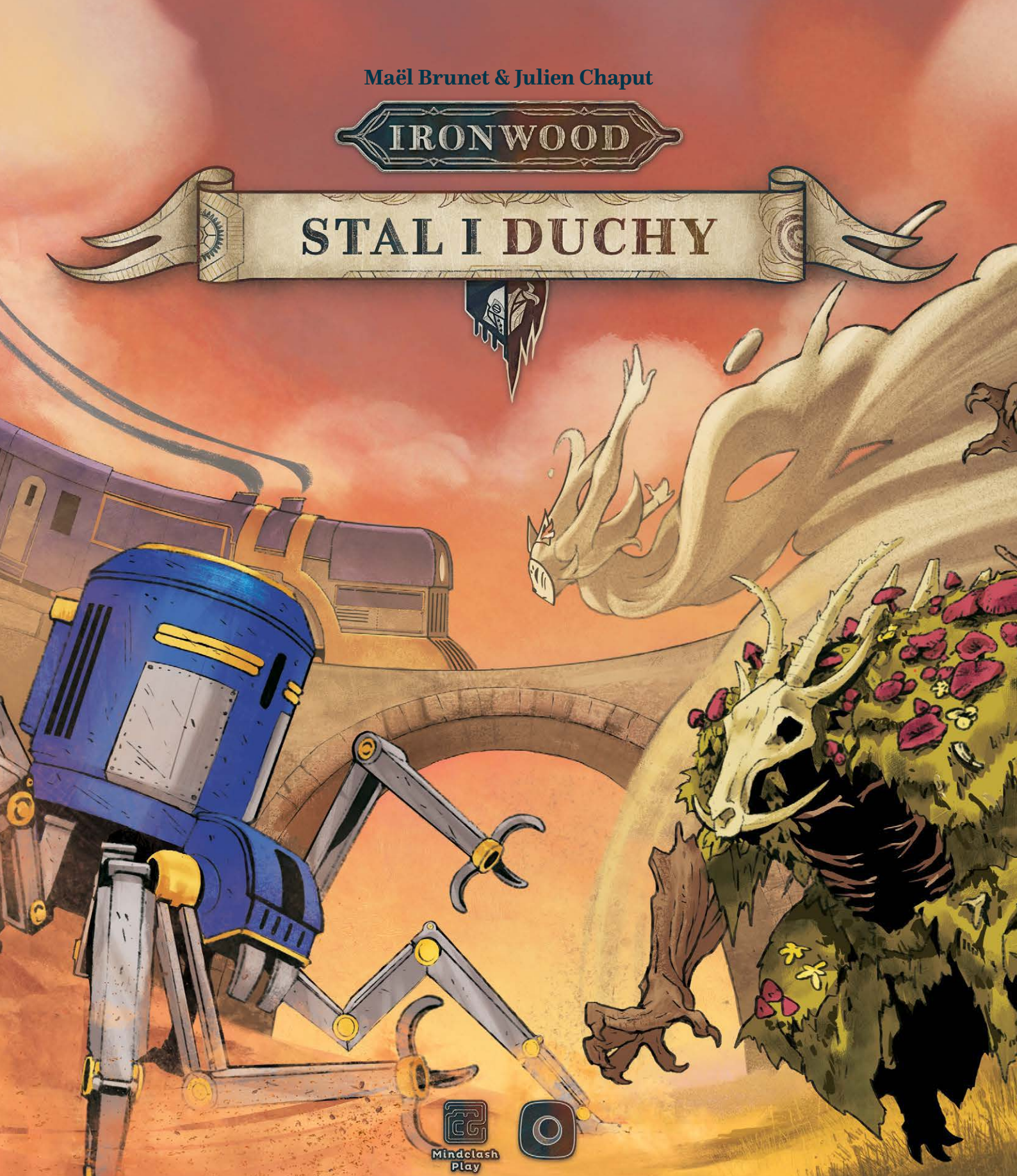
Maël Brunet & Julien Chaput

IRONWOOD

STAL I DUCHY



Mindclash Play

TRYB SOLO

INSTRUKCJA

TRYB SOLO – PRZECIWKO ŻELAZOBOTOWI

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

Sekcje i zmiany w zasadach dotyczące modułu **Koleje i Latarnie** są zaznaczone na zielono.
Sekcje i zmiany w zasadach dotyczące modułu **Konstrukty i Istoty Pierwotne** są zaznaczone na niebiesko.

PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

1. Umieść planszę Główną na środku obszaru gry stroną z trybem solo do góry.
2. Weź planszę Gracza Plemienia Puszczy i umieść ją przed sobą, a następnie przygotuj planszę Pancernego Klanu stroną z trybem solo do góry.
3. Weź swoje 3 karty Podstawowe na rękę. Weź 3 karty Podstawowe Żelazobota i umieść je w zakrytej talii obok jego planszy Gracza, w miejscu oznaczonym. Dla uproszczenia talia ta będzie nazywana „ręką Bota”.
4. Z **własnej** talii usuń karty o numerach referencyjnych PP17, PP19, PP22, PP36. Następnie potasuj swoją talię i umieść ją na odpowiednim obszarze talii dobierania na swojej planszy Gracza. Zrób to samo z talią Żelazobota.

   Z kart z tego rozszerzenia usuń karty o numerach referencyjnych PP40, PP46 i PP49, a pozostałe karty z tego rozszerzenia wtasuj do swojej talii. Wtasuj wszystkie karty Pancernego Klanu z tego rozszerzenia do talii Żelazobota.

   Potęga Stali: Usuń wskazane karty z **talii Żelazobota**. Następnie, zamiast dobierać 2 losowe karty dla Żelazobota jako jego rękę na pierwszą Rundę, znajdź 2 karty wskazane na karcie Konstruktu Żelazobota i użyj ich do przygotowania jego ręki początkowej.
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.

   Umieść jeden Tor między Ferrum a wewnętrzną Górą twojej początkowej karty Przepowiedni.
6. Umieść obie Latarnie stroną Rozładowaną do góry na dwóch różnych wybranych przez ciebie wewnętrznych Lasach.
7. Umieść 2 swoich Wojowników Plemienia Puszczy na każdym zewnętrznym Lesie.

   Pierwotna Moc: Umieść swój losowo wybrany znacznik Istoty Pierwotnej na dowolnym zewnętrznym Lesie. Weź odpowiadającą mu kartę Istoty Pierwotnej i umieść ją w pobliżu swojej planszy Gracza.
8. 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.

   Potęga Stali: Umieść znacznik wybranego przez ciebie Konstruktu na Ferrum. Weź odpowiadającą mu kartę Konstruktu Żelazobota i umieść ją w pobliżu planszy Żelazobota.
9. Umieść Skrót zasad Żelazobota w pobliżu tak, aby Zachowania Żelazobota i jego Schemat Akcji były dla ciebie dobrze czytelne. Umieść znacznik na Zachowaniu Ekspansywnym; jest to początkowe Zachowanie Żelazobota.
10. Umieść kartę Przebiegu Tury Żelazobota (stroną Alarmu do góry) i Magiczną kość w zasięgu ręki.
11. Umieść wszystkie pozostałe komponenty, w tym Tory, w pobliżu planszy Głównej, w zasięgu ręki.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Wygrywasz, gdy Zabezpieczysz 3 Totemy. Jeśli Żelazobot zbuduje 3 dodatkowe Kuźnie (nie wliczając Ferrum), ponosisz porażkę.


1.
CUPRUMIS
COBALTIS
PALLADIMOR
PLUMBARUM
LITHIMAR
FERRUM
ZINCUR
CHROMIA
AURIA
ARGENTIMAR
GALLIMOR
11.
9.
10.
Przebieg Tury Żelazobota
Akcyjno
8.
Wojenna Kuźnia
Na początku Fazy Końca Rundy:
Werbuje 1 na z tym Konstruktem.
11.
7.
Istota Ziemi
Na początku Fazy Końca Rundy:
Jeśli na lotosie Pierwotna znajduje się w lub sąsiaduje z , Zwerbuj 2 w z zewnętrznym
3.
Szybki cios
ZINCUR
5.
4.
3.
TOR WIERTŁA
START
ŁADUNEK
ŻELAZOBOT
FAZA PRZYGOTOWANIA
Zyskuje 2
Dobiera 2
FAZA AKCJI
Sprawdź warunki zmiany zachowania
Wykonaj Przebieg Tury
FAZA KOŃCA RUNDY
Zwróć do ręki Bota. Odrzuć
jeśli ma 5 lub więcej, aż pozostaną mu 3 albo 4.
2.
4.
PLEMIĘ PUSZCZY
5.
2.

PODSUMOWANIE RUNDY

Faza Przygotowania

◆ Zyskaj Kryształy

Zyskujesz 1 Kryształ, Żelazobot zyskuje 2 Kryształy.

◆ Dobierz 2 karty

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

Potęga Stali: Pomiń ten krok w pierwszej Rundzie gry.

◆ Usuń znaczniki

Usuń 1 znacznik z każdej Czasowej karty, którą masz w grze.

PRZYPOMNIENIE: Jeśli Czasowa karta jest wyczerpana – odrzuć ją.

Pierwotna Moc: Usuń znacznik(i) z Darmowego Ruchu na twojej karcie Istoty Pierwotnej.

Potęga Stali: Usuń znacznik(i) z Darmowego Ruchu na karcie Konstruktu Żelazobota.

WAŻNE: Żelazobot nie używa kart Czasowych, ale może oznaczać konkretne Góry, aby śledzić stan gry. Te znaczniki **nigdy** nie są usuwane.

Faza Akcji

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

◆ Twoja Tura

Rozegraj swoją Turę standardowo, z poniższymi drobnymi zmianami:

- Jeżeli atakujesz Drużynę Pancernego Klanu, użyj Przebiegu Walki opisanego na str. 7.
- 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 Żelazobota

Na początku każdej Tury Żelazobota sprawdź warunki zmiany Zachowania na Skrócie zasad Żelazobota, aby określić jego Zachowanie w bieżącej Turze. Przesuń znacznik Rundy na wskazane pole Zachowania poniżej warunków zmiany Zachowania.

Podczas Tury Żelazobota wykonaj jego Przebieg Tury zgodnie z tym, co obecnie wskazuje karta Przebiegu Tury Żelazobota. Zobacz *słowa kluczowe* i *kluczowe pojęcia* na str. 5, aby dowiedzieć się, jak wykonać określone instrukcje.

Gdy otrzymasz polecenie zużycia karty, umieść ją odkrytą na skrajnym lewym pustym polu planszy Żelazobota. Jeśli zostaniesz poinstruowany, aby rozpatrzyć ikony zużytej karty, rozpatrz ikony przeznaczone dla trybu solo, znajdujące się nad polem efektu karty, w następujący sposób:

- Znajdź wpis odpowiadający lewej ikonie na Schemacie Akcji i rozpatrz odpowiedni efekt.
- Następnie powtórz to samo dla ikony po prawej stronie.

Niektóre ikony Akcji przedstawiają kilka efektów na wypunktowanej liście. W takim przypadku, zaczynając od najwyższego punktu na liście, rozpatrz tylko pierwszy punkt, który Żelazobot jest w stanie w pełni rozpatrzyć w bieżącym stanie gry.

WAŻNE: Jeśli rozpatrzenie ikony Akcji nie powoduje żadnej zmiany w stanie gry lub jeśli nie ma prawidłowych celów dla efektów tej ikony Akcji, Żelazobot zyskuje 1 Kryształ jako rekompensatę.

UWAGA: W przypadku kilku pierwszych rozgrywek należy zignorować ikony wskazane na **czerwono** (patrz *Zwiększanie poziomu trudności* na str. 9).

Jeśli kiedykolwiek w Turze Żelazobota jego ręka będzie pusta, dobiera on jedną kartę Specjalną (bez ujawniania jej) na swoją rękę, a następną zakrytą kartę ze swojej talii kładzie na odpowiednim polu Tury pod planszą Gracza Żelazobota, aby zaznaczyć wykonanie Tury.

Faza Końca Rundy

◆ Odzyskaj/odrzuć karty Akcji

Weź wszystkie swoje karty Podstawowe na rękę. Karty Czasowe ze znacznikami przesuń powyżej planszy Gracza. Odrzuć wszystkie inne zagrane karty Specjalne. Sprawdź swój limit 8 kart na ręce (wliczając 3 karty Podstawowe).

W przypadku Żelazobota znajdź wszystkie karty Podstawowe, które zużył lub umieścił podczas swoich Tur, 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. Jeśli były już na swojej Zanikającej stronie, są usuwane.

◆ Werbunek

Możesz zwerbować tylu Wojowników Plemienia Puszczy, ilu chcesz, płacąc 2 Kryształy za każdego z nich. Umieść ich w jednym lub kilku wybranych zewnętrznych Lasach.

Jeżeli Żelazobot posiada 5 lub więcej Kryształów, werbuje Wojowników Pancernego Klanu (wydając 2 Kryształy na każdego) do momentu, aż zostanie mu mniej niż 5 Kryształów.

Użyj poniższej listy priorytetów podczas Werbowania Żelazobota:

- Ferrum, jeśli jest tam mniej niż 3 Wojowników Pancernego Klanu.
- Kuźnia z najmniejszą Drużyną Pancernego Klanu (łącznie z Ferrum).
- W przypadku remisu najbliżej Naładowanej Latarni, w przypadku dalszego remisu użyj Magicznej kości (zgodnie z opisem po prawej stronie w sekcji *Rozstrzyganie remisu: Magiczna kość*).

Powtarzaj to (za każdym razem na nowo oceniając miejsce Werbunku), aż Żelazobot zakończy Werbunek.

◆ Sieć Kolejowa

Żelazobot umieszcza Tor, aby rozbudować swoją istniejącą Sieć Kolejową w następujący sposób:

W Zachowaniu Agresywnym: Żelazobot umieszcza Tor rozbudowujący jego istniejącą Sieć Kolejową w kierunku Góry sąsiadującej/najbliższej Totemowi.

W Zachowaniu Obronnym: Żelazobot umieszcza Tor rozbudowujący jego istniejącą Sieć Kolejową w kierunku:

1 Fundamentu 2 Wiertła 3 Wewnętrznej Góry

W Zachowaniu Ekspansywnym: Żelazobot umieszcza Tor rozbudowujący jego istniejącą Sieć Kolejową w kierunku niekontrolowanej **oraz** nieoznaczonej zewnętrznej Góry **bez** Kuźni.

W przypadku remisu, użyj Magicznej kości. Jeśli wszystkie 6 Torów zostało już umieszczonych, **nie** zmieniaj położenia żadnego z umieszczonych Torów.

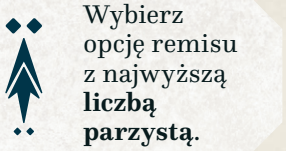
SŁOWA KLUCZOWE I KLUCZOWE POJĘCIA

Dobieranie kart

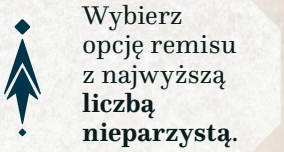
Za każdym razem, gdy Żelazobot dobiera kartę Specjalną, umieszcza wierzchnią kartę ze swojej talii kart Specjalnych (bez jej podglądania) **na spodzie** swojej ręki (chyba że zostaniesz wyraźnie poinstruowany, aby umieścić ją na wierzchu ręki Żelazobota). Jego ręka jest tasowana tylko w kroku Rundy: „Dobieranie kart".

Rozstrzyganie remisu: Magiczna kość

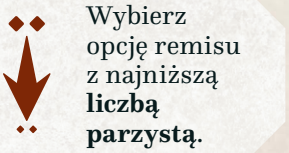
Ilekroć zostaniesz poinstruowany, aby wybrać Górę, Las lub Drużynę w oparciu o określone kryteria, a po zastosowaniu tych kryteriów nadal pozostaje wiele opcji je spełniających, musisz **rzucić Magiczną kością**. Ta Magiczna kość posiada następujące wyniki:



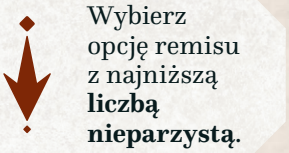
Wybierz opcję remisu z najwyższą **liczbą parzystą**.



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 Żelazobota, dla każdego z nich rzuć osobno Magiczną kością.

Najmniejsza/największa Drużyna

W zasadach zwrot najmniejsza/największa Drużyna jest używany jako skrót od „Drużyna zawierająca najmniej/najwięcej jednostek bojowych". Drużynę uważa się za większą o 1 jednostkę od liczby fizycznych znaczników jednostek, gdy obecny jest Golem, obecna jest Latarnia/Kuźnia i/albo obecna jest Istota Pierwotna/Konstrukt.

Oznaczanie Gór

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



Atakowanie

◆ Drużyna w centrum uwagi

Jeśli Żelazobot planuje cię zaatakować, najpierw sprawdź, czy Żelazobot ma na ręce jakieś karty do umieszczenia. Jeśli nie ma żadnych kart na ręce, rozpatrz wszelki ruch związany z Drużyną w centrum uwagi, ale pomiń atak, a Żelazobot dobiera kartę Specjalną. Skupia się na jednej z twoich Drużyn Plemienia Puszczy, wybierając w kolejności:

- ◆ Wybierz Drużynę Plemienia Puszczy z **Totemem** (chyba że Totem zanika **oraz** jest to ostatnia Tura w Rundzie).
- ◆ Jeśli kilka Drużyn Plemienia Puszczy posiada Totem, rozstrzygnij remisy w następującej kolejności:
  - Wybierz tę najbliżej zewnętrznego Lasu.
  - Wybierz Drużynę z zanikającym Totemem (chyba że jest to ostatnia Tura w Rundzie).
  - Wybierz Drużynę Plemienia Puszczy bez Naładowanej Latarni w tym samym Lesie (jeśli to możliwe).
  - Użyj Magicznej kości.
- ◆ Jeżeli żadna z Drużyn Plemienia Puszczy nie posiada Totemu, ale jeden znajduje się na planszy Głównej, wybierz największą Drużynę Plemienia Puszczy znajdującą się najbliżej Totemu.
- ◆ Jeśli na planszy Głównej nie ma żadnego Totemu, wybierz największą Drużynę Plemienia Puszczy znajdującą się najbliżej Rozładowanej Latarni.
- ◆ Jeśli na planszy Głównej znajdują się tylko Naładowane Latarnie, wybierz najmniejszą dostępną do wyboru Drużynę Plemienia Puszczy.

Jeśli istnieje wiele potencjalnych celów, które Żelazobot mógłby zaatakować, oceni on, gdzie faktycznie może zaatakować w korzystny dla siebie sposób. Wybierz remisujący cel, w którym Żelazobot mógłby przemieścić jednostki w taki sposób, aby **różnica bojowa** między Żelazobotem a tobą wynosiła 0 lub więcej. Użyj następujących wytycznych, aby ustalić różnicę bojową:

Żelazobot

Bierze pod uwagę Wojowników / Golemy / Konstrukt, które mogą dotrzeć w ramach jednego ruchu Drużyny/ są już obecne na tej samej Górze sąsiadującej z wybraną Drużyną Plemienia Puszczy.

- Wojownik +1
- Kuźnia +1
- Golem +2

Wojownik dołączający przez Szybkie Wsparcie +1

Konstrukt +1

Plemię Puszczy

Bierze pod uwagę tylko Wojowników / Latarnie / Istotę Pierwotną obecnych w Lesie.

- Wojownik -1

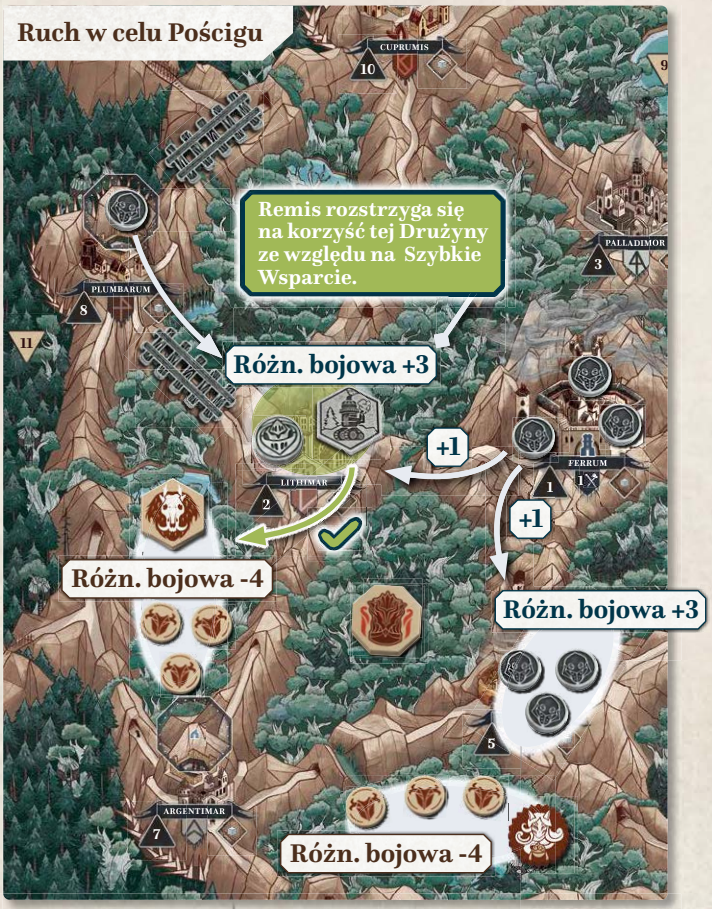
Naładowana Latarnia -1

Istota Pierwotna -1

W przypadku wielu remisujących opcji wyboru celu lub ataku z danej pozycji, użyj Magicznej kości.

Żelazobot decyduje się zaatakować tę Drużynę Plemienia Puszczy, w przypadku której różnica w sile jednostek bojowych jest największa. Jeśli różnica jest mniejsza niż 0, Żelazobot nie atakuje.

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



WAŻNE: Podobnie jak w standardowej rozgrywce, Wojownicy Plemienia Puszczy w zewnętrznych Lasach nie mogą być atakowani.

◆ Przebieg Walki przeciwko Żelazobotowi

I **Szybkie Wsparcie:** Na samym początku rozstrzygania Walki, **przed umieszczeniem jakichkolwiek kart**, Żelazobot potencjalnie **przemieszcza dokładnie 1 Wojownika Pancernego Klanu z sąsiadującej Góry** na Górę, na której toczy się Walka, jeśli obie Góry są **połączone Torem**. Przemieszczony Wojownik Pancernego Klanu staje się wtedy częścią Drużyny biorącej udział w tej Walce. Żelazobot korzysta z Szybkiego Wsparcia pod następującymi warunkami:

- Żelazobot posiada więcej niż 1 Wojownika Pancernego Klanu na którejkolwiek z sąsiadujących Gór.
- Żelazobot nie przemieszcza z Ferrum ostatnich 2 jednostek bojowych.

Żelazobot używa Szybkiego Wsparcia poprzez:

- Przemieszczenie Wojownika z sąsiadującej Góry z największą Drużyną Pancernego Klanu.
- W przypadku remisu rzuć Magiczną kością.

II Najpierw umieść kartę (lub pomiń umieszczenie), niezależnie od tego, kto jest atakującym.

Dodatkowo zdecyduj, czy chcesz użyć Naładowanej Latarni ze swojej Drużyny Plemienia Puszczy biorącej udział w Walce, aby skorzystać z jej efektu bojowego, **Rozładowując** ją, czyli odwracając jej znacznik na stronę Rozładowaną.

PRZYPOMNIENIE: Jeśli jesteś atakującym, atakowana Góra nie może zawierać Kuźni.

Jeśli Rozładujesz Latarnię, umieść dodatkową kartę. Jedna z 2 umieszczonych kart musi być kartą Podstawową.

III Dobierz i ujawnij wierzchnią kartę z ręki Żelazobota, jako jego umieszczoną kartę. Jeśli ręka Żelazobota jest pusta, nie umieszcza on żadnej karty.

IV Oblicz Obrażenia oraz rozstrzygnij zwycięstwo zgodnie z opisem w zasadach gry podstawowej, uwzględniając następujące potencjalne premie:

1. W Zachowaniu Ekspansywnym ma +1 do Obrażeń.
2. W Zachowaniu Agresywnym ma +1 do Dominacji.
3. W Zachowaniu Obronnym ma +1 do Obrony.
4. **Pierwotna Moc / Potęga Stali**: Jeśli Istota Pierwotna i/albo Konstrukt biorą udział w Walce, dodaj ich wartość bojową do odpowiedniej strony.

V Jeśli Żelazobot wygra i zmusi cię do Odwrotu, zmusza cię do oddalenia się od Góry, która brała udział w Walce (tak, aby twoja wycofująca się Drużyna nie była już z nią sąsiadująca). Zmusza cię do ruchu do lub w stronę Lasu z mniejszą (lub żadną) Drużyną Plemienia Puszczy, ale nigdy nie zmusza cię do ruchu w stronę Lasu z Totemem. Jeśli występuje remis między wieloma Lasami, rzuć Magiczną kością, aby ustalić, w kierunku którego z nich Żelazobot zmusza cię do ruchu.

Latarnie i Totemy: Jeśli Drużyna Plemienia Puszczy z Latarnią i/albo Totemem zostaje pokonana w Walce, pozostaw Latarnię / Totem w Lesie, podczas gdy Drużyna jest zmuszona do Odwrotu.

Pierwotna Moc / Potęga Stali: Jeśli Drużyna z Istotą Pierwotną lub Konstruktem zostaje pokonana w Walce, Konstrukt lub Istota Pierwotna musi wykonać Odwrót razem z tą Drużyną. Jeśli w pokonanej Drużynie nie pozostały żadne jednostki bojowe, Konstrukt lub Istota Pierwotna może zostać zmuszona do samodzielnego Odwrotu. W przypadku wzajemnego wyeliminowania się obu stron, Konstrukt lub Istota Pierwotna nie wykonuje Odwrotu, ponieważ Walka nie ma zwycięzcy.

VI Jeśli po Bitwie na Ferrum nie ma żadnej jednostki bojowej, Żelazobot po rozstrzygnięciu Bitwy werbuje 1 Wojownika Pancernego Klanu na Ferrum (bez wydawania Kryształów).



Poruszanie Drużyn Pancernego Klanu

Istnieją trzy słowa kluczowe, które służą jako skrótowy zapis priorytetów Żelazobota podczas przemieszczania Drużyn Pancernego Klanu. Ruchy te nigdy nie przemieszczają Wiertła.

Pościg

Cel ruchu:

- Góra sąsiadująca z Drużyną w centrum uwagi.
- Góra w kierunku Drużyny w centrum uwagi.

Rozstrzyganie remisów:

- Próbuje użyć pojedynczego ruchu Drużyny, aby utworzyć możliwie największą Drużynę, jeśli Drużyna sąsiadująca z Drużyną Plemienia Puszczy nie osiągnęła jeszcze remisowej różnicy bojowej.
- Góra z Kuźnią.
- Góra z Fundamentem.
- Nieoznaczona Góra.

Źródło ruchu:

- Góra z największą Drużyną Pancernego Klanu sąsiadującą z celem.

Ile jednostek się przemieszcza:

- Wszystkie.
- Golemy przed Wojownikami.

Ochrona

Cel ruchu:

- Ferrum, jeśli na Ferrum znajduje się mniej niż 3 jednostki, a Żelazobot ma 4 lub więcej Kryształów.
- Góra z Wiertłem, jeśli Wiertło posiada więcej niż 0 Kryształów w swoim Ładunku.
- Niekontrolowana zewnętrzna Góra z Fundamentem.
- Nieoznaczona Góra.

Rozstrzyganie remisów:

- Nieoznaczona Góra.
- Góra z najmniejszą Drużyną Pancernego Klanu.
- Góra z największą sąsiadującą Drużyną Plemienia Puszczy.

Źródło ruchu:

- Góra bez Fundamentu.
- Góra z największą Drużyną Pancernego Klanu sąsiadującą z celem.

Ile jednostek się przemieszcza:

- Wszystkie oprócz 1 jednostki.
- Golemy przed Wojownikami.

Rozwój

Cel ruchu:

- Niekontrolowana zewnętrzna Góra z Fundamentem.
- Niekontrolowana i nieoznaczona zewnętrzna Góra bez Fundamentu.
- Niekontrolowana i nieoznaczona wewnętrzna Góra.

Rozstrzyganie remisów:

- Zewnętrzna Góra z najmniejszą łączną liczbą sąsiadujących Wojowników Plemienia Puszczy.
- Wewnętrzna Góra z największą sąsiadującą Drużyną Plemienia Puszczy.

Źródło ruchu:

- Góra z największą Drużyną Pancernego Klanu sąsiadującą z celem.

Ile jednostek się przemieszcza:

- Wszystkie oprócz 1 jednostki.
- Golemy przed Wojownikami.

Wyjątki dotyczące źródła:

- Ignoruj 2 (grając z modułem Koleje i Latarnie) / 3 (bez tego modułu) Wojowników Pancernego Klanu na Ferrum.
- Drużyny, które mogłyby użyć Rozszerzonego Ruchu w Sieci Kolejowej, również są uznawane za sąsiadujące z celem.

Konstrukt:

- Porusza się wraz z ruchem Drużyny ze źródłowej Góry, jeśli to możliwe.
- Użyj Darmowego Ruchu, aby przemieścić się na docelową Górę lub w kierunku docelowej Góry.

Wszelkie dalsze remisy są rozstrzygane poprzez rzut Magiczną kością.

Poruszanie Wiertła

Jeśli w obszarze Ładunku Wiertła znajdują się co najmniej 3 Kryształy, Wiertło przemieszcza się w kierunku najbliższej Kuźni; w przeciwnym razie przemieszcza się na Górę bez Kuźni (jeśli to możliwe). Jeśli jest wiele kwalifikujących się Gór, przemieszcza się na tę z większą Drużyną Pancernego Klanu i/albo z mniejszą sąsiadującą Drużyną Plemienia Puszczy. Jeśli na żadnej sąsiadującej Górze nie ma Drużyny Pancernego Klanu, Wiertło przemieszcza się na Górę sąsiadującą z większą Drużyną Pancernego Klanu. W przypadku dalszego remisu użyj Magicznej kości.

Wiertło nie korzysta z Sieci Kolejowej – jego ruch **nie może** zostać rozszerzony za pomocą Torów.

Podczas przemieszczania się na Górę bez Kuźni, awansuj znacznik na torze Wiertła, a Żelazobot zyskuje wskazaną korzyść.

Gdy Żelazobot rozpatruje tę korzyść, nie sprawdza twojej talii Przepowiedni. Zamiast tego, **jeśli masz na ręce więcej niż jedną kartę Przepowiedni**, musisz losową z nich wtasować z powrotem do talii Przepowiedni. Jeśli masz na ręce jedną kartę Przepowiedni lub nie masz żadnej, nic się nie dzieje.

Podczas przemieszczania się na Górę z Kuźnią, zresetuj jego znacznik do pozycji początkowej. Żelazobot otrzymuje wszystkie Kryształy zgromadzone przez Wiertło.

◆ Budowanie Kuźni

Jeśli Żelazobot ma ulepszyć Fundament do Kuźni i kontroluje wiele Fundamentów, wybiera Fundament z najmniejszą Drużyną Pancernego Klanu, używając Magicznej kości w przypadku dalszego remisu.



ZWIĘKSZANIE POZIOMU TRUDNOŚCI

Gdy uda ci się pokonać Żelazobota zgodnie z powyższymi zasadami i chciałbyś zwiększyć lub zmniejszyć poziom trudności w skali od 1 do 20 poziomów, użyj poniższych wariantów:

- Rozpatruj ikony Akcji zaznaczone na czerwono, gdy otrzymasz takie polecenie (2 poziomy).
- Podczas przygotowania umieść Golema na 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 2 dodatkowe karty Specjalne do ręki Żelazobota (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 różnych losowych wewnętrznych Gór (2 poziomy).
  - po 1 Wojowniku Pancernego Klanu do 3 różnych 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).
- **Potęga Stali:** Podczas przygotowania wybierz Konstrukt dla Żelazobota (5 poziomów):
  - Wojenna Kuźnia (Skupienie na Kartach)
  - Sterowiec (Skupienie na Wojownikach)
  - Pełzacz (Skupienie na Kryształach)
  - Lokomotywa (Skupienie na Torach)

  Weź odpowiadającą mu kartę Konstruktu Żelazobota i umieść ją w pobliżu planszy Żelazobota.
- **Pierwotna Moc:** Podczas przygotowania wybierz losowo Istotę Pierwotną dla siebie (minus 3 poziomy).

TRYB SOLO – PRZECIWKO LASOBOTOWI

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

Sekcje i zmiany w zasadach dotyczące modułu **Koleje i Latarnie** są zaznaczone na zielono.
Sekcje i zmiany w zasadach dotyczące modułu **Konstrukty i Istoty Pierwotne** są zaznaczone na niebiesko.

PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

1. Umieść planszę Główną z numerowanymi Lokacjami na środku obszaru gry stroną dla 1 gracza do góry.

2. Weź planszę Gracza Pancernego Klanu i umieść ją przed sobą, a następnie przygotuj planszę Plemienia Puszczy stroną z trybem solo do góry.

3. Weź swoje 3 karty Podstawowe na rękę. Weź 3 karty Podstawowe Lasobota i umieść je w zakrytej talii obok jego planszy Gracza, w miejscu oznaczonym. Dla uproszczenia talia ta będzie nazywana „ręką Lasobota”.

4. Z **własnej** 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 dla talii Lasobota.

   Z kart z tego rozszerzenia usuń karty o numerach referencyjnych PK46 oraz PK48, a pozostałe karty z tego rozszerzenia wtasuj do swojej talii. Wtasuj wszystkie karty Plemienia Puszczy z tego rozszerzenia do talii Lasobota.

   Pierwotna Moc: Usuń wskazane karty z **talii Lasobota**. Następnie, zamiast dobierać 2 losowe karty dla Lasobota jako jego rękę na pierwszą Rundę, znajdź 2 karty wskazane na karcie Istoty Pierwotnej Lasobota i użyj ich do przygotowania jego ręki początkowej.

5. Potasuj 4 karty Przepowiedni wewnętrznych Gór, aby utworzyć początkową talię Przepowiedni dla Lasobota.

   Potasuj 6 kart Przepowiedni przedstawiających zewnętrzne Góry, dobierz 2 z nich. Umieść jedną Latarnię stroną **Rozładowaną** do góry w najbardziej wysuniętym na zewnątrz wewnętrznym Lesie najbliższym pierwszej dobranej karcie, a drugą Latarnię stroną **Naładowaną** do góry w najbardziej wysuniętym na zewnątrz wewnętrznym Lesie najbliższym drugiej dobranej karcie.

   Pierwotna Moc: Dobierz 1 dodatkową kartę Przepowiedni przedstawiającą zewnętrzną Górę i umieść wybrany znacznik Istoty Pierwotnej w zewnętrznym Lesie najbliższym dobranej karcie. Weź odpowiadającą mu kartę Istoty Pierwotnej Lasobota i umieść ją obok planszy Lasobota.

   Wszystkie 6 kart Przepowiedni zewnętrznych Gór umieść odkryte po prawej stronie planszy Gracza Lasobota, tworząc stos kart odrzuconych Przepowiedni.

6. Umieść znacznik na polu oznaczania każdej z czterech wewnętrznych Gór.

7. Umieść po 2 Wojowników Plemienia Puszczy na każdym zewnętrznym Lesie.

8. Umieść Wiertło na Ferrum. Umieść 1 Wojownika Pancernego Klanu na Ferrum oraz po 3 Wojowników Pancernego Klanu na każdej z wewnętrznych Gór sąsiadujących z Ferrum.

   Potęga Stali: Umieść swój losowy znacznik Konstruktu na Ferrum. Następnie weź odpowiadającą kartę Konstruktu i umieść ją obok swojej planszy.

9. Umieść Skrót zasad Lasobota w pobliżu tak, aby Przebieg Tury Lasobota i jego Schemat Akcji były dla ciebie dobrze czytelne, a Magiczną kość umieść w zasięgu ręki. Lasobot rozpoczyna ze stroną Przełamania do góry.

10. Umieść wszystkie pozostałe komponenty, w tym **Tory**, w pobliżu planszy Głównej, w zasięgu ręki.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Wygrywasz, gdy wybudujesz 3 dodatkowe Kuźnie (nie wliczając Ferrum). Jeśli Lasobot zabezpieczy trzy Totemy, ponosisz porażkę.

1.
CUPRUMIS
COBALTIS
PALLADIMOR
PLUMBARUM
ZINCUR
FERRUM
LITHIMAR
CHROMIA
AURIA
ARGENTIMAR
GALLIMOR
LASOBOT
Istota Ziemi
Wojenna Kuźnia
TOR WIERTŁA
PANCERNY KŁIN
ŁADUNEK

PODSUMOWANIE RUNDY

Faza Przygotowania

◆ Zyskaj Kryształy

Zyskujesz 2 Kryształy, Lasobot zyskuje 1 Kryształ.

◆ Dobierz 2 karty

Dobierz dwie 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 Lasobota dobierz 2 zakryte karty z jego talii i wtasuj je do jego ręki (trzy karty Podstawowe oraz wszelkie karty Specjalne).

Pierwotna Moc: Pomiń ten krok w pierwszej Rundzie gry.

◆ Usuń znaczniki

Usuń 1 znacznik z każdej Czasowej karty, którą masz w grze.

PRZYPOMNIENIE: Jeśli Czasowa karta jest wyczerpana – odrzuć ją.

Pierwotna Moc: Usuń znacznik(i) z Darmowego Ruchu na karcie Istoty Pierwotnej Lasobota.

Potęga Stali: Usuń znacznik(i) z Darmowego Ruchu na twojej karcie Konstruktu.

Duchy Lasu (patrz *Skrót zasad Lasobota*) również mogą mieć umieszczone obok siebie znaczniki, ale nie są one usuwane w tym kroku. Są używane podczas kroków rozstrzygania Walki Lasobota.

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

Faza Akcji

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

◆ Tura Lasobota – Lokalizacja Totemu

Na początku każdej Tury, w której Lasobot korzysta z Przebiegu Tury **Przełamanie**, wykonaj następujące czynności:

- Jeśli w talii Przepowiedni została dokładnie jedna karta:
  1. Ujawnij tę kartę Przepowiedni (i usuń znacznik z odpowiadającej jej Góry).
  2. Odkryj Totem w jej pobliżu, nawet jeśli wskazana Góra jest kontrolowana przez Pancerny Klan (zobacz *Słowa kluczowe i kluczowe pojęcia* na str. 13, aby dowiedzieć się, jak rozpatrzyć Odkrycie).
  3. Zużyj wierzchnią kartę z talii Lasobota (aby zaznaczyć wykonanie Tury).
  4. Odwróć Skrót zasad Lasobota (zgodnie ze wskazaniem na dole sekcji Przebiegu Tury Przełamania).
  5. Zakończ Turę Lasobota. **Nie** przechodź do Przebiegu Tury Lasobota.
- Jeśli w talii Przepowiedni została więcej niż jedna karta:
  1. Ujawnij i odrzuć wierzchnią kartę Przepowiedni.
  2. Usuń znacznik z odpowiadającej jej Góry.
  3. Przejdź do Przebiegu Tury Lasobota.

◆ Tura Lasobota – Przebieg Tury

W turze Lasobota wykonaj jego Przebieg Tury, tak jak jest to obecnie przedstawione w ramce *Przebiegu Tury* na Skrócie zasad Lasobota. (Zobacz *Słowa kluczowe i kluczowe pojęcia* na str. 13, aby dowiedzieć się, jak wykonywać określone instrukcje).

Gdy otrzymasz polecenie zużycia karty, umieść ją odkrytą na skrajnym lewym pustym polu na planszy Lasobota. Jeśli zostaniesz poinstruowany, aby rozpatrzyć ikony zużytej karty, rozstrzygnij ikony przeznaczone dla trybu solo, znajdujące się nad polem efektu karty, w następujący sposób:

- Znajdź wpis odpowiadający lewej ikonie na Schemacie Akcji i rozpatrz odpowiedni efekt.
- Następnie powtórz to samo dla ikony po prawej stronie.

Niektóre ikony Akcji przedstawiają kilka efektów na wypunktowanej liście. W takim przypadku, zaczynając od najwyższego punktu na liście, rozpatrz tylko pierwszy punkt, który Lasobot jest w stanie w pełni rozpatrzyć w bieżącym stanie gry.

WAŻNE: Jeśli rozpatrzenie ikony Akcji nie powoduje żadnej zmiany w stanie gry lub jeśli nie ma prawidłowych celów dla efektów tej ikony Akcji, Lasobot zyskuje 1 Kryształ jako rekompensatę.

UWAGA: W przypadku kilku pierwszych rozgrywek należy zignorować ikony wskazane na **czerwono** (patrz *Zwiększanie poziomu trudności* na str. 17).

Jeśli kiedykolwiek w Turze Lasobota jego ręka będzie pusta, dobiera on jedną kartę Specjalną (bez ujawniania jej), tworząc z niej zakrytą rękę i kończy swoją Turę po rozpatrzeniu kroku „Lokalizacja Totemu", jeśli Lasobot jest w trybie Przełamania. Następnie umieszcza inną zakrytą kartę Specjalną z talii na odpowiednim polu Tury pod planszą Lasobota, aby zaznaczyć wykonanie Tury.

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

◆ Twoja Tura

Rozgrywasz swoją Turę standardowo, z następującą drobną zmianą:

Jeśli atakujesz Drużynę Plemienia Puszczy, użyj Przebiegu Walki opisanego na str. 15.

Faza Końca Rundy

◆ Odzyskaj/odrzuć karty Akcji

Weź wszystkie swoje karty Podstawowe na rękę. Karty Czasowe ze znacznikami przesuń powyżej planszy Gracza. Odrzuć wszystkie inne zagrane karty Specjalne. Sprawdź swój limit 8 kart na ręce (wliczając 3 karty Podstawowe).

W przypadku Lasobota znajdź wszelkie karty Podstawowe, które zużył lub umieścił podczas swoich Tur, i umieść je z powrotem na jego rękę, a następnie odrzuć zagrane karty Specjalne.

◆ Zanikanie Totemu

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

◆ Werbunek

Możesz zwerbować tylu Wojowników Pancernego Klanu, ilu chcesz, płacąc 2 Kryształy za każdego z nich. Umieść ich w jednej lub kilku swoich Kuźniach.

Jeśli Lasobot ma 2 lub więcej Kryształów, werbuje Wojowników (wydając 2 Kryształy na każdego), korzystając z poniższej listy priorytetów do momentu, aż zostanie mu 0 lub 1 Kryształ.

Użyj poniższej listy priorytetów pól podczas Werbowania dla Lasobota:

Umieszczenie Wojownika Plemienia Puszczy we wskazanym zewnętrznym Lesie z **najmniejszą liczbą** (w tym zero) Wojowników Plemienia Puszczy:

- Sąsiadowanie z Totemem.
- Sąsiadowanie z kontrolowanym Fundamentem.
- Sąsiadowanie z możliwą zewnętrzną Górą, z zachowaniem następującej kolejności w przypadku remisów:
  - Niekontrolowana Góra.
  - Bez Kuźni.
  - Sąsiadowanie z Latarnią.
- Najbliżej Wiertła.

W przypadku remisu użyj Magicznej kości. Powtarzaj ocenę priorytetów pól, aż Lasobot zakończy Werbunek.

◆ Latarnie

Lasobot ładuje jedną Rozładowaną Latarnię w dowolnym Lesie (za darmo). Jeśli obie Latarnie są Rozładowane, rzuć Magiczną kością, aby ustalić na podstawie jej położenia, która z nich zostanie Naładowana.

SŁOWA KLUCZOWE I KLUCZOWE POJĘCIA

Dobieranie kart

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

Rozstrzyganie remisu: Magiczna kość

Ilekroć zostaniesz poinstruowany, aby wybrać Górę, Las lub Drużynę w oparciu o określone kryteria, a po zastosowaniu tych kryteriów nadal pozostaje wiele opcji je spełniających, musisz **rzucić Magiczną kością**. Ta Magiczna kość posiada następujące wyniki:

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 Lasobota, dla każdego z nich rzuć osobno Magiczną kością.

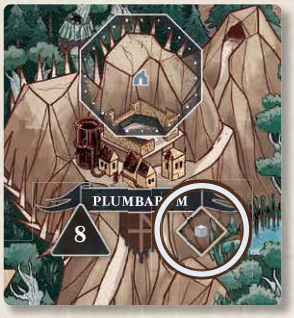
Najmniejsza/największa Drużyna

W zasadach zwrot najmniejsza/największa Drużyna jest używany jako skrót od „Drużyna zawierająca najmniej/najwięcej jednostek bojowych". Drużynę uważa się za większą o 1 jednostkę od liczby fizycznych znaczników jednostek, gdy obecny jest Golem, obecna jest Latarnia / Kuźnia i/albo obecna jest Istota Pierwotna / Konstrukt.

Jeśli możesz skorzystać z Szybkiego Wsparcia poprzez Tor z sąsiadującej Góry, traktuj Drużynę Pancernego Klanu jako większą o 1 Wojownika niż w rzeczywistości na potrzeby ustalania najmniejszej/największej Drużyny oraz tego, czy Lasobot atakuje.

Oznaczona/możliwa Góra

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



Ładowanie/Rozładowanie Latarni

Jedna Rozładowana Latarnia zostanie Naładowana dla Lasobota na koniec każdej Rundy oraz za każdym razem, gdy zostanie rozpatrzona ikona karty Specjalnej „Latarnia", podczas gdy na planszy Głównej nie ma Naładowanych Latarni.

Naładowana Latarnia może zostać Rozładowana poprzez ujawnioną ikonę karty Specjalnej „Latarnia" od Lasobota lub jeśli Naładowana Latarnia jest częścią Walki, a Lasobot ma wystarczająco dużo kart, aby skorzystać ze zdolności „Duch Walki" Latarni.

Atakowanie

Gdy Lasobot planuje cię zaatakować, najpierw sprawdź, czy Lasobot ma na ręce karty do umieszczenia. Jeśli nie ma żadnych kart na ręce, pomiń atak, a Lasobot dobiera kartę Specjalną.

Lasobot zaatakuje Drużynę Pancernego Klanu tylko wtedy, gdy jego Drużyna jest co najmniej równej wielkości, co ona; w przeciwnym razie efekt nie może zostać rozpatrzony.

Jeśli istnieje wiele potencjalnych celów, które Lasobot mógłby zaatakować, oceni on, gdzie faktycznie może zaatakować w korzystny dla siebie sposób, czyli tam, gdzie różnica bojowa jest największa. Wybierz remisujący cel, w którym różnica bojowa między Lasobotem a tobą wynosi 0 lub więcej. Użyj następujących wytycznych, aby ustalić różnicę bojową:

Pancerny Klan

Bierze pod uwagę tylko Wojowników / Golemy / Kuźnie / Konstrukt obecnych na Górze oraz 1 Wojownika, który mógłby dołączyć poprzez Szybkie Wsparcie.

- Wojownik -1
- Kuźnia -1
- Golem -2

Wojownik dołączający poprzez Szybkie Wsparcie -1

Konstrukt -1

Lasobot

Bierze pod uwagę tylko Wojowników / Latarnie / Istotę Pierwotną, które mogłyby dotrzeć w ramach jednego ruchu Drużyny / są już obecne w tym samym Lesie sąsiadującym z Drużyną Pancernego Klanu.

- Wojownik +1

Naładowana Latarnia +1

Istota Pierwotna +1

W przypadku wielu remisujących opcji celu lub miejsca, z którego następuje atak, użyj Magicznej kości.

Lasobot decyduje się zaatakować tę Drużynę Pancernego Klanu, w przypadku której różnica w sile jednostek bojowych jest najwyższa. Jeśli różnica jest niższa niż 0, Lasobot nie atakuje.

Wybrana Drużyna Pancernego Klanu staje się wtedy **Drużyną w centrum uwagi**.

Jeśli twoje **Wiertło** zostanie zniszczone podczas przenoszenia Kryształów, Lasobot zyskuje 1 Kryształ, a Wiertło wraca do Ferrum. Jeśli Lasobot zaatakuje Wiertło, gdy na jego Górze

nie ma żadnych jednostek bojowych Pancernego Klanu, atak automatycznie kończy się powodzeniem. Lasobot nie będzie próbował obrać za cel i/albo zaatakować Wiertła, jeśli w obszarze Ładunku znajduje się 0 Kryształów. Jeśli **jakikolwiek** atak na **Ferrum** się powiedzie, Lasobot kradnie połowę twoich Kryształów (zaokrąglając w górę).



◆ Przebieg Walki przeciwko Lasobotowi

I **Szybkie Wsparcie:** Na samym początku rozstrzygania Walki, **przed umieszczeniem jakichkolwiek kart**, możesz **przemieścić dokładnie 1 Wojownika Pancernego Klanu z sąsiadującej Góry** na Górę, na której toczy się Walka, jeśli obie Góry są **połączone Torem**. Przemieszczony Wojownik staje się wtedy częścią Drużyny biorącej udział w tej Walce.

II Najpierw umieść kartę (lub pomiń umieszczenie), niezależnie od tego, kto jest atakującym.

III **Duch Walki:** Jeśli Naładowana Latarnia znajduje się w Drużynie Plemienia Puszczy, która atakuje lub jest atakowana, Lasobot będzie ujawniać karty ze swojej ręki do momentu ujawnienia co najmniej jednej karty Podstawowej i jednej karty Specjalnej.

PRZYPOMNIENIE: Lasobot nie może użyć Ducha Walki, jeśli atakowana Góra zawiera Kuźnię.

A Jeśli **ujawniono co najmniej jedną kartę każdego typu**, Lasobot **umieszcza** obie karty (używając wszystkich ich ikon), wtasowuje pozostałe ujawnione karty z powrotem do swojej ręki i **Rozładowuje** Latarnię.

B Jeśli **nie ujawniono** wystarczającej liczby kart Podstawowych lub Specjalnych, wtasowuje wszystkie karty z powrotem do swojej ręki, dobiera i ujawnia wierzchnią kartę z ręki Lasobota jako umieszczoną kartę. W tym przypadku Latarnia **nie zostaje Rozładowana**.

C Jeśli Naładowana Latarnia nie jest obecna, po prostu dobierz i ujawnij wierzchnią kartę z ręki Lasobota jako jego umieszczoną kartę.

D Jeśli ręka Lasobota jest pusta, nie umieszcza on żadnej karty.

IV Oblicz Obrażenia oraz rozstrzygnij zwycięstwo zgodnie z opisem w zasadach gry podstawowej, uwzględniając następujące potencjalne premie:

A Premia Duchów Lasu: Jeśli obok Duchów Lasu znajduje się co najmniej jeden znacznik, Lasobot otrzymuje premię bojową zależną od tego, która strona zamkniętego Skrótu zasad Lasobota jest odkryta (+1 do Obrony albo +1 do Obrażeń, oprócz +1 do Dominacji).

B **Pierwotna Moc / Potęga Stali:** Jeśli Istota Pierwotna i/albo Konstrukt biorą udział w Walce, dodaj ich wartość bojową do odpowiedniej strony.

V Jeśli Lasobot zadaje więcej niż 1 Obrażenie, a ty posiadasz co najmniej 1 Golema, w pierwszej kolejności usuwa on Golemy. Nigdy nie zadaje tylko 1 Obrażenia Golemowi; zamiast tego Lasobot zadaje to 1 Obrażenie, aby usunąć Wojownika Pancernego Klanu.

VI Jeśli obok Duchów Lasu znajduje się co najmniej jeden znacznik, usuń jeden znacznik z Duchów Lasu.

VII Jeśli Lasobot wygra i zmusi cię do Odwrotu, zmusza cię do przemieszczenia się na sąsiadującą Górę z najmniejszą liczbą (w tym zero) jednostek bojowych Pancernego Klanu, preferując Górę bez znacznika (czyli niebędącą możliwą Górą do odkrywania Totemów). Jeśli wiele Gór remisuje, użyj Magicznej kości, aby ustalić, w którego stronę Lasobot zmusza cię do Odwrotu.

Latarnie i Totemy: Jeśli Drużyna Plemienia Puszczy z Latarnią i/albo Totemem zostaje pokonana w Walce, pozostaw Latarnię / Totem w Lesie, podczas gdy Drużyna zostaje zmuszona do Odwrotu.

Pierwotna Moc / Potęga Stali: Jeśli Drużyna z Istotą Pierwotną lub Konstruktem zostaje pokonana w Walce, Konstrukt lub Istota Pierwotna jest zmuszona do Odwrotu razem z tą Drużyną. Jeśli w pokonanej Drużynie nie pozostały żadne jednostki bojowe, Konstrukt lub Istota Pierwotna może zostać zmuszona do samodzielnego Odwrotu. W przypadku wzajemnego wyeliminowania się obu stron, Konstrukt lub Istota Pierwotna nie wykonuje Odwrotu, ponieważ Walka nie ma zwycięzcy.

Poruszanie Wojowników Plemienia Puszczy

Istnieją trzy słowa kluczowe służące jako skrót dla priorytetów Lasobota podczas Poruszania. Sprawdź pierwszy warunek, który ma zastosowanie, i rozpatrz go w pełni. Każda instrukcja ruchu Lasobota wskazuje, ilu Wojowników Plemienia Puszczy zostanie przemieszczonych; jeśli po rozpatrzeniu ruchu przemieszczono mniej Wojowników Plemienia Puszczy niż wskazana liczba, powtarzaj to słowo kluczowe, aż zostanie przemieszczona wystarczająca liczba Wojowników Plemienia Puszczy.

Plądrowanie

Cel:

- **Jeśli masz co najmniej 5 Kryształów:**
  - Wewnętrzny Las sąsiadujący z Ferrum.
- **Jeśli Wiertło ma co najmniej 2 Kryształy:**
  - Wewnętrzny Las sąsiadujący z Wiertłem.
  - Wewnętrzny Las sąsiadujący z Ferrum.
- **W przeciwnym razie:**
  - Wewnętrzny Las sąsiadujący z zewnętrzną Górą.

Rozstrzyganie remisów:

- Największa liczba Wojowników Plemienia Puszczy w sąsiedztwie.
- Sąsiadująca Latarnia

Zabezpieczanie

Cel:

- **Jeśli Drużyna Plemienia Puszczy posiada Totem:**
  - Zewnętrzny Las sąsiadujący z Totemem (przenosząc Totem ze sobą).
  - Wewnętrzny Las sąsiadujący z zewnętrznym Lasem.
- **Jeśli Totem znajduje się na planszy:**
  - Las z Totemem.
  - Wewnętrzny Las sąsiadujący z Totemem.
- **W przeciwnym razie:**
  - Wewnętrzny Las sąsiadujący z zewnętrznym Lasem i sąsiadujący z możliwą (preferując niekontrolowaną) Górą.

Rozstrzyganie remisów:

- Najmniejsza liczba Wojowników Pancernego Klanu w sąsiedztwie.
- Największa liczba Wojowników Plemienia Puszczy w sąsiedztwie.
- Sąsiadująca Latarnia

Ingerencja

Cel:

- **Jeśli masz co najmniej 4 Kryształy:**
  - Wewnętrzny Las sąsiadujący z Ferrum.
- **Jeśli Wiertło ma co najmniej 2 Kryształy:**
  - Wewnętrzny Las sąsiadujący z Wiertłem.
- **W przeciwnym razie:**
  - Wewnętrzny Las sąsiadujący z kontrolowanym Fundamentem.
  - Wewnętrzny Las sąsiadujący z możliwą Górą.

Rozstrzyganie remisów:

- Największa liczba Wojowników Plemienia Puszczy w sąsiedztwie.
- Sąsiadująca Latarnia

Źródło ruchu:

- Sąsiadujące zewnętrzne Lasy.
- Sąsiadujące wewnętrzne Lasy.
- Z mniejszej Drużyny Plemienia Puszczy w sąsiedztwie.

Istoty Pierwotne:

- Poruszają się wraz z dowolnymi Wojownikami Plemienia Puszczy przemieszczającymi się do docelowego Lasu.
- Używają Darmowego Ruchu, aby przemieścić się do docelowego Lasu lub w kierunku docelowego Lasu.

Jeśli jakikolwiek Wojownik Plemienia Puszczy mógłby przenieść ze sobą Latarnię podczas swojego ruchu, zrobi to.

Pamiętaj: Wojownik Plemienia Puszczy może przenosić tylko jedną Latarnię albo Totem naraz. Latarnie mogą poruszać się tylko razem ze swoim nosicielem, ale mogą zostać przekazane innemu Wojownikowi Plemienia Puszczy w dwóch różnych instrukcjach ruchu. Drużyna Plemienia Puszczy może trzymać wiele Latarni, jeśli przypada jeden Wojownik Plemienia Puszczy na Latarnię.

Wojownik Plemienia Puszczy preferuje przenoszenie Totemu ponad przenoszenie Latarni.

PRZYPOMNIENIE: Jeśli Lasobot otrzyma polecenie przemieszczenia dowolnej liczby Wojowników Plemienia Puszczy, a następnie w ramach tej samej instrukcji lub innej ikony w tej samej Turze otrzyma polecenie przemieszczenia kolejnych Wojowników, pamiętaj, że ci sami Wojownicy **nie mogą** zostać przemieszczeni więcej niż raz w tej samej Turze.

Odkrywanie Totemu

Lasobot może Odkryć Totem w wyniku Akcji lub podczas kroku swojej Tury: „Lokalizacja Totemu”, jeśli zostanie ujawniona ostatnia karta z talii Przepowiedni. W obu przypadkach 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 najbliżej Drużyny Plemienia Puszczy (w pierwszej kolejności największej). Jeśli istnieje kilka równorzędnych opcji, użyj Magicznej kości, aby ustalić, w którym Lesie zostanie umieszczony.
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 tej karcie.
4. Odznacz odpowiednią Górę wskazaną na tej karcie Przepowiedni, a następnie usuń 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 ich wszystkich). Oznacz każdą Górę odpowiadającą karcie Przepowiedni wybranej ze stosu kart odrzuconych Przepowiedni, czyniąc ją ponownie możliwą Górą do Odkrycia Totemu.
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 Lasobota. Jeśli jest to krok: „Lokalizacja Totemu”, zużyj wierzchnią kartę z talii Lasobota (aby zaznaczyć wykonanie Tury) i pamiętaj, aby odwrócić Skrót zasad Lasobota na jego stronę Ochronną.

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 Lasobota. Jeśli jest to trzeci Zabezpieczony Totem, ponosisz porażkę.

ZWIĘKSZANIE POZIOMU TRUDNOŚCI

Gdy uda ci się pokonać Bota zgodnie z powyższymi zasadami i chciałbyś zwiększyć lub zmniejszyć poziom trudności w skali od 1 do 20 poziomów, użyj poniższych wariantów:

- Rozpatruj ikony Akcji zaznaczone na czerwono, gdy otrzymasz takie polecenie (2 poziomy).
- Podczas przygotowania umieść 2 znaczniki obok karty Duchy Lasu (3 poziomy).
- Podczas przygotowania wtasuj 2 dodatkowe karty Specjalne do ręki Lasobota (2 poziomy).
- Podczas przygotowania usuń 2 Fundamenty z twojej 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 Wojowniku Plemienia Puszczy do 2 różnych losowych zewnętrznych Lasów (2 poziomy).
  - po 1 Wojowniku Plemienia Puszczy do 3 różnych losowych zewnętrznych Lasów (3 poziomy).
  - po 1 Wojowniku Plemienia Puszczy do 4 różnych losowych zewnętrznych Lasów (4 poziomy).
  - po 1 Wojowniku Plemienia Puszczy do każdego zewnętrznego Lasu (5 poziomów).
- **Potęga Stali:** Podczas przygotowania wybierz losowy Konstrukt dla siebie **(minus 3 poziomy)**
- **Pierwotna Moc:** Podczas przygotowania wybierz Istotę Pierwotną dla Lasobota (5 poziomów):
  - Istota Wody (Skupienie na Walce, pozycjonowaniu)
  - Istota Ziemi (Skupienie na Przepowiedniach)
  - Istota Ognia (Skupienie na Walce i kartach Podstawowych)
  - Istota Wiatru (Skupienie na Latarniach i Werbunku)