

IRONWOOD

ERRATA

Karty

♦ Machina bojowa

Jest

Wygrana: Usun 3 ♠ z atakującej ♠.



Powinno być

Wygrana: Usun 3 ♠ z atakowanej ♠.



♦ Wyprawa do Kopalni

Jest

Na początku każdej Rundy, gdy ♠ się porusza: Umieść 1 dodatkowy ♠ w ♠.



Powinno być

Gdy ♠ porusza się po raz pierwszy w każdej Rundzie: Umieść 1 dodatkowy ♠ w ♠.



Instrukcja

◆ Zabezpieczanie, str. 33

Jest

- ◆ Las, z którym sąsiaduje Totem z największą liczbą Wojowników Plemienia Puszczy.

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.

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 tyłu, ilita 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:

- ◆ 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.

- ◆ Jeśli talia Przepowiedni nie jest jeszcze pusta,

Powinno być

- ◆ Las z Totemem, który sąsiaduje z największą liczbą Wojowników Plemienia Puszczy.

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 Totemem, który sąsiaduje 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.

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 tyłu, ilita 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:

- ◆ 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.

- ◆ Jeśli talia Przepowiedni nie jest jeszcze pusta,