

KSIĘGA
ROOTBOŹYKI



1. Zmiany w Prawach

W rozgrywkach z botami obowiązują zasady przedstawione w Księdze Praw (sekcje 1–4), ale z następującymi zmianami.

1.1 PRZEKUCIE

- 1.1.1 **Koszt.** Boty przekuwają karty z przedmiotami, nie aktywując komponentów do przekuwania. (*Przedmiot nadal musi znajdować się w puli*).
- 1.1.2 **Przedmioty.** Za każdym razem, gdy bot przekuwa kartę, ignoruje przedstawione na niej Punkty Zwycięstwa – zamiast tego otrzymuje tylko jeden Punkt Zwycięstwa.
- 1.1.3 **Trwałe Efekty.** Boty nie mogą przekuwać kart z trwałymi efektami.

1.2 WALKA

- 1.2.1 **Otrzymywanie Obrażeń.** Gdy bot otrzymuje obrażenia, zanim usunie z polany walki którykolwiek ze swoich budynków, najpierw usuwa z niej wszystkie swoje żetony. Jeżeli na danej polanie ma kilka typów budynków, które może usunąć, losowo wybiera budynki do usunięcia.

1.3 KARTY DOMINACJI

Boty nie mogą zagrać karty Dominacji, aby zmienić warunek zwycięstwa.

2. Nowe Zasady

2.1 ALGORYTM WYBORU POLANY

Jeżeli bot musi wybrać polanę, na której przeprowadzi akcję, postępuje zgodnie z regułami dotyczącymi tej akcji. Jeżeli na ich podstawie nie może wyróżnić polany, na której wykona akcję, spośród polan wskazanych przez zasady wybiera polanę o najwyższym PRIORYTECIE (*wskazaną przez znaczniki Priorytetów na Mapie*). Polana o najwyższym Priorytecie oznaczona jest jako „1”, a o najniższym – jako „12”.

2.2 ALGORYTM WYBORU PRZECIWNIKA

Jeżeli bot musi wybrać Frakcję, wobec której przeprowadzi akcję, postępuje zgodnie z regułami dotyczącymi tej akcji. Jeżeli na ich podstawie nie może wyróżnić Frakcji, którą obierze za cel, wybiera pierwszą możliwą Frakcję na podstawie standardowej kolejności przygotowania rozgrywki, czyli w kolejności: Markiza de Kot, Dynastie Orlich Gniazd, Sojusz Stworzeń Leśnych, Włóczęga, Włóczęga (Rozszerzenie: Plemiona Rzeczne), Jaszczurzy Kultuści, Kompania Plemion Rzecznych, Podziemne Księstwo, Krucza Konspiracja.

2.3 ZASADY SELEKCJI

Bot może obrać za cel wskazaną polanę albo Frakcję tylko wtedy, gdy zezwalają na to zasady. Jeżeli bot nie może wybrać wskazanej polany ani Frakcji, musi spróbować wybrać inną spełniającą takie same wymogi polanę albo Frakcję. Jeżeli i to nie jest możliwe, bot musi spróbować wybrać następną w kolejności polanę albo Frakcję. (*Przykładowo: jeżeli bot ma zainicjować walkę na polanie z największą liczbą wojowników przeciwnika, ale na jego polanie nie ma żadnych takich wojowników, spróbuje zainicjować walkę na kolejnej polanie z taką samą liczbą wojowników. Jeżeli spróbował już zainicjować walkę na każdej z takich polan, ale nie było to możliwe, spróbuje zainicjować walkę na polanie z drugą największą liczbą wojowników przeciwnika. Bot kontynuuje próby, aż uda mu się zainicjować walkę albo aż sprawdzi wszystkie możliwe polany*).

2.4 KOLEJNOŚĆ AKCJI

Jeżeli bot miałby wykonać kilka akcji na różnych celach, które mogłyby przynieść różne rezultaty w zależności od kolejności wykonywania tych akcji, bot wykonuje je w kolejności od najwyższego do najniższego Priorytetu. W przypadku przemieszczania się bot rozpatruje kolejność akcji według Priorytetów początkowych polan (*nie polan docelowych*).

2.5 „TAKA”, „TAKIE”...

Zasady często mówią o TAKIEJ POLANIE. Termin ten oznacza „polanę, która spełnia wszystkie wymienione dla danej akcji kryteria wyboru polany”. Podobnie należy traktować takie terminy jak TAKIE POLANY, TAKI PRZECIWNIK czy TACY PRZECIWNICY.

2.6 „GRACZE” I „BOTY”

Termin GRACZ odnosi się do ludzkich graczy, a termin BOT – do automatycznych uczestników rozgrywki.

2.7 KARTY NAKAZU

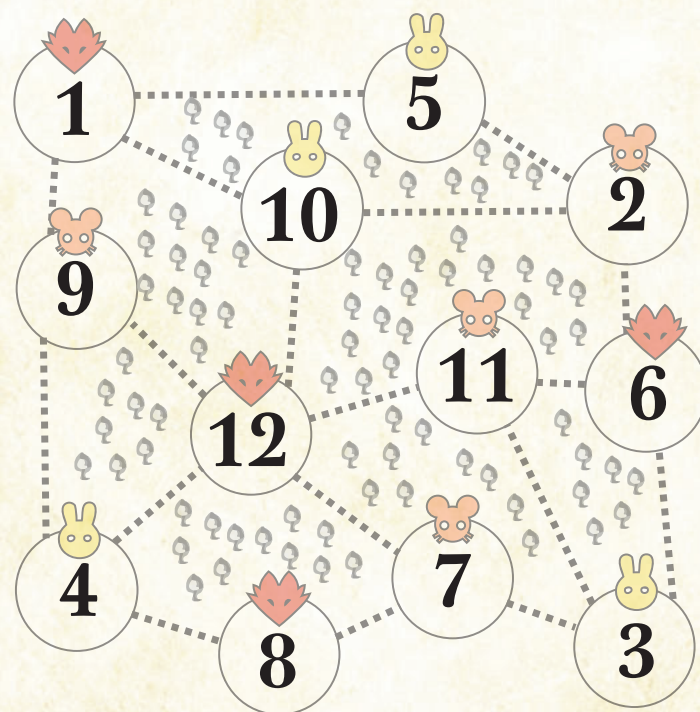
W swojej turze bot dobiera i ujawnia kartę zwaną KARTĄ NAKAZU, która określa pewne akcje bota. Termin NAKAZANA oznacza „odpowiadająca symbolem obecnej karcie Nakazu”.

2.8 ZDOLNOŚCI

Wszystkie boty posiadają następujące dwie zdolności.

- 2.8.1 **Marne Zdolności Manualne.** Boty nie dobierają kart na rękę i nie mogą odrzucać kart. Jeżeli gracz miałby dobrać kartę od bota, zamiast tego dobiera ją ze wspólnej talii. Jeżeli gracz miałby oddać kartę botowi, zamiast tego odrzuca tę kartę, a bot otrzymuje 1 Punkt Zwycięstwa.
- 2.8.2 **Niechęć do Niespodzianek.** Wobec botów nie można zagrywać kart Zasadzki. (*Plansza Frakcji Samoczynnego Sojuszu nie wymienia tej zdolności, ponieważ Frakcja ta nigdy nie inicjuje walk*).

Mapa Jesienna



3. Przygotowanie Rozgrywki z Botami

Przygotowując rozgrywkę należy postępować zgodnie ze standardowymi zasadami opisanymi w Księdze Praw (5.1), z następującymi modyfikacjami.

3.1 ROZMIESZCZENIE ZNACZNIKÓW PRIORYTETÓW

Po wybraniu Mapy na każdej polanie należy rozmieścić znacz-
niki Priorytetów tak, jak pokazano na poniższych ilustracjach.

3.2 „5.1.1 KROK 1: WYBÓR FRAKCJI I GRACZA ROZPOCZYNAJĄCEGO”

W tym kroku standardowego przygotowania rozgrywki można wymienić dowolną liczbę Frakcji na odpowiadające im Frakcje botów.

3.3 WYBÓR POZIOMU TRUDNOŚCI I PROGRAMÓW

Po wykonaniu kroku 1, ale przed wykonaniem kroku 2 standardowego przygotowania rozgrywki należy wybrać Poziom Trudności i Programy dla każdego bota.

3.3.1 **Poziom Trudności.** Dla każdego bota należy wybrać jeden z czterech Poziomów Trudności: łatwy, standardowy, wymagający albo koszmar. Jeżeli wybrany zostanie inny Poziom niż standardowy, kartę Poziomu Trudności należy położyć odkrytą obok planszy Frakcji bota.

3.3.2 **Programy.** Każdy bot ma cztery karty Programów, które modyfikują zasady i dodatkowo podnoszą poziom trudności. Dla każdego bota należy wybrać od 0 do 4 kart Programów i położyć je odkryte obok planszy Frakcji bota.

3.4 „5.1.3 KROK 3: DOBRANIE STARTOWEJ RĘKI”

Ten krok należy zmodyfikować w następujący sposób: „Przy rozgrywce dla jednego lub dwóch graczy należy usunąć z talii wszystkie cztery karty Dominacji. *(Nie dotyczy kart Szpiegów z Rozszerzenia: Plemiona Rzeczne)*. Po przetasowaniu wspólnej talii każdy gracz dobiera z niej po trzy karty. *(Boty nie dobierają kart)*”.



Mapa Jeziora



W Pełni Kooperacyjna Rozgrywka

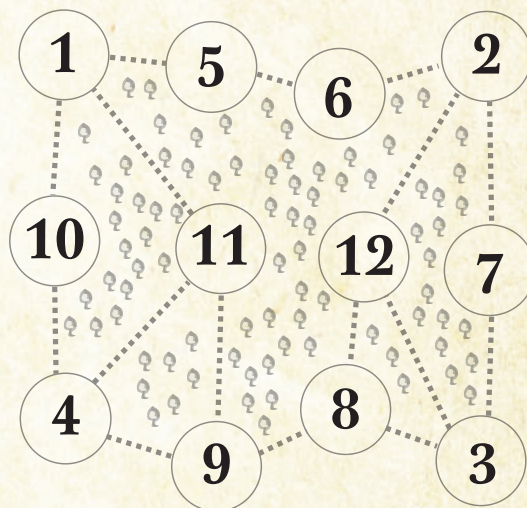
Gracze mogą się sprzymierzyć i grać przeciwko botom jako drużyna. Przy takiej rozgrywce podczas przygotowania należy usunąć z talii wszystkie cztery karty Dominacji i stosować się do następujących zasad gry.

Aby wygrać, wszyscy gracze muszą zdobyć po 30 Punktów Zwycięstwa, zanim zrobi to którykolwiek z botów. Boty nie traktują komponentów pozostałych botów jak przeciwników podczas wybierania polany do przeprowadzenia akcji i nie biorą siebie nawzajem za przeciwników w walce.

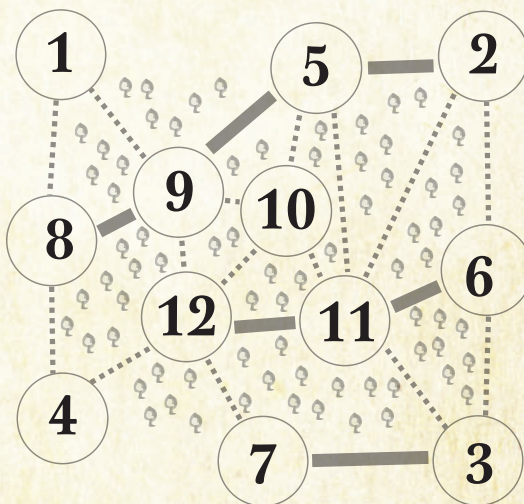
Jednak boty nadal mogą usuwać komponenty innych botów w przypadku zadawania obrażeń pośrednich przy takich akcjach jak np. Rewolta). Gracze wciąż traktują siebie nawzajem jak przeciwników (więc mogą usuwać cudze budynki i żetony w celu zdobycia Punktów Zwycięstwa itp.).

Jeżeli gracze czują zew przygody i chcą mieć przewagę nad botami, mogą spróbować rozgrywki, w której traktują wszystkie komponenty graczy jako należące do jednej „drużyny” w różnych kombinacjach, np. wliczając komponenty innych graczy do kontroli polany. Przy takiej rozgrywce trzeba będzie podjąć decyzje związane z niektórymi interakcjami (np. czy *Żaszczurzy Kultysty nawracają wojownika Dynastii za pomocą Spisku*). Takich interakcji w Root jest wiele, więc zachęcamy do podjęcia wyzwania!

Mapa Zimowa



Mapa Gór



4. Mechaniczny Markiz 2.0

4.1 OMÓWIENIE

Jest to najprostszy z botów. Można wprowadzić go do rozgrywki w celu uzupełnienia liczby uczestników w dziesiątkach konfiguracji. Choć najmniej skomplikowany, ten bot nadal może być groźny. Przynajmniej jeden gracz będzie musiał mieć na niego oko!

4.2 ZASADY FRAKCJI I JEJ ZDOLNOŚCI

- 4.2.1 **Twierdza.** Tylko Markiz może rozmieszczać swoje komponenty na polanie z żetonem Twierdzy. *(Jednak komponenty innych Frakcji mogą być przemieszczane na tę polanę).* Jeżeli żeton Twierdzy zostanie usunięty, należy odłożyć go do pudełka.

4.3 PRZYGOTOWANIE FRAKCJI

- 4.3.1 **Krok 1: Przygotowanie Wojowników.** Bot tworzy pulę 25 wojowników.
- 4.3.2 **Krok 2: Rozmieszczenie Twierdzy.** Bot rozmieszcza żeton Twierdzy na losowej narożnej polanie.
- 4.3.3 **Krok 3: Garnizon.** Bot rozmieszcza po jednym wojowniku na każdej polanie, oprócz narożnej polany leżącej po przekątnej od polany z Twierdzą. Na polanie z Twierdzą rozmieszcza jednego dodatkowego wojownika.
- 4.3.4 **Krok 4: Rozmieszczenie Budynków Startowych.** Bot losowo rozmieszcza 1 Tartak, 1 Warsztat i 1 Koszary na polanie z Twierdzą i sąsiadujących z nią polanach – jeden budynek na polanę.
- 4.3.5 **Krok 5: Uzupełnienie Torów Budynków.** Bot rozmieszcza pozostałe pięć Tartaków, pięć Warsztatów i pięć Koszar na odpowiadających im torach budynków, uzupełniając każde pole z wyjątkiem pierwszego pola od lewej.

4.4 ŚWIT

Świt Mechanicznego Markiza 2.0 składa się z dwóch kroków w następującej kolejności.

- 4.4.1 **Ujawnienie Nakazu.** Bot dobiera i ujawnia kartę Nakazu.
- 4.4.2 **Przekucie.** Bot przekuwa kartę Nakazu, jeżeli przedstawia ona przedmiot dostępny w puli.

4.5 DZIEŃ

Dzień Mechanicznego Markiza 2.0 składa się z pięciu kroków w następującej kolejności. Jeżeli karta Nakazu jest ptasia, zamiast tej sekcji bot rozpatruje Dynamiczny Dzień (4.7).

- 4.5.1 **Walka.** Bot inicjuje walkę na każdej nakazanej polanie. Obrońcą jest przeciwnik z największą liczbą komponentów na polanie walki.
- 1 **Pierwszy Remis przy Wyborze Przeciwnika.** Bot wybiera takiego przeciwnika z większą liczbą Punktów Zwycięstwa.
- 4.5.2 **Werbunek.** Bot bierze czterech swoich wojowników i rozmieszcza ich po równo na nakazanych polanach, które kontroluje. Jeżeli bot kontroluje trzy takie polany, czwartego wojownika rozmieszcza na takiej polanie o najwyższym Priorytecie.
- 4.5.3 **Budowa.** Bot rozmieszcza budynek na kontrolowanej przez siebie polanie z największą liczbą swoich wojowników. Jeżeli karta Nakazu jest lisia, bot rozmieszcza Tartak, jeżeli jest królicza – Warsztat, a jeżeli jest mysia – Koszary. *(Karta Nakazu określa typ budynku do rozmieszczenia, a nie polanę, na której ma być rozmieszczony).*

- 4.5.4 **Ruch.** Z każdej nakazanej polany bot przemieszcza wszystkich swoich wojowników *(oprócz trzech)* na sąsiadującą polanę z największą liczbą komponentów przeciwników.

- 4.5.5 **Rozbudowa.** Jeżeli w tej turze bot nie rozmieścił żadnego budynku, a na Mapie znajduje się maksymalnie pięć jego budynków, odrzuca obecną kartę Nakazu, a następnie dobiera i ujawnia nową kartę *(ale nie przekuwa jej)*, powtarzając swój Dzień od początku.

4.6 WIECZÓR

Wieczór Mechanicznego Markiza 2.0 składa się z dwóch kroków w następującej kolejności.

- 4.6.1 **Punktacja.** Bot otrzymuje Punkty Zwycięstwa przedstawione na pierwszym od prawej pustym polu na nakazanym torze budynku. Jeżeli karta Nakazu jest ptasia, bot otrzymuje Punkty Zwycięstwa przedstawione na takim polu oferującym ich największą liczbę. *(W przeciwieństwie do Markizy de Kot bot nie otrzymuje Punktów Zwycięstwa za rozmieszczanie budynków).*
- 4.6.2 **Odrzucenie Nakazu.** Bot odrzuca obecną kartę Nakazu.

4.7 DYNAMICZNY DZIEŃ

Jeżeli karta Nakazu jest ptasia, zamiast Dnia (4.5) bot rozpatruje je poniższe akcje, a następnie przechodzi do Wieczoru (4.6).

- 4.7.1 **Walka.** Bot inicjuje walkę na każdej polanie. Obrońcą jest przeciwnik z największą liczbą komponentów na polanie walki.
- 1 **Pierwszy Remis przy Wyborze Przeciwnika.** Bot wybiera takiego przeciwnika z większą liczbą Punktów Zwycięstwa.
- 4.7.2 **Werbunek.** Bot rozmieszcza po dwóch wojowników na dwóch kontrolowanych przez siebie polanach o najniższym Priorytecie. Jeżeli kontroluje tylko jedną polanę, rozmieszcza na niej wszystkich czterech wojowników.
- 4.7.3 **Budowa.** Na kontrolowanej przez siebie polanie z największą liczbą swoich wojowników Markiz rozmieszcza budynek tego typu, którego na Mapie ma najwięcej. Jeżeli na Mapie jest remis między Tartakami a budynkami innego typu, bot rozmieszcza Tartak. Jeżeli na Mapie jest taka sama liczba Warsztatów i Koszar, ale mniej Tartaków, bot rozmieszcza Koszary.
- 4.7.4 **Ruch.** Z każdej polany bot przemieszcza wszystkich swoich wojowników *(oprócz trzech)* na sąsiadującą polanę z największą liczbą komponentów przeciwników. Następnie inicjuje walkę na każdej polanie, na którą się przemieścił.

Przykładowa Turę Markiza

Mechaniczny Markiz 2.0 przeprowadza swoją turę jako pierwszy w rozgrywce. Najpierw dobiera i ujawnia kartę: Herbata Korzenna. To jest karta Nakazu. Ponieważ widnieje na niej przedmiot, bot Przekuwa tę kartę i bierze przedmiot z puli. Nie musi przy tym aktywować ani nawet mieć żadnych Warsztatów. Markiz otrzymuje 1 Punkt Zwycięstwa, mimo że na karcie widnieją 2 Punkty.

Następnie przechodzi do Dnia. Bot wykonałby akcję Walki, ale nie może – karta Nakazu jest lisia, a na żadnej lisiej polanie nie ma komponentów przeciwnika. Następnie bot Werbuje czterech wojowników i rozmieszcza po jednym na każdej z czterech lisich polan, które kontroluje.

Teraz Markiz Buduje. Obecnie na kilku polanach ma po dwóch wojowników (1, 12, 8 i 6). Pola na polanie 1 są zajęte, więc bot przechodzi do kolejnej polany o najwyższym Priorytecie (6) i buduje tam. Ponieważ karta Nakazu jest lisia, na tej polanie bot rozmieszcza Tartak.

Markiz nie wykonuje Ruchu, ponieważ na żadnej polanie nie znajduje się więcej niż trzech jego wojowników. Nie dokonuje też Rozbudowy, ponieważ w tej turze rozmieścił budynek.

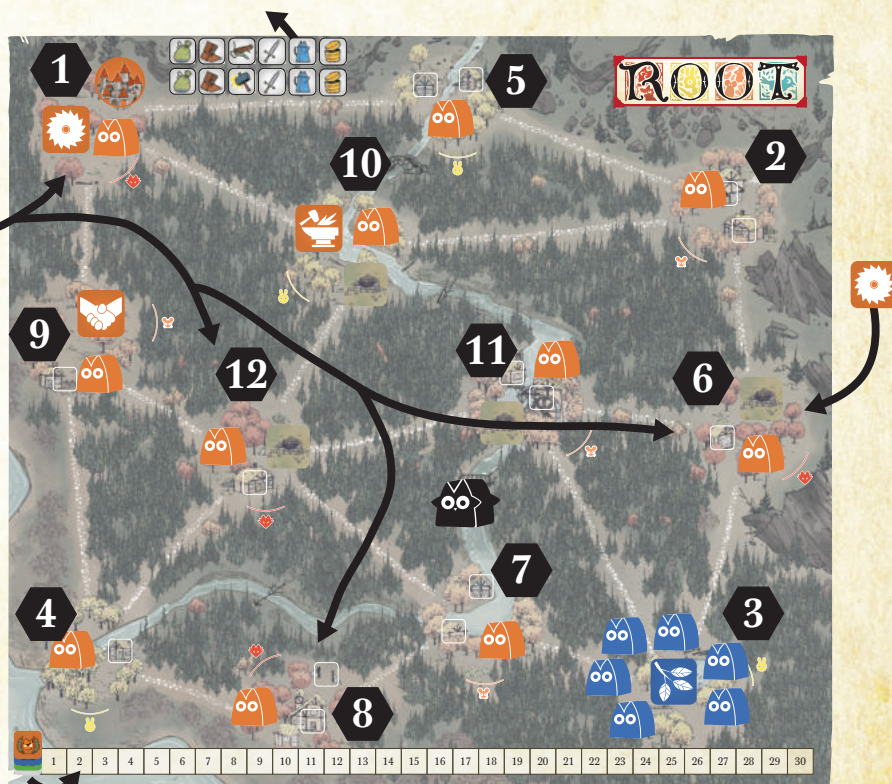
Wieczorem bot otrzymuje 1 Punkt Zwycięstwa – lisia karta Nakazu oznacza, że zdobywa Punkty z toru Tartaków, a na pierwszym od prawej pustym polu widnieje 1 Punkt Zwycięstwa. Na koniec bot odrzuca kartę Nakazu.



Priorytety Polan

Ważne: jeżeli bot wykonuje akcję i musi wybierać między kilkoma polanami, a zasady akcji nie mówią o żadnych dodatkowych kryteriach, bot wybiera polanę o najwyższym Priorytecie!

Karta Nakazu



5. Elektryczne Dynastie

5.1 OMÓWIENIE

Elektryczne Dynastie wzbudzą strach nawet u najdzielniejszych graczy. Ta Frakcja, podobnie jak Dynastie Orlich Gniazd, agresywnie zwiększa siłę swoich akcji.

5.2 ZASADY FRAKCJI I JEJ ZDOLNOŚCI

- 5.2.1 **Władcy Lasu.** Elektryczne Dynastie kontrolują polanę również wtedy, gdy posiadają na niej łącznie tyle samo wojowników i budynków, co przeciwnik posiadający ich na tej polanie najwięcej. Nie kontrolują pustych polan.

5.3 PRZYGOTOWANIE FRAKCJI

- 5.3.1 **Krok 1: Przygotowanie Wojowników.** Bot tworzy pulę 20 wojowników.
- 5.3.2 **Krok 2: Rozmieszczenie Gniazda i Początkowych Wojowników.** Bot rozmieszcza 1 Gniazdo i 6 wojowników na narożnej polanie leżącej po przekątnej od polany z żetonom Twierdzy. Jeżeli ani Markiza de Kot, ani Mechaniczny Markiz nie biorą udziału w rozgrywce, bot rozmieszcza swoje początkowe komponenty na losowej narożnej polanie.
- 5.3.3 **Krok 3: Lojalni Wezyrowie.** Bot wsuwa 2 karty Lojalnych Wezyrów pod swoją planszę Frakcji w pierwszej od prawej kolumnie Dekretu, tak aby ich symbole były widoczne.
- 5.3.4 **Krok 4: Uzupełnienie Toru Gniazd.** Bot rozmieszcza 6 pozostałych Gniazd na torze Gniazd, od prawej do lewej, uzupełniając w ten sposób wszystkie pola toru oprócz pierwszego od lewej.

5.4 ŚWIT

Świt Elektrycznych Dynastii składa się z czterech kroków w następującej kolejności.

- 5.4.1 **Ujawnienie Nakazu.** Bot dobiera i ujawnia kartę Nakazu.
- 5.4.2 **Przekucie.** Bot przekuwa kartę Nakazu, jeżeli przedstawia ona przedmiot dostępny w puli.
- 5.4.3 **Dodanie Karty do Dekretu.** Bot dodaje kartę Nakazu do Dekretu w kolumnie odpowiadającej symbolem tej karcie.
- 5.4.4 **Nowe Gniazdo.** Jeżeli Elektryczne Dynastie nie posiadają na Mapie żadnych Gniazd, rozmieszczają jedno Gniazdo oraz czterech wojowników na nakazanej polanie o najwyższym Priorytecie, na której wszystkie te komponenty mogą być rozmieszczone. *(Ta akcja celowo nie jest wymieniona na planszy Frakcji).*

5.5 DZIEŃ

Dzień Elektrycznych Dynastii składa się z dwóch kroków w następującej kolejności.

- 5.5.1 **Rozpatrzenie Dekretu.** Bot Werbuje od lewej do prawej za każdą kolumnę Dekretu, w której znajduje się przynajmniej jedna karta. Następnie Rusza się na takiej samej zasadzie. Potem Walczy na takiej samej zasadzie.
- I **Werbunek.** Bot rozmieszcza wojowników – w liczbie równej liczbie kart w rozpatrywanej kolumnie – na polanie z Gniazdem, której symbol odpowiada symbolowi tej kolumny.
- a **Pierwszy Remis przy Wyborze Polany.** Bot wybiera taką polanę, na której jest najwięcej komponentów przeciwnika.

- b **Drugi Remis przy Wyborze Polany.** Bot wybiera taką polanę, na której jest najmniej wojowników Dynastii.
- c **Trzeci Remis przy Wyborze Polany.** Bot wybiera taką polanę o najniższym Priorytecie.

- II **Ruch.** Bot przemieszcza wojowników z kontrolowanej przez siebie polany – której symbol odpowiada symbolowi kolumny i na której jest najwięcej wojowników Dynastii – na sąsiednią polanę bez Gniazda. Jeżeli na wszystkich sąsiednich polanach jest Gniazdo, przemieszcza ich na sąsiednią polanę z Gniazdem, stosując się do poniższych zasad dotyczących remisów. Na polanie początkowej bot zostawia wojowników w liczbie potrzebnej do utrzymania kontroli albo w liczbie równej liczbie kart w tej kolumnie – zależnie od tego, która z tych liczb jest większa.

- a **Pierwszy Remis przy Wyborze Polany Docelowej.** Bot przemieszcza wojowników na taką polanę z najmniejszą liczbą komponentów przeciwników.
- b **Drugi Remis przy Wyborze Polany Docelowej.** Bot wybiera taką polanę o najniższym Priorytecie.

- III **Walka.** Bot inicjuje walkę na polanie, której symbol odpowiada symbolowi kolumny. Obrońcą jest gracz lub bot z największą liczbą budynków na polanie (*nawet zero*). Jeżeli w tej kolumnie jest więcej kart niż w pozostałych, bot zadaje jedno dodatkowe obrażenie.

- a **Pierwszy Remis przy Wyborze Polany.** Bot wybiera taką polanę bez Gniazda.
- b **Drugi Remis przy Wyborze Polany.** Bot wybiera taką polanę z największą liczbą bezbronnych budynków.
- c **Trzeci Remis przy Wyborze Polany.** Bot wybiera taką polanę o najniższym Priorytecie.
- d **Pierwszy Remis przy Wyborze Obrońcy.** Bot wybiera takiego przeciwnika z największą liczbą komponentów na polanie.
- e **Drugi Remis przy Wyborze Obrońcy.** Bot wybiera takiego przeciwnika z większą liczbą Punktów Zwycięstwa.

- 5.5.2 **Budowa.** Bot rozmieszcza Gniazdo na kontrolowanej przez siebie polanie bez Gniazda. *(Jeżeli jest ich kilka, wybiera polanę o najwyższym Priorytecie).* Jeżeli z jakiegokolwiek powodu nie może rozmieścić Gniazda, natychmiast dochodzi do Zamieszek.

5.6 WIECZÓR

Bot otrzymuje Punkty Zwycięstwa przedstawione na pierwszym od prawej pustym polu na torze Gniazd.

5.7 ZAMIESZKI

Jeżeli bot ma rozmieścić Gniazdo, ale z jakiegokolwiek przyczyn nie może tego zrobić, dochodzi do Zamieszek zgodnie z poniższym opisem.

- 5.7.1 **Krok 1: Upokorzenie.** Bot traci jeden Punkt Zwycięstwa za każdą ptasią kartę w Dekrecie (*wliczając w to Lojalnych Wezyrów*).
- 5.7.2 **Krok 2: Czystki.** Bot odrzuca z Dekretu wszystkie karty oprócz Lojalnych Wezyrów, których zostawia w ptasiej kolumnie.
- 5.7.3 **Krok 3: Odpoczynek.** Bot rozpoczyna Wieczór (*standardowo*).

Przykładowa Tura Elektrycznych Dynastii

Jest środek rozgrywki, tura Elektrycznych Dynastii. Najpierw Dynastie dobierają i ujawniają kartę: Herbata Korzenna. To jest karta Nakazu. Mimo że na karcie widnieje przedmiot, nie można jej przekuć, ponieważ w puli na Mapie nie ma już żetonów herbaty. Dynastie dodają kartę Nakazu do Dekretu w króliczej kolumnie.

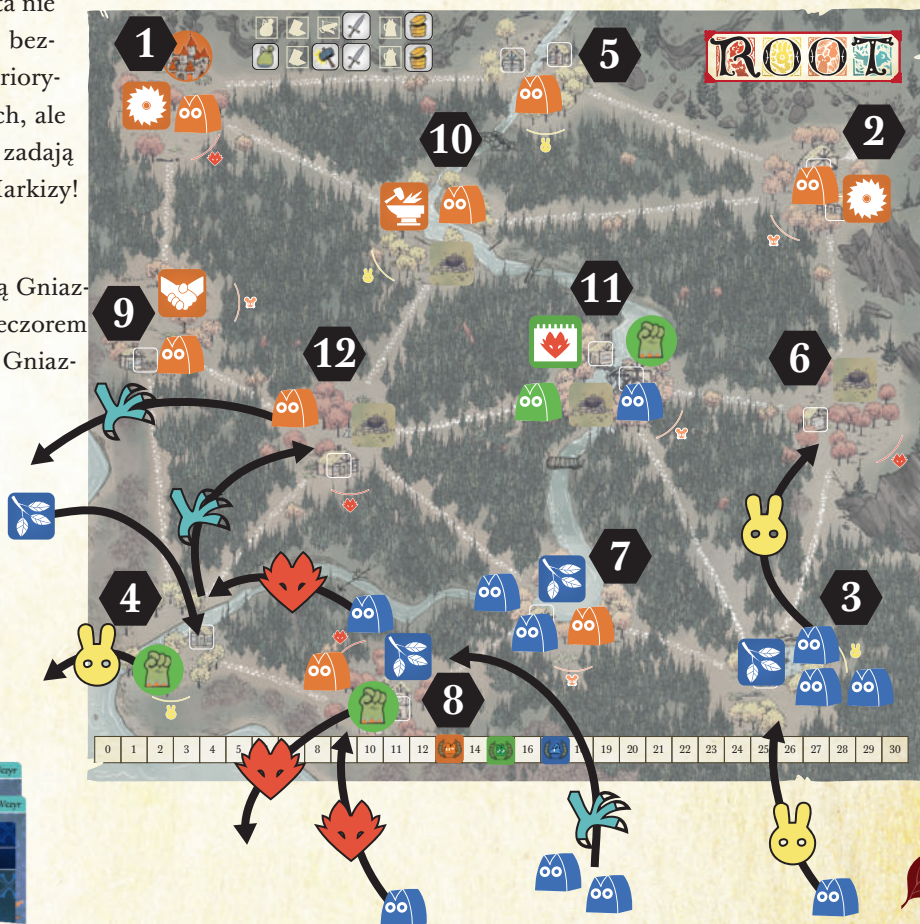
Następnie bot przechodzi do rozpatrywania Dekretu, zaczynając od Werbunku i idąc od lewej do prawej. W lisiej kolumnie jest jedna karta, więc bot rozmieszcza jednego wojownika na jedynej kontrolowanej przez niego lisiej polanie z Gniazdem (8). W mysiej kolumnie nie ma żadnych kart, więc bot ją pomija i przechodzi do króliczej kolumny. Rozmieszcza jednego wojownika na jedynej kontrolowanej przez siebie króliczej polanie z Gniazdem (3). Następnie przechodzi do ptasiej kolumny i rozmieszcza dwóch wojowników na tej samej lisiej polanie (8), ponieważ jest na niej więcej komponentów przeciwnika niż na króliczej polanie (3) i na mysiej polanie (7), czyli na pozostałych polanach z Gniazdami.

Teraz Dynastie wykonują akcję Ruchu. Najpierw przemieszczają się z dolnej lisiej polany (8) na sąsiednią polanę bez Gniazda. Jedyna taka polana to narożna królicza polana (4), więc przemieszczają tam trzech wojowników. Ponieważ w lisiej kolumnie jest jedna karta, jeden wojownik musi pozostać na lisiej polanie. Sojuszem gra ludzki gracz, więc przemieszczenie się na polanę z Sympatykami wywołuje Bunt – Sojusz dobiera kartę i dodaje ją na stos Stronników. *(Gdyby był to Samoczynny Sojusz, przemieszczenie się nie wywołałoby Buntu)*. W ramach akcji Ruchu z króliczej kolumny Dynastie przemieszczają się z prawej dolnej króliczej polany (3) – ponieważ mają tam najwięcej wojowników – na lisią polanę skrajnie po prawej (6) – ponieważ nie ma tam Gniazda i jest tam mniej komponentów przeciwników niż na centralnej mysiej polanie (11). W ramach ostatniego Ruchu z ptasiej kolumny Dynastie przemieszczają się z lewej dolnej króliczej polany (4) – remisuje ona w liczbie wojowników z lisią polaną (6), ale ma wyższy Priorytet – na centralną lisią polanę (12), ponieważ jest na niej mniej komponentów przeciwników niż na mysiej polanie skrajnie po lewej (9). Dynastie przemieszczają jednego wojownika, zostawiając dwóch na polanie początkowej, ponieważ w ptasiej kolumnie są dwie karty.

W końcu Dynastie przechodzą do Walki. Najpierw inicjują walkę na centralnej lisiej polanie (12), ponieważ nie ma na niej Gniazda. Wyrzucają o-o na kościach! Następnie Dynastie walczą na narożnej króliczej polanie (4), ponieważ jest to jedyna królicza polana, na której mogą to zrobić. Dynastie usuwają żeton Sympatyków, otrzymują jeden Punkt Zwycięstwa i wywołują jeszcze jeden Bunt! Rozpatrując ptasią kolumnę, Dynastie ponownie walczą na centralnej lisiej polanie (12) – spośród wszystkich polan, na których mogą walczyć, ta nie ma Gniazda, remisuje pod względem liczby bezbronnych budynków (zero) i ma najniższy Priorytet. Dynastie znów wyrzucają o-o na kościach, ale ponieważ w ptasiej kolumnie są dwie karty, zadają dodatkowe obrażenia i usuwają wojownika Markizy! Uff...

Na koniec Dnia Elektryczne Dynastie Budują Gniazdo na lewej dolnej króliczej polanie (4). Wieczorem Dynastie otrzymują 3 Punkty Zwycięstwa za Gniazda!

Karta Nakazu



6. Samoczynny Sojusz

6.1 OMÓWIENIE

Samoczynny Sojusz jest niezwykle żarliwy i rwie się do częstych Rewolt. Gracze powinni uważać na jego potencjalne cele, by nie spotkała ich niemiła niespodzianka. Gdy Sojusz raz zyska pozycję, czas ma decydujące znaczenie – lepiej nie pozwolić mu na umocnienie się, bo wszyscy będą w tarapatkach!

6.2 ZASADY FRAKCJI I JEJ ZDOLNOŚCI

6.2.1 **Żetony Sympatyków.** Sojusz posiada dziesięć żetonów Sympatyków.

- I **Ograniczenia przy Rozmieszczaniu.** Na każdej polanie może znajdować się tylko jeden żeton Sympatyków.
- II **Pojęcia.** POLANA Z SYMPATYKAMI to polana, na której znajduje się żeton Sympatyków. POLANA BEZ SYMPATYKÓW to polana, na której nie ma żetonu Sympatyków.

6.2.2 **Samoczynna Zasadzka.** Jako obrońca podczas walki, w której udział bierze co najmniej jeden wojownik Sojuszu, bot zadaje jedno dodatkowe obrażenie.

6.2.3 **Samoczynny Bunt.** Za każdym razem, gdy któryś z graczy usuwa żeton Sympatyków albo przemieszcza swoich wojowników na polanę z Sympatykami, musi odrzucić jedną kartę o symbolu odpowiadającym symbolowi polany. Jeżeli nie może tego zrobić, Samoczynny Sojusz otrzymuje jeden Punkt Zwycięstwa. *(Nie uruchamia to Marnych Zdolności Manualnych).*

6.2.4 **Dezaktywacja.** Za każdym razem, gdy Baza Sojuszu jest usuwana z Mapy, bot usuwa wszystkie żetony Sympatyków z polan odpowiadających symbolem usuniętej Bazy.

6.2.5 **Prawo Wojny.** Jeżeli Sojusz rozmieści żeton Sympatyków na polanie z co najmniej trzema wojownikami tego samego przeciwnika, bot otrzymuje o jeden Punkt Zwycięstwa mniej *(minimum to 0 Punktów)*.

6.3 PRZYGOTOWANIE FRAKCJI

6.3.1 **Krok 1: Przygotowanie Wojowników.** Bot tworzy pulę 10 wojowników.

6.3.2 **Krok 2: Rozmieszczenie Baz.** Bot rozmieszcza 3 Bazy na odpowiadających im polach tabeli Baz.

6.3.3 **Krok 3: Uzupełnienie Toru Sympatyków.** Bot rozmieszcza 10 żetonów Sympatyków na swoim torze Sympatyków.

6.4 ŚWIT

Świt Samoczynnego Sojuszu składa się z czterech kroków w następującej kolejności.

6.4.1 **Ujawnienie Nakazu.** Bot dobiera i ujawnia kartę Nakazu.

6.4.2 **Przekucie.** Bot przekuwa kartę Nakazu, jeżeli przedstawia ona przedmiot dostępny w puli.

6.4.3 **Rewolta.** Jeżeli karta Nakazu jest inna niż ptasia, bot usuwa wszystkie komponenty przeciwników z naka-

zanej polany z Sympatykami, na której znajduje się najwięcej komponentów przeciwników i której symbol odpowiada którejś z Baz na planszy Frakcji. Następnie rozmieszcza na tej polanie nakazaną Bazę.

6.4.4 **Litość Ludu.** Jeżeli podczas Świtu w tej turze bot nie przeprowadzi Rewolty (6.4.3), zdobywa Sympatyków (6.5.1) w oparciu o liczbę żetonów Sympatyków na Mapie: jeżeli ma ich od 0 do 4, zdobywa Sympatyków dwa razy; jeżeli ma ich co najmniej 5, zdobywa Sympatyków jeden raz. *(Będzie jeszcze zdobywać Sympatyków za Dnia).*

6.5 DZIEŃ

Dzień Samoczynnego Sojuszu składa się z dwóch kroków w następującej kolejności.

6.5.1 **Zdobywanie Sympatyków.** Bot rozmieszcza żeton Sympatyków na nakazanej polanie bez Sympatyków z najmniejszą liczbą wojowników przeciwników, która sąsiaduje z polaną z Sympatykami. Następnie otrzymuje Punkty Zwycięstwa widniejące na nowo odkrytym polu na planszy Frakcji *(pamiętając o Prawie Wojny)*.

I **Nie Ma Takiej Polany.** Jeżeli na Mapie nie ma takiej polany, bot rozmieszcza żeton Sympatyków na polanie z najmniejszą liczbą komponentów przeciwników.

II **Nie Można Zdobywać.** Jeżeli bot nie może rozmieścić żetonu Sympatyków *(ponieważ jego tor Sympatyków jest pusty albo nie ma polany, na której mógłby rozmieścić żeton)*, otrzymuje 5 Punktów Zwycięstwa.

6.5.2 **Niespodziewana Rewolta.** Jeżeli karta Nakazu jest ptasia, bot usuwa wszystkie komponenty przeciwników z polany z Sympatykami, na której jest najwięcej komponentów przeciwników i której symbol odpowiada którejś z Baz na planszy Frakcji. *(Jeżeli jest ich kilka, bot przeprowadza Rewoltę na polanie o najwyższym Priorytecie).*

6.6 WIECZÓR

Wieczór Samoczynnego Sojuszu składa się z trzech kroków w następującej kolejności.

6.6.1 **Przegrupowanie.** Z każdej polany, na której znajduje się Baza i co najmniej trzech wojowników Sojuszu bot usuwa wszystkich swoich wojowników, a następnie zdobywa Sympatyków (6.5.1).

6.6.2 **Werbunek.** Bot rozmieszcza jednego wojownika na każdej polanie z Bazą.

6.6.3 **Odrzucenie Nakazu.** Bot odrzuca obecną kartę Nakazu.

Co może powstrzymać Rewoltę?

Rewolta może nie dojść do skutku z trzech powodów: 1. jeżeli karta Nakazu jest ptasia; 2. jeżeli nakazana Baza jest już na Mapie; 3. jeżeli nie ma żadnej polany z Sympatykami odpowiadającej symbolem Bazy na planszy Frakcji. Ale ponieważ mieszkańcy Leśnogrodu lubują się w rewolucjach, te porażki wzbudzają Litość Ludu (6.4.4).

Przykładowa Tura Sojuszu

Samoczynny Sojusz rozgrywa swoją pierwszą turę w rozgrywce. Najpierw dobiera i ujawnia kartę: Ptasi Tobołek. To jest karta Nakazu. Dla Sojuszu ptasie karty są niezwykle potężne zwłaszcza w pierwszej turze, ponieważ wywołują zarówno Litość Ludu, jak i Niespodziewaną Rewoltę.

Najpierw bot przekuwa kartę, bierze worek i otrzymuje jeden Punkt Zwycięstwa.

Następnie rozpatruje Rewoltę. Ponieważ karta Nakazu jest ptasia, w tej chwili Sojusz nie może przeprowadzić Rewolty. Wywołuje to Litość Ludu (6.4.4), co pozwala na zdobywanie Sympatyków. Póki co Sojusz nie jest zbyt popularny – na Mapie jest mniej niż pięć żetonów Sympatyków – więc może zdobywać Sympatyków dwukrotnie. Na Mapie nie ma ani jednego żetonu Sympatyków, dlatego bot rozmieszcza jeden żeton na polanie z najmniejszą liczbą komponentów. Ponieważ na wielu polanach jest po jednym komponentie przeciwników, bot wybiera polanę o najwyższym Priorytecie – w tym przypadku narożną mysią polanę (2). W ramach drugiego zdobywania Sympatyków bot bierze pod uwagę wyłącznie polany sąsiadujące z polaną z Sympatykami. Każda z tych trzech polan odpowiada symbolem karcie Nakazu, ponieważ jest ona ptasia, dlatego bot wybiera polanę o najwyższym Priorytecie – króliczą polanę (5). Sojusz zdobywa Punkt Zwycięstwa!

Podczas Dnia bot znowu zdobywa Sympatyków – tym razem na lisiej polanie skrajnie po prawej (6). Choć narożna lisia polana (1) ma wyższy Priorytet, taka akcja nie byłaby zgodna z Zasadami Selekcji (2.3), ponieważ na tej polanie znajduje się Twierdza. Samoczynny Sojusz zdobywa kolejny Punkt Zwycięstwa.

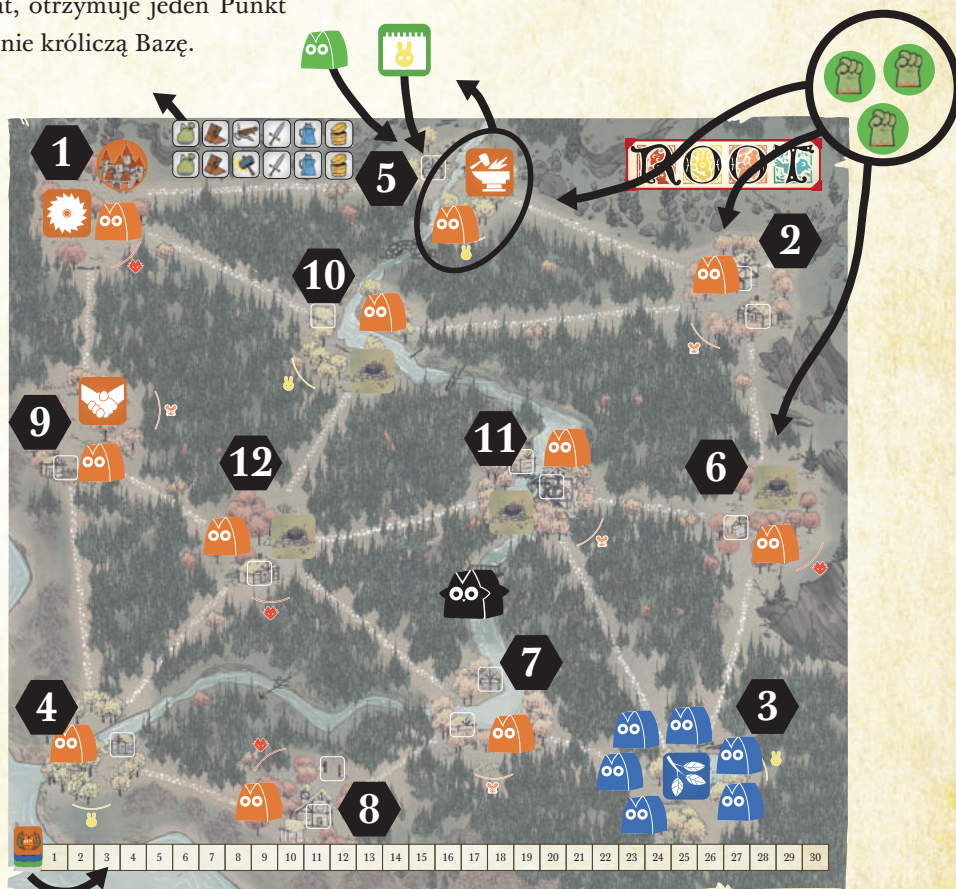
Na koniec Dnia, ponieważ karta Nakazu jest ptasia, dochodzi do Niespodziewanej Rewolty (6.5.2) na polanie z największą liczbą komponentów przeciwników (5). Sojusz usuwa wojownika Markizy i Warsztat, otrzymuje jeden Punkt Zwycięstwa, a następnie rozmieszcza na polanie króliczą Bazę.

Wieczorem Sojusz rozmieszcza wojownika na polanie z Bazą (5).

Łącznie w tej turze Sojusz zdobył cztery Punkty Zwycięstwa – jeden za przekucie kart, jeden za usunięcie Warsztatu oraz dwa za rozmieszczenie drugiego i trzeciego żetonu Sympatyków.



Karta Nakazu



7. Włóczegobot

7.1 OMÓWIENIE

Włóczegobot jest dość kapryśny – zarówno jako przyjaciel, jak i jako wróg. Tak samo, jak Włóczęga, nagrodzi tych, którzy przekuwają karty, ale gdy tylko zbierze wystarczająco dużo przedmiotów i zmaksymalizuje zadawane obrażenia – może stać się niebezpiecznym przeciwnikiem.

7.2 ZASADY FRAKCJI I JEJ ZDOLNOŚCI

7.2.1 **Samotny Wędrowiec.** Pionek Włóczegobota nie jest wojownikiem (*nie może kontrolować polan ani powstrzymać innego gracza przed kontrolą polan*). Pionek Włóczegobota nie może zostać usunięty z Mapy.

I **Wielka Czystka.** Bot uszkadza trzy przedmioty za każdym razem, gdy przeciwnik używa efektu usuwającego komponenty pozostałych graczy (*np. Rewolta Sojuszu, karta Mysiej Przysługi czy Bomba Konspiracji*) z polany, na której znajduje się pionek Włóczegobota.

7.2.2 **Zwinny.** Włóczegobot porusza się pomiędzy polanami bez względu na to, które Frakcje kontrolują początkowo i docelową polanę (Księga Praw, 4.2.1).

7.2.3 **Przedmioty.** Włóczegobot wykonuje akcje poprzez wyczerpywanie przedmiotów. W przeciwieństwie do Włóczęgi Włóczegobot traktuje wszystkie przedmioty jako takie same (*np. nie widzi różnicy między [X] a [Y]*). Przedmioty na planszy Frakcji bota mogą być odkryte albo zakryte. Włóczegobot WYCZERPUJE nieuszkodzone przedmioty, zakrywając ich żetony, aby przeprowadzać liczne akcje. Gdy bot pozyskuje przedmioty, umieszcza je odkryte w Plecaku.

7.2.4 **Tor Walki.** Włóczegobot rozpoczyna grę z Maksymalną Liczbą Wyrzuconych Obrażeń (Księga Praw, 4.3.2.I) w walce równą 1. (*Nie wlicza do tego [Z]*). Gdy ma co najmniej sześć, dziewięć albo dwanaście nieuszkodzonych przedmiotów, umieszcza jeden z nich (najpierw wyczerpane, potem niewyczerpane) na odpowiednim polu toru Walki, idąc od lewej do prawej. Zdobyć sześciu i dziewięciu przedmiotów w obu przypadkach zwiększa Maksymalną Liczbę Wyrzuconych Obrażeń o jeden, natomiast zdobycie dwunastu przedmiotów umożliwia zadanie jednego dodatkowego obrażenia jako atakujący w walce. Przedmiotów z toru Walki nie można wyczerpać, ale można je uszkodzić.

7.2.5 **Otrzymywanie Obrażeń.** Gdy Włóczegobot otrzymuje obrażenia, najpierw uszkadza wyczerpane przedmioty, a następnie niewyczerpane przedmioty. W przypadku braku wyczerpanych przedmiotów uszkadza tylko te niewyczerpane. (*Uszkadzanie przedmiotów może sprawić, że trzeba będzie przenieść przedmioty z toru Walki do Plecaka*).

7.3 PRZYGOTOWANIE FRAKCJI

7.3.1 **Krok 1: Wybór Postaci.** Włóczegobot wybiera kartę Postaci i umieszcza ją na polu „Karta Postaci” na planszy Frakcji. (*Tę kartę Postaci są inne niż u Włóczęgi*).

7.3.2 **Krok 2: Rozmieszczenie Pionka.** Włóczegobot rozmieszcza pionka w lesie sąsiadującym z największą liczbą polan. Jeżeli jest ich kilka, losowo wybiera jeden z nich.

7.3.3 **Krok 3: Dobranie Misji.** Należy potasować talię Misji, a następnie dobrać z niej 1 Misję i umieścić ją odkrytą obok planszy Frakcji. Tylko Włóczegobot może wykonać tę misję.

7.3.4 **Krok 4: Rozmieszczenie Ruin.** Pod każdym żetonem Ruin na Mapie należy umieścić 1 losowy przedmiot oznaczony literą „R”.

7.3.5 **Krok 5: Dobranie Przedmiotów Startowych.** Włóczegobot dobiera dowolne 4 przedmioty oznaczone literą „S” i umieszcza je w swoim Plecaku. (*Majsterkowicz rozpoczyna rozgrywkę z 3 przedmiotami zamiast 4*).

7.4 ŚWIT

Świt Włóczegobota składa się z trzech kroków w następującej kolejności.

7.4.1 **Ujawnienie Nakazu.** Bot dobiera i ujawnia kartę Nakazu.

7.4.2 **Przekucie.** Bot przekuwa kartę Nakazu, jeżeli przedstawia ona przedmiot dostępny w puli.

7.4.3 **Zakradanie się.** Jeżeli Włóczegobot ma od zera do dwóch nieuszkodzonych przedmiotów, przemieszcza się do dowolnego sąsiadującego lasu, a następnie pomiąga Dzień i rozpatruje Wieczór.

7.5 DZIEŃ

Bieżąca karta Nakazu wyznacza kolejność akcji, które Włóczegobot wykona w swoim Dniu. Zostały one opisane poniżej. Często zasady mówią o wykonaniu akcji na NAJBLIŻSZEJ polanie. Jeżeli bot może wykonać akcję bez przemieszczania się, zostaje na polanie, na której się znajduje. Jeżeli bot nie może wykonać akcji na swojej polanie, przemieszcza się na taką polanę, na której może ją wykonać, wyczerpując jeden przedmiot za każde przemieszczenie się, ale robi to w taki sposób, aby wyczerpać jak najmniej przedmiotów. Bot przemieszcza się nawet w przypadku, gdy po przemieszczeniu się nie wystarczy mu niewyczerpanych przedmiotów na wykonanie akcji.

I **Ptasia karta: Eksploracja, Misja, Pomoc, Walka**

II **Lisia karta: Eksploracja, Walka, Specjalność**

III **Królicza karta: Walka, Naprawa, Specjalność**

IV **Mysia karta: Misja, Pomoc, Walka, Naprawa**

7.5.1 **Eksploracja.** Włóczegobot przemieszcza się na najbliższą polanę z Ruinami. Następnie wyczerpuje jeden przedmiot, aby dobrać losowy przedmiot spod żetonu Ruin, ujawnić go i umieścić odkryty w Plecaku. Jeżeli bot usunie ostatni przedmiot z Ruin, usuwa ten żeton z Mapy. (*Włóczegobot nie otrzymuje Punktów Zwycięstwa za Eksplorację*).

7.5.2 **Misja.** Włóczegobot przemieszcza się na najbliższą polanę odpowiadającą symbolem obecnej Misji. Następnie wyczerpuje dwa przedmioty, aby ukończyć Misję. (*Ignoruje przy tym typy przedmiotów wymienione na karcie Misji*). Po jej wykonaniu Włóczegobot odrzuca Misję i otrzymuje jeden Punkt Zwycięstwa. (*Ignoruje przy tym efekt wymieniony na karcie Misji*). Na koniec dobiera nową Misję i umieszcza ją odkrytą obok planszy Frakcji.

7.5.3 **Pomoc.** Włóczegobot wybiera przeciwnika, który na tej samej polanie ma co najmniej jeden komponent, co najmniej jeden przedmiot na polu Przekutych Przedmiotów i najmniej Punktów Zwycięstwa ze wszystkich przeciwników na tej polanie. Bot wyczerpuje jak najwięcej przedmiotów do liczby przedmiotów na polu Przekutych Przedmiotów przeciwnika, a następnie zabiera taką samą liczbę przedmiotów od przeciwnika i otrzymuje tyle Punktów Zwycięstwa, ile wzięł przedmiotów. Przeciwnik dobiera taką samą liczbę kart. (*Włóczegobot może pomagać innym botom, ale ze względu na Marne Zdolności Manualne boty, którym pomógł Włóczegobot, nie dobierają kart, tylko otrzymują jeden Punkt Zwycięstwa*).

7.5.4 **Walka.** Bot przemieszcza się na najbliższą polanę z co najmniej jednym komponentem przeciwnika, który ma najwięcej Punktów Zwycięstwa. Następnie wyczerpuje jeden przedmiot, aby zainicjować walkę z tym przeciwnikiem. Jeżeli po walce na polanie zostaną jeszcze jakieś komponenty przeciwnika, Włóczęgobot wyczerpuje dwa przedmioty i ponownie inicjuje walkę – powtarza walkę tyle razy, aż wyczerpie wszystkie swoje przedmioty. Bot otrzymuje jeden Punkt Zwycięstwa za każdego usuniętego wojownika przeciwnika. *(Jako obrońca bot nie otrzymuje Punktów za usuniętych wojowników, a jedynie za usunięte żetony i budynki).*

I **Pierwszy Remis przy Wyborze Polany Docelowej.** Bot wybiera taką polanę, na której wybrany obrońca ma najwięcej budynków i żetonów.

II **Drugi Remis przy Wyborze Polany Docelowej.** Bot wybiera taką polanę, na której wybrany obrońca ma najmniej wojowników.

7.5.5 **Naprawa.** Jeżeli bot ma co najmniej jeden uszkodzony przedmiot, wyczerpuje jeden przedmiot, aby naprawić uszkodzony przedmiot. *(Jeżeli jest zakryty, nie odkrywa go).*

7.5.6 **Specjalność.** Włóczęgobot wyczerpuje jeden przedmiot, aby wykonać akcję opisaną na jego karcie Postaci. Jeżeli taka akcja miałaby nie przynieść efektu albo nie jest możliwa do przeprowadzenia, Włóczęgobot pomija ten punkt Dnia.

7.6 WIECZÓR

Wieczór Włóczęgobota składa się z trzech kroków w następującej kolejności.

7.6.1 **Regeneracja.** Jeżeli bot posiada co najmniej jeden uszkodzony przedmiot, odkrywa cztery wyczerpane, nieuszkodzone przedmioty. Jeżeli nie ma żadnych uszkodzonych przedmiotów, odkrywa sześć wyczerpanych, nieuszkodzonych przedmiotów.

7.6.2 **Naprawa.** Jeżeli Włóczęgobot znajduje się w lesie, naprawia wszystkie swoje uszkodzone przedmioty. Jeżeli nie znajduje się w lesie, naprawia jeden przedmiot. W pierwszej kolejności naprawia niewyczerpane przedmioty, a następnie wyczerpane.

7.6.3 **Odrzucenie Nakazu.** Bot odrzuca obecną kartę Nakazu.



7.7 OPIS POSTACI

7.7.1 **Złodziej (Łatwy).** Włóczęgobot zabiera losową kartę graczowi, który znajduje się na tej samej polanie i ma najwięcej Punktów Zwycięstwa. W przypadku remisu bot zabiera kartę graczowi z największą liczbą komponentów na polanie.

7.7.2 **Majsterkowicz (Średni).** Włóczęgobot przeszukuje stos kart odrzuconych i dobiera pierwszą od góry kartę z dostępnym przedmiotem, a następnie ją przekuwa. *(Bot otrzymuje tylko jeden Punkt Zwycięstwa).* Bot rozpoczyna grę z jednym przedmiotem mniej.

7.7.3 **Strażnik (Trudny).** Jeżeli bot posiada co najmniej trzy uszkodzone przedmioty, zakrada się do losowego sąsiedniego lasu.

Twórcy

Projekt botów: Benjamin Schmauss

Ilustracje: Kyle Ferrin

Redakcja: Joshua Yearsley

Opracowanie: Marshall Britt, Alex Werner, Nick Brachmann i Cole Wehrle

Projekt graficzny: Nick Brachmann

Układ instrukcji: Cole Wehrle

Przekład: Anna Skup

Wersja polska: Zespół Portal Games

Podziękowania dla Marcina i Marka

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 tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie:

www.portalgames.pl/pl/reklamacje/

*Przykładowa tura
Włóczęgobota
przedstawiona jest
na tylnej okładce tej
instrukcji.*

Przykładowa Tura Włóczęgobota

Po kilku rundach rozgrywki znów przychodzi tura Włóczęgobota. Obecnie ma sześć przedmiotów. Należy pamiętać, że wszystkie przedmioty tego bota są traktowane tak samo, więc nie ważne, czy ma w Plecaku but, czy miecz. Dla większej przejrzystości na poniższej ilustracji nie zaznaczono wyczerpywania przedmiotów podczas wykonywania akcji bota.

Karta Nakazu jest ptasia. Włóczęgobot przekuwa ją i bierze przedmiot. Standardowo przedmiot wylądowałby w Plecaku, ale ponieważ jest to szósty przedmiot bota, zostaje umieszczony na lewym polu toru Walki. Tego przedmiotu nie można wyczerpać, ale zwiększy on maksymalną liczbę obrażeń zadawanych przez bota. Ponieważ Włóczęgobot ma sporo nieuszkodzonych przedmiotów, nie potrzebuje się zakradać. Za przekucie karty otrzymuje jeden Punkt Zwycięstwa.

Czas rozpatrzyć Dzień. Ponieważ karta Nakazu jest ptasia, bot będzie wykonywał następujące akcje: Eksploracja, Misja, Pomoc i Walka. Za każdym razem, gdy bot przeprowadza akcję, musi wyczerpać co najmniej jeden przedmiot. Będzie przeprowadzał akcje, póki nie wykona ich wszystkich albo póki nie wyczerpie wszystkich przedmiotów.

Najpierw Eksploruje najbliższe Ruiny. W tym celu przemieszcza się na lisią polanę (11), ponieważ jest to najbliższa polana z Ruinami. Wyczerpuje drugi przedmiot, aby dokonać eksploracji Ruin i dobiera miecz spod żetonu. Ponieważ jest to jego siódmy przedmiot, bot umieszcza go w Plecaku. Zostały mu cztery niewyczerpane przedmioty.

Teraz Włóczęgobot wykonuje akcję Misji. Wyczerpuje jeden przedmiot, aby przemieścić się na południową mysia polanę (7), a następnie wyczerpuje dwa kolejne przedmioty, aby wykonać Misję. Otrzymuje jeden Punkt Zwycięstwa. Został mu jeden niewyczerpany przedmiot.

Trzecią akcją jest Pomoc. Aby ją wykonać, Włóczęgobot wyczerpuje swój ostatni przedmiot. Na polanie znajdują się zarówno Dynastie, jak i Markiza. Ponieważ tylko Markiza ma przedmiot, Włóczęgobot może pomóc tylko jej. *(Inaczej niż w przypadku ludzkiego Włóczęgi!)* Włóczęgobot zabiera przedmiot od Markizy i otrzymuje jeden Punkt Zwycięstwa, a Markiza dobiera kartę. Włóczęgobot ma teraz jeszcze jeden przedmiot, więc może dalej wykonywać akcje!

Czwartą akcją jest Walka. Włóczęgobot wyczerpuje swój ostatni przedmiot, aby zainicjować walkę na tej polanie. Ponieważ Markiza ma najwięcej Punktów Zwycięstwa spośród Frakcji na polanie, to ona będzie obrońcą. Na kościach wypadają dwie trójki. Niefart! Dwóch wojowników Markizy zostaje usuniętych, dzięki czemu bot zdobywa dwa Punkty, ale musi uszkodzić trzy przedmioty. Liczba nieuszkodzonych przedmiotów spada do pięciu, więc musi przenieść miecz z toru Walki do Plecaka.

Nadchodzi Wieczór. Ponieważ Włóczęgobot ma co najmniej jeden uszkodzony przedmiot, regeneruje tylko cztery przedmioty.

Karta Nakazu



Karta Misji



Worek przekuty przez Markizę.