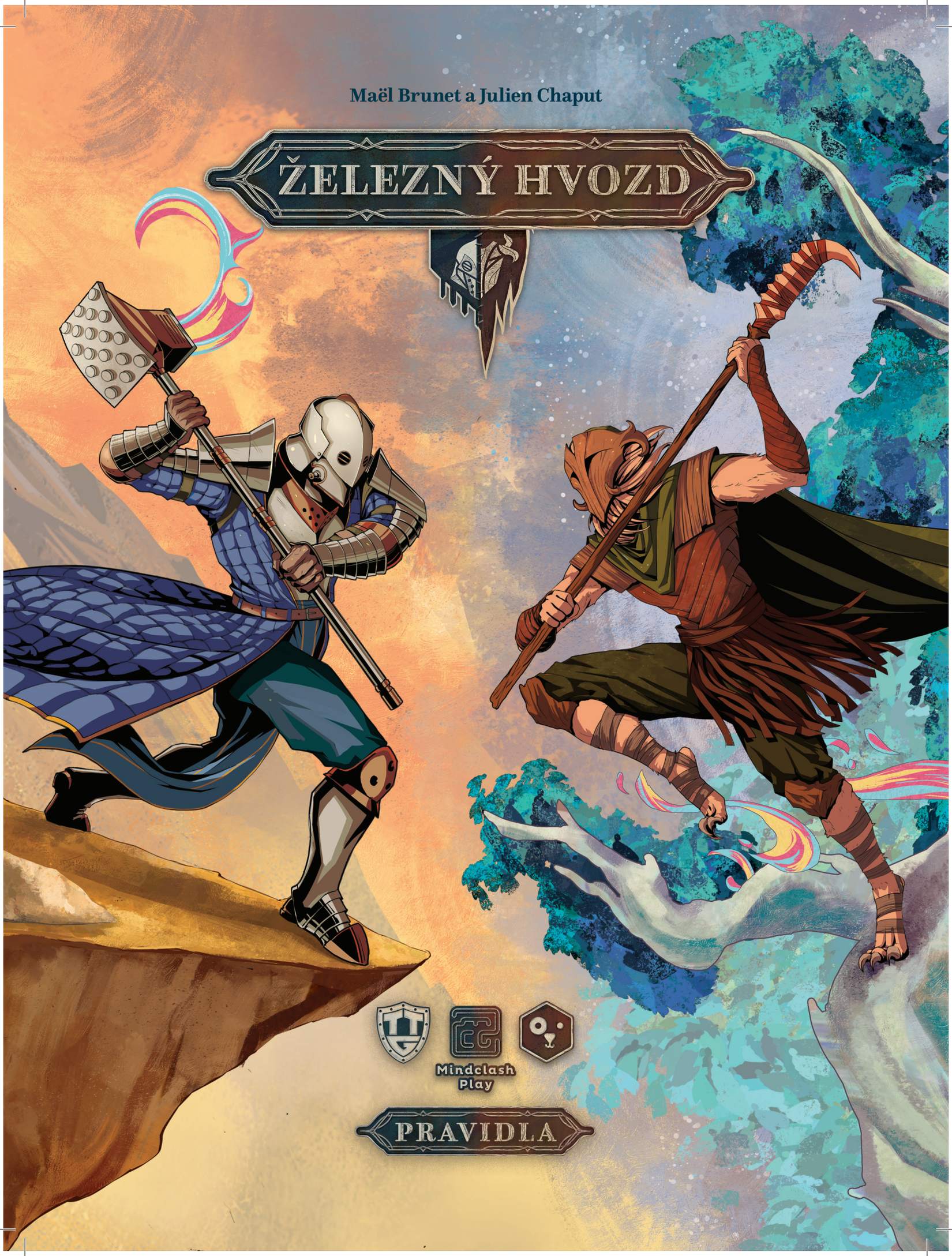
Maël Brunet a Julien Chaput

ŽELEZNÝ HVOZD



Mindclash Play

PRAVIDLA

AUTOŘI

Herní design
Maël Brunet a Julien Chaput

Vedoucí vývoje
Frigyes Schőberl

Sólová hra
Dávid Turczi a Xavi Bordes

Vedoucí vývoje sólové hry
Marcel Cwertetschka

Další vývoj
Viktor Péter
Marcel Cwertetschka
Jace Ravensburg

Řízení projektu a kreativních prací
Frigyes Schőberl

Ilustrace na obalu krabice a kartách
Qistina Khalidah

Ilustrace na herní desce a grafický design
Villő Farkas

Další grafický design
Albert Bochnert

Editor příručky s pravidly
Frigyes Schőberl

Design příručky s pravidly
Albert Bochnert

Korektura
Emily Blain

Modul pro Tabletop Simulator
Robin Hegedűs

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

Česká redakce
Tabletop Games

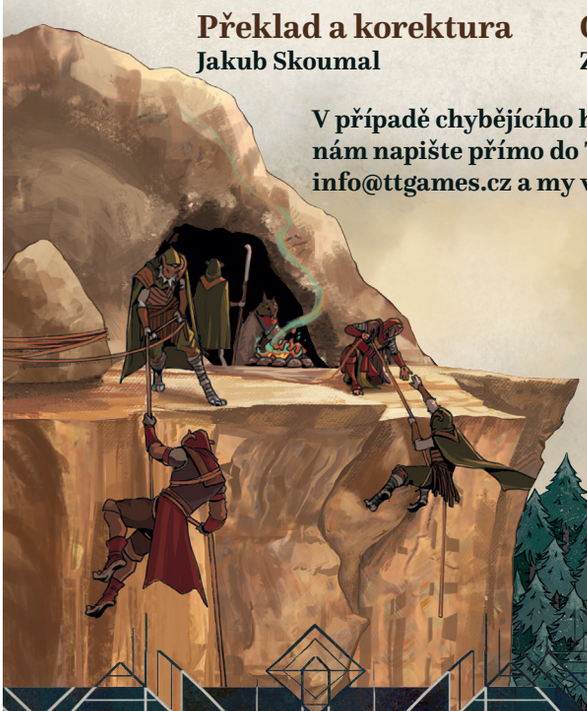
Vedoucí překladu
David Pokorný

Překlad a korektura
Jakub Skoumal

Grafická úprava
Zdeněk Marášek

V případě chybějícího herního materiálu nám napište přímo do TTGames na e-mail info@ttgames.cz a my vám jej pošleme.

Po naskenování QR kódu se dostanete k digitální příručce!



OBSAH

Obsah 3

Obecný přehled 4

Komponenty 4

Příprava hry 6

Akční karty 8
- Základní karty 8
- Speciální karty 9
- Přetrvávající speciální karty 9

Průběh kola 9
- Pořadí tahu 9
- **I.** Fáze přípravy 9
- **II.** Fáze akcí 10
- **III.** Fáze konce kola 11

Jednotky frakcí 11
- Bojovník 11
- Golem 11
- Vrták 11
- Oddíl 11

Mapa a přesun 12
- Lokality 12
- Základy přesunu 13
- Přesun jednotek 14

Boj 16
- Vyhodnocení boje 16
- Ústup 17
- Útok na Ferrum 17
- Zničení vrtáku 17

Cesta Železného bratrstva k vítězství 19
- Základy 19
- Kovárny 19

Cesta Strážců hvozdu k vítězství 20
- Karty vizí 20
- Totemy 21

Sólová hra proti Železobotovi 22
- Příprava hry 22
- Podmínky vítězství 22
- Shrnutí kola 24
- Klíčová slova a klíčové pojmy 25
- Zvyšování obtížnosti 27

Sólová hra proti Dřevobotovi 28
- Příprava hry 28
- Podmínky vítězství 28
- Shrnutí kola 30
- Klíčová slova a klíčové pojmy 31
- Zvyšování obtížnosti 34

Režim pro začátečníky 34

Klíčová slova 35

Vysvětlení ikon 36



OBECNÝ PŘEHLED

Železný hvozd se už celou věčnost zmítá v zuřivém boji mezi dvěma frakcemi: oddaným a tvrdě pracujícím Železným bratrstvem, jehož členové se usadili v horách bohatých na železnou rudu, a divokými Strážci hvozdu, rychlými a smrtícími stíny z lesů. Obě strany usilují o vládu nejen nad celou zemí, ale i nad jejím největším pokladem: Larimorskými krystaly. Tyto tajemné krystaly a nezměrná energie, kterou v sobě ukrývají, se nacházejí jak uvnitř ohromných pohoří, tak i roztroušené hluboko v hustých hvozdech.

Železné bratrstvo z krystalů extrahuje esenci a zpracovává jejich energii, pomocí které pak pohání své stroje a mechanické vynálezy. Pokud uspěje, jeho obří kovárny zaplaví zemi nekonečnými zástupy armád, které ovládnou celý Železný hvozd.

Strážci hvozdu se snaží pomocí surové magické síly krystalů odhalit a získat trojici starobylých totemů z tajných obřadních míst ukrytých v horách. Jakmile je získají, síla všech těchto totemů dohromady přivolá Ochránce, prastarého strážce lesů, který zbaví zemi Železného bratrstva jednou provždy.

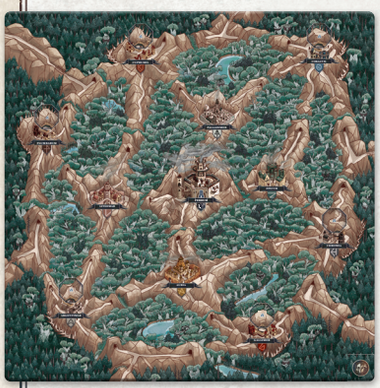
Ať to dopadne jakkoli, zdánlivě nekonečný konflikt se chýlí ke svému rozuzlení.

Železný hvozd je silně asymetrická taktická hra pro 1–2 hráče, která je řízená kartami. V každém kole se střídáte s protivníkem v tazích, dokud každý nezahrajete celkem 3 karty specifické pro vaši frakci. Tyto karty vám zajistí určité akční efekty, mezi které můžou patřit přesuny vašich oddílů, zahájení boje, těžba krystalů, dočasné pasivní efekty a mnoho dalšího. Když nastane boj, u těch samých karet využijete tentokrát jejich bojové hodnoty, pomocí nichž se budete souběžně snažit získat bojové bonusy, způsobit i odvrátit ztráty a zvýšit hodnotu převahy svých oddílů, abyste v boji zvítězili.

Z pozice velitele Železného bratrstva bude vaším hlavním úkolem položit základy kováren v okrajových oblastech hor a po shromáždění dostatečného množství krystalů na nich následně vybudovat kovárny. Jako náčelník Strážců hvozdu budete usilovat o nalezení prastarých totemů svého lidu pomocí karet vizí, budete si k nim probíjet cestu přes bojovníky Železného bratrstva a nakonec se je budete snažit dostat až do okrajových oblastí lesů, kam už Železné bratrstvo nepronikne. Jakmile jako náčelník získáte třetí totem nebo jako velitel postavíte třetí kovárnu, ihned vyhráváte hru.

KOMPONENTY

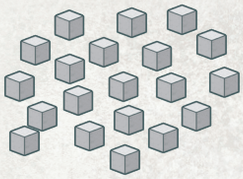
Společné komponenty



Herní deska



20 krystalů



20 označovacích kostiček

Komponenty pro sólovou hru



1 karta s průběhem tahu Železobota



1 kouzelná kostka



1 nápověda k ovládání bota

Komponenty Železného bratrstva



1 deska hráče



3 základní karty



20 kovových žetonů bojovníků Železného bratrstva



5 kovových žetonů kováren



3 kovové žetony golemů



1 kovový žeton vrtáku



35 speciálních karet

Komponenty Strážců hvozdu



1 deska hráče



3 základní karty



20 dřevěných žetonů bojovníků Strážců hvozdu



5 dřevěných žetonů totemů



10 karet vizí



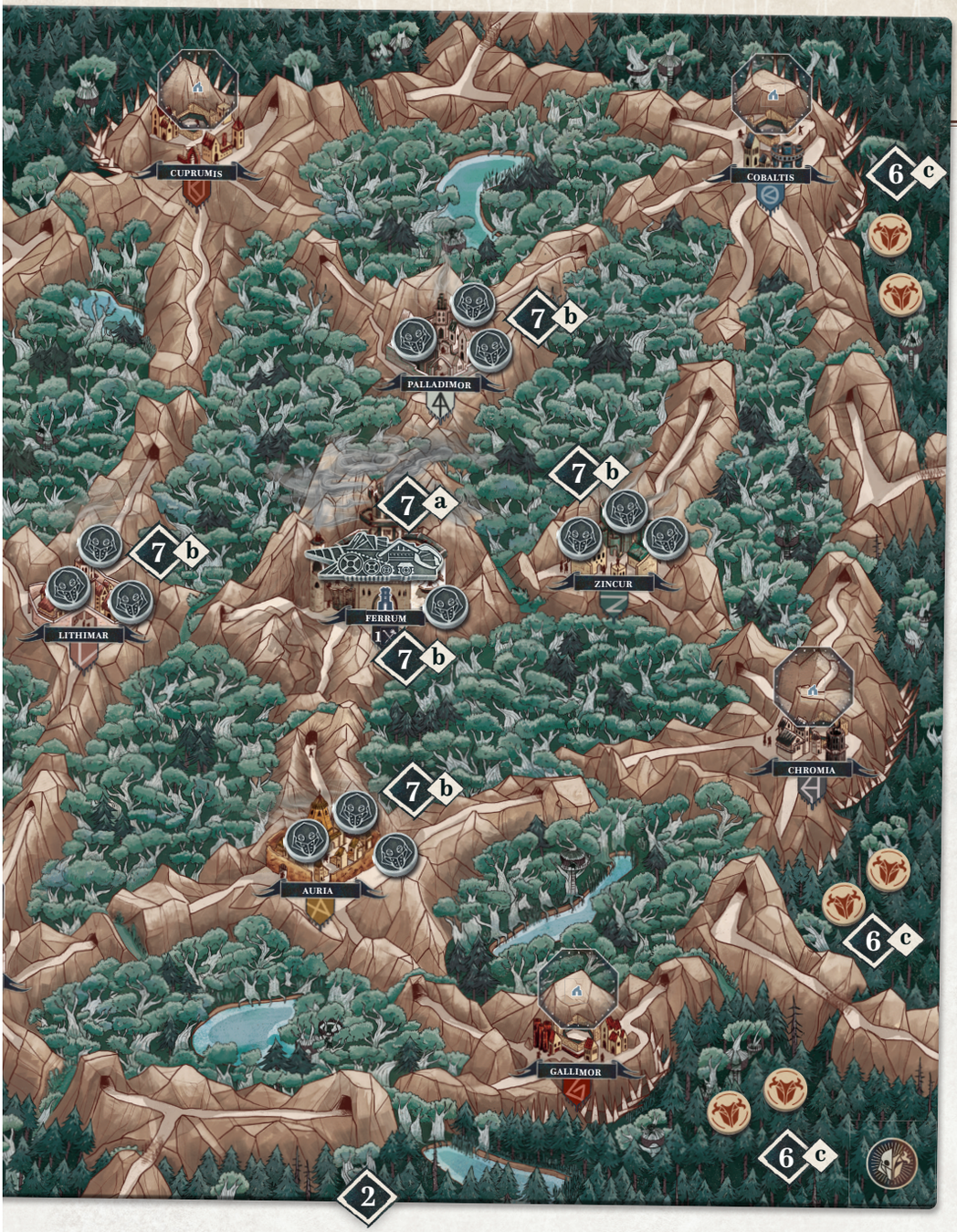
35 speciálních karet

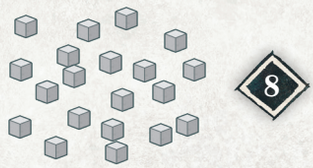
Počet komponent je omezený jejich dostupností. Pokud nějaký efekt vyžaduje, abyste získali nebo umístili do hry některou z komponent, ale žádná už není k dispozici, daný efekt ignorujte.

PŘÍPRAVA HRY

1. Vyberte nebo náhodně určete, kdo bude hrát za jakou frakci: Železné bratrstvo, nebo Strážci hvozdu.
2. Umístěte herní desku doprostřed herní oblasti, stranou pro 2 hráče nahoru .
3. Každý hráč si vezme desku hráče své frakce a položí si ji před sebe, stranou pro 2 hráče nahoru .
4. Každý hráč si vezme 3 základní karty své frakce (jsou označené hvězdičkou).
5. Každý hráč zamíchá balíček speciálních karet své frakce a umístí ho lícem dolů na vyznačené místo vedle své desky hráče.
6. Pokud jste náčelník Strážců hvozdu:
   - a) Zamíchejte 4 karty vizí s vyobrazením vnitřní oblasti hor (a 3 krystaly v levém horním rohu) a 1 si náhodně doberte. Protivníkovi ji neukazujte.
   - b) Potom 3 zbývající karty vizí s vyobrazením vnitřní oblasti hor zamíchejte spolu se zbytkem balíčku karet vizí a položte balíček karet vizí lícem dolů na vyznačené místo na desku hráče.
   - c) Umístěte 2 bojovníky Strážců hvozdu do každé okrajové oblasti lesa (oblast lesa sousedící s okrajem desky).
   - d) Umístěte totemy a zbytek vlastních bojovníků poblíž své desky hráče.
7. Pokud jste velitel Železného bratrstva:
   - a) Umístěte vrták do města Ferrum.
   - b) Umístěte 1 bojovníka Železného bratrstva do města Ferrum a 3 bojovníky Železného bratrstva do každé vnitřní oblasti hor, která má přímé napojení na Ferrum.
   - c) Všechny žetony kováren umístěte na svoji desku hráče.
   - d) Zbývající bojovníky a golemy umístěte poblíž své desky hráče.
8. Vytvořte společnou zásobu všech označovacích kostiček a krystalů, kterou položte poblíž herní desky v dosahu obou hráčů.




CUPRUMIS
COBALTIS
PALLADIMOR
ZINCUR
FERRUM
LITHIMAR
CHROMIA
AURIA
GALLIMOR
6 c
7 b
7 a
6 d
6 a
4
2


8


3


5


STRÁŽCI HVOZDU
6 b
3

AKČNÍ KARTY

Jádro hry Železný hvozd tvoří akční karty, které jsou specifické pro jednotlivé frakce a klíčové pro samotné hraní.

Obě frakce mají balíček 38 akčních karet, který se skládá ze 3 základních karet a 35 speciálních karet, přičemž balíček každé frakce je zcela odlišný od toho protivníkova.

Během hry budete tyto akční karty hrát z ruky, čímž budete aktivovat jejich efekty a bojovat s protivníkem.

Popis karty



1. Název karty.
2. Bojové hodnoty, které použijete jen v případě, že kartu nasadíte při boji (viz část ***Boj*** na straně 16).
   - a **Poškození:** výše poškození, které karta způsobí soupeři.
   - b **Obrana:** hodnota, o kterou karta sníží inkasované poškození.
   - c **Převaha:** hodnota, kterou karta přispívá k celkovému součtu vaší převahy na konci boje.
3. Pole obsahující efekty, které vyhodnotíte jen v případě, že kartu zahrajete jako akci.
   - a **Klíčová slova.** Některá základní pravidla jsou v popisu efektu karty zvýrazněna **tučně**. Vysvětlení klíčových slov najdete na zadní straně příručky s pravidly.
   - b **Ikony.** Některé herní prvky se v popisu efektu karty objevují v podobě piktogramů. Vysvětlení ikon najdete na zadní straně příručky s pravidly.
4. Ikony pro sólovou hru: použijete je jen v případě sólové hry.

Základní karty

Obě frakce mají 3 základní karty. Tyto karty obsahují nejzákladnější efekty, které budete během hry potřebovat, a máte je neustále k dispozici na začátku každé fáze akcí.

DŮLEŽITÉ: Základní karty nikdy nemíchejte do dobíracího balíčku ani je nepřesouvejte na odhazovací hromádku. Pokud jste je zahráli jako akci nebo nasadili při boji během fáze akcí, vezmete si je na konci kola zpět na ruku, abyste je mohli znovu použít v dalším kole.

Základní karty se od těch speciálních liší tmavou barvou na pozadí názvu karty, jiným rámečkem kolem efektu karty, ale hlavně symbolem ★ nad efekty karty.

Železné bratrstvo



Strážci hvozdu



Speciální karty

Speciální karty mají specifičtější nebo vylepšené efekty a zajišťují větší unikátnost herního zážitku za každou z frakcí.

Speciální karty na rozdíl od základních karet po použití odhoďte. Při zahrání za účelem efektu většinu speciálních karet okamžitě vyhodnotíte a na konci kola odhodíte. Některé speciální karty ovšem mají přetrvávající efekty, které mohou ve hře dál platit i po zahrání karty. Takové karty odhodíte později.

◆ Přetrvávající speciální karty

Přetrvávající speciální karty zůstávají ve hře po omezenou dobu. Když takovou kartu zahrajete jako akci, umístěte na ni uvedený počet označovacích kostiček. Dokud je na kartě alespoň 1 označovací kostička, zůstává karta ve hře a na konci kola ji neodhazujete. Jakmile odstraníte poslední označovací kostičku, karta se vyčerpá a musíte ji odhodit.

Některé přetrvávající speciální karty, dokud jsou ve hře, poskytují průběžnou výhodu. U jiných naopak efekt vyhodnotíte až po vyčerpání.



PRŮBĚH KOLA

Hru Železný hvozd budete hrát na kola, přičemž každé kolo se skládá ze tří fází. Některé fáze můžete vyhodnocovat současně, ale existuje několik kroků, kdy musíte postupovat v přesně daném pořadí, které **nelze nikdy změnit.**

Pořadí tahu

Jestliže musíte vyhodnotit určitý krok během fáze v pořadí tahu, jako první vždy hraje bezpodmínečně náčelník Strážců hvozdu, zatímco velitel Železného bratrstva pokaždé přijde na řadu jako druhý.

I. Fáze přípravy:
1. Získání krystalů.
2. Dobrání karet.
3. Odebrání označovacích kostiček (v pořadí tahu).

II. Fáze akcí:
1. Střídavé zahrání 3 akčních karet (v pořadí tahu).

III. Fáze konce kola:
1. Vrácení/odhození karet.
2. Slábnutí totemů.
3. Verbování bojovníků (v pořadí tahu).

I. Fáze přípravy

◆ I/1. Získání krystalů

Náčelník Strážců hvozdu získá 1 krystal a velitel Železného bratrstva získá 2 krystaly.

◆ 1/2. Dobrání karet

Oba hráči si doberou 2 vrchní karty ze svého balíčku speciálních karet.

Jedná-li se o první kolo, můžete si místo toho dobrat 4 speciální karty, 2 si ponechat a zbylé 2 zamíchat zpátky do dobíracího balíčku. (Pokud hrajete Železný hvozd poprvé, doporučujeme dobrat si pouze 2 karty a jen si vyzkoušet, jak hra funguje.)

Ve velmi ojedinělých případech se může stát, že vám dojde dobírací balíček. Když nastane tato situace, zamíchejte odhazovací hromádku a vytvořte nový dobírací balíček.

◆ 1/3. Odebrání označovacích kostiček

V pořadí tahu odeberte 1 označovací kostičku z každé své přetrvávající speciální karty ve hře.

Pokud se na mapě nacházejí označovací kostičky, které jste tam umístili v důsledku přetrvávajícího efektu, zkontrolujte, jestli je daný efekt stále ještě ve hře. Pokud již není, odeberte tyto označovací kostičky z mapy.

POZNÁMKA: Pokud máte ve hře více než jednu přetrvávající kartu a máte vyhodnotit několik efektů současně, můžete odebírat označovací kostičky, a tím vyhodnocovat jejich efekty, v libovolném pořadí.

Jakmile z přetrvávající speciální karty odeberete poslední označovací kostičku (tj. dojde k jejímu vyčerpání), vyhodnoťte její efekty (pokud takové má) a kartu ihned odhoďte.

Jestliže na mapě nemáte žádné označovací kostičky a ve hře nejsou žádné přetrvávající karty, tuto fázi přeskočte.

II. Fáze akcí

V této fázi se střídáte s protivníkem ve hraní akčních karet, dokud každý z vás nezahraje 3 karty. Dodržujte pořadí tahu (tj. nejdřív jsou na řadě vždy Strážci hvozdu, potom Železné bratrstvo a dále střídavě pokračujte).

Ve svém tahu vyberte a zahrajte z ruky kartu, kterou následně umístěte na volné místo pro akční kartu nejvíce vlevo na své desce hráče. Potom vyhodnoťte efekty uvedené na kartě a ukončete svůj tah.

Během vyhodnocování karet musíte efekty vždy provádět v pořadí, v jakém jsou na kartě uvedeny. Můžete se rozhodnout některého z efektů úplně nebo částečně vzdát (např. pohnout se s menším počtem bojovníků/oddílů, než je uvedeno, vynechat útok atd.) pokud dodržíte pořadí, v jakém jsou na kartě vypsány.

DŮLEŽITÉ: Efekty karet obsahující klíčové slovo **Utrať** nebo **Spal** musíte vyhodnotit zcela a beze zbytku, jinak jejich výhody nezískáte.

Máte-li k dispozici více karet s efekty k vyhodnocení, můžete je vyhodnotit v libovolném pořadí. Tato situace obvykle nastane, když právě zahranou kartou spustíte aktivní přetrvávající kartu.

Pokud vám efekt karty umožňuje zahrát ve stejném tahu další akční kartu, vyhodnoťte nejdřív efekty původní karty a teprve potom zahrajte a vyhodnoťte další kartu. Po zahrání umístěte dodatečnou kartu na předtím zahranou kartu tak, aby byly vidět názvy obou karet. Po vyhodnocení další akční karty váš tah končí.



Pokud v ruce nemáte žádné karty nebo se rozhodnete žádnou z karet nezahrát, doberte si místo toho 1 speciální kartu a ukončete svůj tah. Umístěte označovací kostičku na volné místo pro kartu nejvíce vlevo na své desce hráče, čímž označíte, že jste si během tahu dobrali kartu namísto jejího zahrání.



III. Fáze konce kola

◆ III/1. Vrácení/odhození akčních karet

Vezměte si zpět do ruky všechny **základní karty**, které jste v průběhu tohoto kola zahráli nebo nasadili.

Přetrvávající speciální karty s alespoň jednou označovací kostičkou zůstávají ve hře. Opatrně tyto karty i s jejich označovacími kostičkami přesuňte nad svou desku hráče (), abyste uvolnili místa pro akční karty pro další kolo.

Počet přetrvávajících karet, které můžete mít ve hře, není nijak omezen.

Všechny ostatní speciální karty, které jste během tohoto kola zahráli jako akci nebo je nasadili v boji, odhoďte na odhazovací hromádku .

Pokud máte v ruce více než 8 akčních karet (včetně základních karet), **odhazujte z ruky speciální karty, dokud nebudete mít celkem 8 akčních karet** (včetně základních karet, karty vizí do tohoto limitu nepočítejte). Základní karty nesmíte nikdy odhodit.

◆ III/2. Slábnutí totemů

Jestliže se na mapě nacházejí nějaké totemy, otočte je slábnoucí stranou nahoru.

Je-li totem na mapě již otočený slábnoucí stranou vzhůru, odstraňte ho z mapy.

◆ III/3. Verbování bojovníků

V pořadí tahu, můžete naverbovat libovolný počet bojovníků za cenu 2 krystalů za každého bojovníka.

Bojovníky Strážců hvozdu naverbované v této fázi umisťujte na jednu nebo více okrajových oblastí lesa.

Bojovníky Železného bratrstva naverbované v této fázi umisťujte na jednu nebo více oblastí hor s kovárnou.

JEDNOTKY FRAKCÍ

Bojovník



Bojovník je standardní **bojová jednotka** a jde o jediný typ jednotky, kterým disponují Strážci hvozdu. Většinu času budete pomocí bojovníků své frakce ovládat lokality a bojovat s protivníkem.

V boji má každý bojovník 1 bod převahy. Bojovník je vyřazen z boje, když **utrpí 1 poškození**.

Vrták



Vrták je **nebojová jednotka** Železného bratrstva, která slouží ke sběru magických krystalů a získávání dalších výhod pro Železné bratrstvo. Nikdy ji nepovažujte za bojovou jednotku.

V průběhu boje vrták zcela ignorujte (nemá žádnou bojovou hodnotu a nedostává žádné poškození). Další pravidla týkající se vrtáku najdete na straně 15.

Golem



Golem je speciální **bojová jednotka** Železného bratrstva, kterou můžete naverbovat jen pomocí určitých efektů karet.

V boji **má každý golem 1 bod převahy a způsobuje 1 poškození**. Golem je vyřazen z boje, **když utrpí 2 poškození**.

Oddíl



Oddílem se rozumí skupina jedné nebo více bojových jednotek stojících ve stejné lokalitě. Počet jednotek v oddílu není omezen.

Vrták nikdy nepovažujte za součást oddílu, protože nejde o bojovou jednotku.

MAPA A PŘESUN

Lokality

◆ Oblasti hor

V horách sídlí Železné bratrstvo, jehož členové si zbudovali sídla na nejvyšších vrcholcích země.

Během hry jednotky Železného bratrstva vždy umisťujte do oblastí hor a přesouvejte je výhradně z jedné oblasti hor do druhé po horských hřebenech, které je spojují.

Podle vzdálenosti od města Ferrum se oblasti hor definují jako vnitřní oblasti hor, nebo okrajové oblasti hor. Oblasti hor přímo spojené s městem Ferrum jsou vnitřní oblasti hor, zatímco ty vzdálenější (s pozicí pro kovárnu) jsou okrajové oblasti hor. Základy a kovárny můžete stavět jen v okrajových oblastech hor.

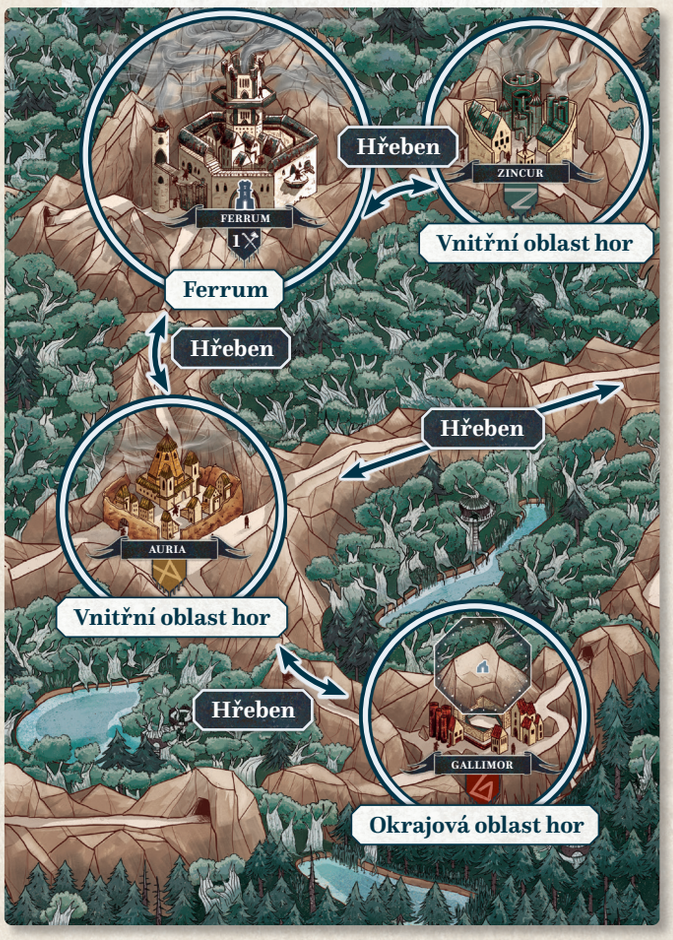
◆ Oblasti lesa

Lesy jsou domovem Strážců hvozdu a ohraničují je horské hřebeny navzájem propojující oblasti hor.

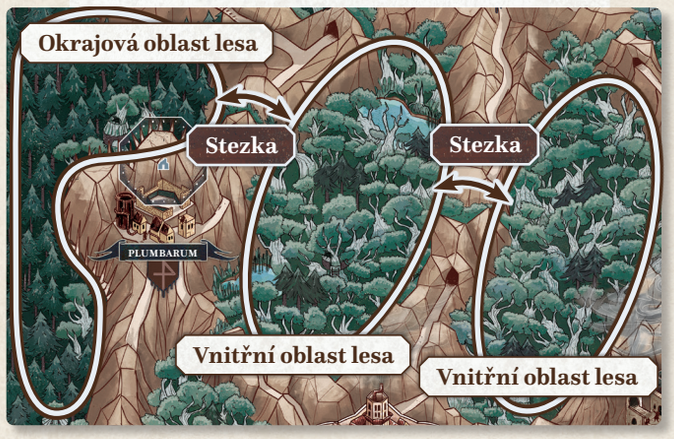
Během hry jednotky Strážců hvozdu vždy umisťujte do oblastí lesa a pohybujte se výhradně mezi sousedními oblastmi lesa. Sousední oblasti lesa spojuje malá stezka přecházející přes horský hřeben.

Podle vzdálenosti od středu mapy se oblasti lesa nazývají vnitřní oblasti lesa, nebo okrajové oblasti lesa. Lesy kolem okrajů herní desky považujte za okrajové oblasti lesa, zatímco všechny ostatní lesy za vnitřní oblasti lesa.

Oblasti hor



Oblasti lesa



Okrajové oblasti lesa jsou husté a temné, takže se do nich odváží vstoupit jen Strážci hvozdu. Jelikož jsou okrajové oblasti lesa mimo dosah osad Železného bratrstva v okrajových oblastech hor, není možné na okrajové oblasti lesa útočit a nedá se ani odsud zahájit žádná bitva.

DŮLEŽITÉ: Strážci hvozdu mohou objevovat totemy a útočit na nepřátelské jednotky jen z vnitřních oblastí lesa. Oddíly Železného bratrstva mohou útočit jen na nepřátelské jednotky, které se nacházejí ve vnitřních oblastech lesa.

DŮLEŽITÉ: Za žádných okolností se jednotka Železného bratrstva nemůže objevit v oblasti lesa a stejně tak mají jednotky Strážců hvozdu zakázaný vstup do oblastí hor. Počet jednotek, které se mohou nacházet ve stejné lokalitě, není omezen.

◆ Ovládání lokality

Dokud máte v nějaké lokalitě příslušící vaší frakci (v případě bojovníků Strážců hvozdu v oblastech lesa, v případě bojovníků a/nebo golemů Železného bratrstva v oblastech hor) alespoň jednu bojovou jednotku, tak tuto lokalitu ovládáte. Jakmile přesunete nebo odeberete poslední z vašich bojových jednotek, případně jste nuceni z dané lokality ustoupit, přestáváte ji ovládat.

Samotným vrtákem, bez doprovodu jiné bojové jednotky, nemůžete oblasti hor ovládat, protože nejde o bojovou jednotku.

Samotný golem, bez doprovodu bojovníků, oblast hory ovládat může, protože jde o bojovou jednotku.

Základy a kovárny můžete umisťovat jen do okrajových oblastí hor, které ovládá alespoň 1 bojová jednotka Železného bratrstva. Základy a kovárny, které již v oblastech hor jsou, samy o sobě oblasti hor neovládají – musí se zde nacházet alespoň 1 bojová jednotka.

Ovládaná lokalita	*Neovládaná lokalita*
	
	
	

Základy přesunu

Když zahrajete kartu obsahující klíčové slovo **Přesuň**, můžete přesunout jednotky z jedné lokality do sousední lokality stejného typu (z jedné oblasti lesa do jiné oblasti lesa nebo z jedné oblasti hor do jiné oblasti hor).

Každou jednotku frakce můžete přesunout jen jednou za tah. Jediné výjimky tvoří speciální akční karty *Vrtání tunelů* (umožňující přesunout vrták dvakrát v jednom tahu), *Uhánějící duchové* (umožňující dvakrát přesunout tytéž 4 bojovníky) a *Úkryt v korunách* (umožňující přesunout tytéž bojovníky v jednom tahu ještě jednou zahráním další základní karty s efektem Přesuň).

Příklad



Zahrajete speciální akční kartu Úkryt v korunách, která vám umožní přesunout 4 bojovníky Strážců hvozdu. Efekt této karty vám rovněž dává možnost zahrát ve stejném tahu ještě další (základní) kartu. Zahrajete základní kartu Plenění a rozhodnete se vyhodnotit efekt, který vám umožní přesunout 5 bojovníků Strážců hvozdu. Díky tomuto druhému efektu pohybu můžete ve stejném tahu ještě jednou přesunout všechny 4 již dříve přesunuté bojovníky (nebo jen některé z nich).

Přesun jednotek

◆ Přesun oddílu

Bojové jednotky Železného bratrstva vždy přesouváte v oddílech. Když vám akční karta dá pokyn k přesunu oddílu, jeden si vyberte a přesunete ho z jedné lokality do sousední lokality stejného typu. Při přesunování 2 oddílů vyberte 2 různé oddíly a vyhodnoťte efekt Přesuň pro každý z nich zvlášť.

Při přesunu oddílu můžete zvolit buď všechny bojové jednotky umístěné v jedné lokalitě, nebo jen jejich část. Pokud se rozhodnete pro přesun jen části oddílu, zbytek jednotek zůstane ve výchozí lokalitě: nemůžete ho pomocí stejného efektu přesunout ještě do další lokality.

Vrták nikdy není součástí oddílu, protože nejde o bojovou jednotku.





◆ Přesun bojovníka

Zatímco bojové jednotky Železného bratrstva vždy přesouváte po oddílech, bojovníky Strážců hvozdu přesouváte jednotlivě. Jakmile vám akční karta dá pokyn k přesunu bojovníků, vyberte uvedený počet bojovníků a přesuňte je z jedné lokality do sousední lokality stejného typu. Není důležité, jestli bojovníky přesunujete ze stejných, nebo v různých oddílů, můžete je přesunout do různých lokalit.

Jediný případ, kdy byste měli bojovníky Strážců hvozdu přesouvat jako oddíl, je speciální akční karta *Trik s návnadou*, která umožňuje Železnému bratrstvu přesunout celý oddíl Strážců hvozdu nebo jeho část.

◆ Přesun golema

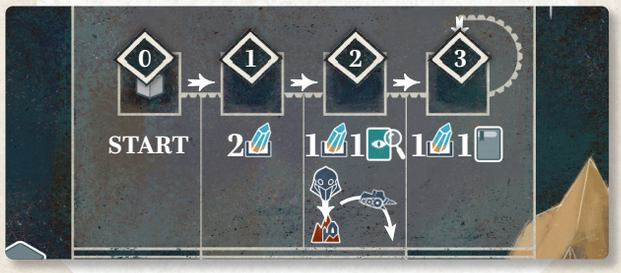
Golemy můžete přesouvat jen v rámci přesunu oddílu, přičemž v oddílu Železného bratrstva nemusíte mít žádné bojovníky.

◆ Přesun vrtáku

Vrták není bojovou jednotkou, nikdy ho nepovažujte za součást oddílu a proto ho nemůžete přesouvat pomocí efektů pro pohyb bojovníků nebo oddílů. Pro pohyb vrtáku musíte mít specifické efekty karet.

Kdykoli vrták přesunete do nové oblasti hor, kde není kovárna, přesuňte označovací kostičku na stupnici vrtáku o další krok a získejte odměny uvedené na nové pozici. Nachází-li se už kostička na poslední pozici, ale vy přesto provedete další přesun, ponechte kostičku na poslední pozici a získejte zde uvedené odměny.

Stupnice vrtáku



0 Počáteční pozice.

1 První krok:

- Umístěte 2 krystaly do oblasti Náklad na své desce hráče.

2 Druhý krok:

- Umístěte 1 další krystal do oblasti Náklad na své desce hráče.
- Tajně se podívejte na vrchní kartu balíčku karet vizí a položte ji zpátky na vrch balíčku.
- Naverbujte jednoho bojovníka Železného bratrstva do oblasti hor, **odkud** se vrták přesunul.

3 Třetí a další kroky:

- Umístěte 1 další krystal do oblasti Náklad na své desce hráče.
- Doberte si 1 speciální kartu.

Krystaly v oblasti Náklad nemůžete utrácet!

Kdykoli vrták přesunete do oblasti hor s kovárnou (včetně města Ferrum), nepostoupíte na stupnici vrtáku ani nezískáte odměny za postup po ní. Místo toho musíte vrták v kovárně vyložit.

To provedete tak, že všechny krystaly z oblasti Náklad přesunete mezi dostupné krystaly na své desce hráče. Tyto krystaly nyní smíte utratit za akční efekty. Následně přesuňte označovací kostičku na stupnici vrtáku na její počáteční pozici.

POZNÁMKA: Abyste mohli vyložit vrták, nemusíte ho přesouvat do jiné kovárny. Můžete se s ním vrátit do stejné kovárny, ze které jste vyšli, a zde ho vyložit.

DŮLEŽITÉ: Postavíte-li v oblasti hor, kde se již nachází vrták, kovárnu, vyložte vrták (jako by do této oblasti hor právě dorazil).



BOJ

Když zahrajete kartu s klíčovým slovem Zaútoč, vyberte jeden ze svých oddílů. S tím zahájíte bitvu s nepřátelskými jednotkami v lokalitě sousedící s lokalitou, kde se nachází váš útočící oddíl. Bitvy se musí zúčastnit všechny bojové jednotky obou oddílů.

Dva soupeřící oddíly považujte za sousedící, pokud se oblast lesa a oblast hor, na kterých se nacházejí, navzájem dotýkají.

DŮLEŽITÉ: Nikdy nemůžete s oddíly Železného bratrstva zaútočit na oddíly Strážců hvozdu nacházející se v okrajových oblastech lesa. Zároveň z těchto okrajových oblastí lesa nikdy nemůžete zahájit útok s oddíly Strážců hvozdu.

Po zahájení bitvy určete, jestli je její součástí boj, či nikoliv. I když bitvu obvykle zahajíte proti nepřátelskému oddílu, v určitých případech můžete bitvu zahájit i přesto, že se jí nezúčastní žádná nepřátelská bojová jednotka (viz části *Útok na Ferrum* a *Zničení vrtáku* na straně 17). V těchto zvláštních případech sice můžete bitvu zahájit, ale nedojde k žádnému skutečnému boji (protože se do ní nezapojí žádné nepřátelské bojové jednotky) a v bitvě dojde automaticky k vítězství bez boje. Během bitvy bez boje proto nikdy neudělíte žádné poškození.

Pokud je součástí bitvy boj, který musíte vyhodnotit (do bitvy se zapojily nepřátelské bojové jednotky), určete role jednotlivých hráčů: pokud váš oddíl útočí, jste útočník; pokud jste napadeni, jste obránce. Následně boj vyhodnoťte podle níže uvedených kroků.

Vyhodnocení boje

I. Nasazení karty

1. Nejdřív se útočník rozhodne, jestli chce nasadit kartu, nebo ne. Pokud ano, vybere si kartu z ruky a položí ji lícem dolů na stůl.
2. Potom se obránce rozhodne, jestli chce nasadit kartu, nebo ne. Pokud ano, vybere si kartu z ruky a položí ji lícem dolů na stůl.
3. Současně odhalte vybrané karty a porovnejte jejich bojové hodnoty. Pro snazší porovnání položte obě karty tak, aby se hodnoty na nich nacházely vedle sebe.
4. Pokud se některý z hráčů rozhodl nenasadit žádnou kartu, pro účely vyhodnocení boje to považujte, jako by nasadil kartu s nulovými bojovými hodnotami.

II. Výpočet výsledného poškození

1. Výsledné poškození můžete počítat pro oba hráče současně.
2. Poškození způsobené nepřátelskému oddílu vychází z hodnoty poškození na vaší nasazené kartě. Některé efekty karet ve hře mohou způsobit dodatečné poškození – každá kovárna (včetně města Ferrum) a golem účastnící se boje způsobí +1 poškození. Přičtěte je k hodnotě poškození na své kartě a vypočítejte celkové poškození, které způsobíte protivníkovi.

POZNÁMKA: Kovárna může způsobit dodatečné poškození, pokud se nachází ve stejné oblasti hor jako oddíl účastnící se boje (ať už útočí, nebo se brání).

3. Snižte způsobené poškození o hodnotu obrany na protivníkově nasazené kartě a o všechny příslušné efekty karet ve hře.

III. Způsobení poškození

1. Jestliže i po snížení poškození způsobíte protivníkovi nějaké poškození, odstraňte bojové jednotky z jeho oddílu. Toto můžete provádět současně. Za každé způsobené poškození odstraňte 1 nepřátelskou bojovou jednotku. Pokud chcete odstranit nepřátelského golema, musíte během jednoho boje způsobit 2 poškození. O rozdělení poškození vždy rozhoduje hráč, který toto poškození způsobil.

   Způsobíte-li golemovi během boje pouze 1 poškození, toto poškození se nepřenáší do dalšího boje.

   Totemům, základům, kovárnám ani vrtáku se poškození způsobovat nedá.

IV. Stanovení výsledku

1. Odstraníte-li z jednoho ze dvou oddílů všechny bojové jednotky, přeživší hráč v boji okamžitě vítězí.
2. Pokud odstraníte všechny bojové jednotky z obou oddílů, není vítězem ani jeden z hráčů.
3. Jestliže zůstane v obou oddílech alespoň jedna bojová jednotka, porovnejte celkovou převahu. Nejprve sečtením zbývajících bojových jednotek spočítejte hodnotu převahy svého oddílu.

Každá zbývající bojová jednotka přispívá 1 bodem převahy. Potom přičtěte hodnotu převahy svého oddílu k hodnotě převahy vámi nasazené karty. Pokud máte ve hře efekty karet, které přidávají další body převahy, přičtěte je také k celkové hodnotě převahy. Hráč s nejvyšší celkovou hodnotou převahy vítězí v boji.

4 V případě nerozhodného stavu vítězí útočník.

Po vyhodnocení boje bitva končí.

Pokud jste nasadili speciální kartu, po bitvě ji odhoďte.

Jestliže jste nasadili základní kartu, položte ji vedle odhazovací hromádky. Během fáze konce kola si ji vezmete zpátky do ruky.

Ústup

Vítěz boje se může rozhodnout přinutit celý poražený oddíl (pokud nějaký takový existuje) k ústupu do sousední lokality stejného typu. Poražený oddíl nelze rozdělit.

DŮLEŽITÉ: Přemístění poraženého oddílu tímto způsobem nepovažujte za přesun. Nemůžete-li oddíl přesunout z důvodu nějakého efektu karty ve hře, můžete být i tak přinuceni k ústupu po bitvě, ve které jste byli poraženi.

Pokud je přinucen k ústupu oddíl Strážců hvozdu nesoucí totem, přemístěte oddíl, ale totem nechejte v oblasti lesa, ze které byl oddíl přinucen ustoupit.

Útok na Ferrum

Jako náčelníkovi Strážců hvozdu vám některé efekty karet výslovně přikazují zaútočit na Ferrum. Bitvu proti městu Ferrum můžete zahájit i v případě, že se v něm nenacházejí žádné bojové jednotky Železného bratrstva. V takovém případě v bitvě automaticky vítězíte bez vyhodnocování boje.

POZNÁMKA: Kovárna ve městě Ferrum způsobuje dodatečné poškození pouze během vyhodnocení boje. Pokud v okamžiku útoku Strážců hvozdu na Ferrum nejsou v dané lokalitě žádné bojové jednotky Železného bratrstva, k žádnému boji nedojde, takže kovárna nezpůsobí žádné poškození.

Zničení vrtáku

Vrták není bojovou jednotkou, proto se neúčastní žádných bojů. Pokud se vrták nachází ve stejné oblasti hor jako oddíl Železného bratrstva, který se účastní bitvy, jeho přítomnost při vyhodnocování boje prostě ignorujte. Vrták se tedy nikdy nemůže stát cílem žádného způsobeného poškození ani nepřispívá k hodnotě převahy oddílu Železného bratrstva.

V důsledku bitvy ovšem může dojít ke zničení vrtáku.

Pokud byl oddíl Železného bratrstva poražen (nebo úplně odstraněn) a vrták se nacházel ve stejné oblasti hor, která byla součástí bitvy, je vrták po bitvě zničen.

Jako náčelník Strážců hvozdu můžete zaútočit na oblast hor, kde se nachází jen samotný vrták. V takovém případě v bitvě automaticky zvítězíte bez vyhodnocování boje a vrták zničíte.

Kdykoli dojde je zničení vrtáku, **může si náčelník Strážců hvozdu vzít 1 krystal** z oblasti Náklad na desce hráče Železného bratrstva a přidat ho ke svým vlastním dostupným krystalům na desce hráče Strážců hvozdu. Potom vezměte všechny zbývající krystaly z oblasti Náklad a vraťte je do společné zásoby. Nakonec vraťte označovací kostičku na stupnici vrtáku na startovní pozici a umístěte vrták do města Ferrum (aniž byste postupili na stupnici vrtáku).

DŮLEŽITÉ: Náčelník Strážců hvozdu si může vzít krystal z oblasti Náklad jen v případě, že v okamžiku zničení vrtáku byly ve vrtáku naloženy nějaké krystaly a po bitvě zbyl alespoň 1 bojovník Strážců hvozdu. Pokud při zničení vrtáku nebyly v oblasti Náklad žádné krystaly nebo v oddílu účastnícího se bitvy nezbyl žádný bojovník Strážců hvozdu, nemůže si náčelník krystal z oblasti Náklad vzít.



Příklad boje

Náčelník Strážců hvozdu ve svém tahu zahraje kartu ***Instinkt lovce****. Z ruky pak odhodí kartu, aniž by vyhodnocoval její efekt, což mu umožní přesunout 4 bojovníky Strážců hvozdu do vnitřní oblasti lesa hned vedle města Plumbarum. Potom se náčelník rozhodne zaútočit na tamní oddíl Železného bratrstva.*



Jelikož se ve městě Plumbarum nachází bojové jednotky Železného bratrstva, musí se vyhodnotit boj. Nejdřív si náčelník Strážců hvozdu, který je v tomto případě útočníkem se 4 bojovníky Strážců hvozdu v útočícím oddílu, zvolí kartu z ruky a položí ji lícem dolů na stůl. Potom si velitel Železného bratrstva, který je zde obráncem se 2 bojovníky Železného bratrstva, 1 golemem a kovárnou v napadené oblasti hor, zvolí kartu z ruky a položí ji lícem dolů na stůl. Po nasazení obou karet je hráči současně odkryjí a položí vedle sebe.



Náčelníkova nasazená karta ***Děti lesa*** *má hodnotu poškození 1 a žádné dodatečné poškození se k ní nepřidává. Velitelova nasazená karta* ***Válečný stroj*** *má hodnotu obrany 0 a nepřičítá se k ní žádná dodatečná obrana, takže náčelník způsobí celkem 1 poškození.*

Velitelova nasazená karta ***Válečný stroj*** *má hodnotu poškození 2. Golem a kovárna způsobí každý 1 další poškození, celkem tedy 4 poškození. Náčelníkova nasazená karta* ***Děti lesa*** *má hodnotu obrany 2. Karta* ***Instinkt lovce****, která tento boj zahájila, poskytuje 1 dodatečný bod obrany, celkem tedy 3 body obrany. Hodnota obrany 3 snižuje 4 poškození na 1 poškození, takže velitel způsobí celkem 1 poškození.*

Náčelník odstraní z města Plumbarum 1 bojovníka Železného bratrstva (pro odstranění golema by Strážci hvozdu museli způsobit alespoň 2 poškození) a velitel odstraní 1 bojovníka Strážců hvozdu z útočícího oddílu. Teď náčelník přičte počet zbývajících bojových jednotek Strážců hvozdu (3) k hodnotě převahy na své nasazené kartě (2) a získá tak celkem 5 bodů převahy. Mezitím velitel přičte počet zbývajících bojových jednotek Železného bratrstva (2) k hodnotě převahy na své nasazené kartě (3), celkem tedy 5 bodů převahy.

Celková hodnota převahy obou hráčů je 5. Jelikož v případě nerozhodného stavu vždy vyhrává útočník, stává se vítězem této bitvy náčelník. Rozhodne se přinutit zbývající oddíl Železného bratrstva k ústupu a přesune bojovníka Železného bratrstva a golema z města Plumbarum do sousední oblasti hor, kterou sám vybere. Kovárna zůstává na místě, protože ji není možné nikdy zničit, ale kdyby se během boje ve městě Plumbarum nacházel vrták, došlo by k jeho zničení a přemístění do města Ferrum.



A jelikož se náčelník stal vítězem tohoto boje, může vyhodnotit poslední efekt na kartě ***Instinkt lovce*** *a ukrást 1 krystal z velitelovy oblasti dostupných krystalů (pokud tam nějaký je).*

CESTA ŽELEZNÉHO BRATRSTVA K VÍTĚZSTVÍ

Jako velitel Železného bratrstva můžete vyhrát válku proti Strážcům hvozdu, pokud dokážete vybudovat mohutné kovárny, které zaplaví zemi nekonečnými zástupy armád, jež nakonec lesní kmeny jednou provždy rozdrtí. Z hlediska hry **se stanete vítězem, jestliže se vám podaří postavit 3 kovárny v okrajových oblastech hor** dřív, než váš protivník splní svoji podmínku vítězství. Toho se obvykle dá dosáhnout ve dvou krocích.

POZNÁMKA: Každý hráč má možnost se vzdát. Pokud to protivník udělá, okamžitě se stáváte vítězem hry, aniž byste museli splnit vaši podmínku vítězství.

Základy

Pokud chcete postavit kovárnu, nejdřív potřebujete základy. Když zahrajete základní kartu *Rozšíření*, můžete umístit žeton kovárny – stranou se základy nahoru – **do okrajové oblasti hor, kterou ovládáte** a kde ještě nejsou žádné základy ani kovárna. Jestliže okrajovou oblast hor neovládáte, nemůžete do ní umístit základy. Základy nemůžete umístit ani do města Ferrum (protože zde kovárna je již od začátku hry), ani do vnitřních oblastí hor.

POZNÁMKA: Základy nejsou nikdy účastníkem žádného boje a bez přítomnosti oddílu s nimi nemůžete ovládat danou oblast hor. Základy se nedají žádným způsobem zničit.

Kovárny

Jakmile máte základy, můžete na nich postavit kovárnu. Pokud ovládáte okrajovou oblast hor, vybudovali jste na ní základy a zároveň máte na útratu alespoň 5 krystalů, můžete zahrát základní kartu *Posílení* a postavit kovárnu. To provedete tak, že žeton základů otočíte stranou kovárny nahoru.

Některé efekty karet umožňují postavení kovárny také jiným způsobem a mohou ignorovat některé části výše popsaného procesu.

POZNÁMKA: Kovárny bez přítomnosti oddílu neovládají danou oblast hor a nelze je žádným způsobem zničit.

Nejenže stavba kováren přiblíží velitele Železného bratrstva k vítězství, ale přináší i další výhody:

- Pokud je oblast hor, kde se nachází kovárna, zapojena do boje, způsobuje kovárna 1 poškození navíc.
- Více kováren pro vás znamená více možností, kde můžete vyložit vrták.
- Při verbování nových bojovníků ve fázi konce kola máte s každou další kovárnou flexibilnější možnosti jejich rozmístění.

POZNÁMKA: Ve městě Ferrum se kovárna nachází už od začátku hry, takže vám poskytuje výše uvedené výhody, ale nepočítá se do 3 kováren, které musíte postavit.



CESTA STRÁŽCŮ HVOZDU K VÍTĚZSTVÍ

Jako náčelník Strážců hvozdu můžete vyhrát válku proti Železnému bratrstvu, pokud dokážete ukořistit starobylé totemy z tajných obřadních míst na vrcholcích nejvyšších hor. Pomocí těchto magických totemů můžete vyvolat Ochránce lesa, mystickou a mocnou bytost, která je schopna očistit Železný hvozd od Železného bratrstva jednou provždy. Z hlediska hry **se stanete vítězem, pokud objevíte 3 totemy a ukořistíte je, což znamená, že se s nimi přesunete do okrajových oblastí lesa** dřív, než váš protivník splní svoji podmínku vítězství. Toho se obvykle dá dosáhnout ve dvou krocích.

POZNÁMKA: Každý hráč má možnost se vzdát. Pokud to protivník udělá, okamžitě se stáváte vítězem hry, aniž by bylo potřeba splnit vaši podmínku vítězství.

Karty vizí



Abyste mohli ukořistit totem, musíte nejdřív nějaký objevit. Náčelník Strážců hvozdu má kromě balíčku speciálních karet ještě druhý balíček: balíček karet vizí. Každá karta vize označuje oblast hor, kde můžete objevit totem.

Totem můžete objevit, pokud jsou splněny všechny následující podmínky:

1. Máte v ruce kartu vize .
2. Váš oddíl se nachází ve **vnitřní** oblasti lesa, která sousedí s oblastí hor vyobrazenou na kartě vize. Totem nemůžete nikdy objevit z okrajové oblasti lesa.
3. Oblast hor uvedená na kartě vize **není ovládána**, což znamená, že zde nejsou žádné bojové jednotky Železného bratrstva. Pokud se v ní nachází jen základy nebo kovárna a/nebo vrták, není tato oblast hor ovládána.

Pokud jsou splněny všechny tyto podmínky a zahrajete akční kartu s klíčovým slovem **Objevuj**, můžete z ruky odhalit kartu vize a položit ji vedle své odhazovací hromádky, aby na ni protivník viděl. Pokud už vedle odhazovací hromádky nějakou kartu vize máte, položte zahranou kartu vedle ní, aby byly všechny karty vizí dále viditelné. Nejčastěji používanou akční kartou s klíčovým slovem Objevuj je základní karta *Vize*, ale existují i další speciální karty umožňující objevování totemů.

Jakmile úspěšně odhalíte totem, přidejte žeton totemu – nabitou stranou nahoru – k oddílu, který jste využili k jeho objevení. **Pokud jste totem objevili ve vnitřní oblasti hor, získáte navíc 3 krystaly**. To je naznačeno v levém horním rohu karet vizí znázorňujících vnitřní oblast hor. Za objevení totemu v okrajové oblasti hor krystaly nikdy nezískáváte.





Totemy



Po objevení totemu už ho stačí jen odnést do jedné z okrajových oblastí lesa. Existuje ovšem několik pravidel, jak to provést.

◆ Přesouvání totemu

Kdykoli bojovníka přesouváte z oblasti lesa, ve které se nachází totem, můžete vzít totem s sebou. Každý bojovník může mít u sebe vždy jen 1 totem.

Nachází-li se v cílové oblasti lesa jiný bojovník, který se ještě nepohnul, a vy pořád ještě máte možnost přesouvat bojovníky, smíte totem předat druhému bojovníkovi a znovu ho přesunout s využitím stejného efektu. Omezení na jeden pohyb se týká jen bojovníků, nikoli totemu.



◆ Ukořistění totemu

Pokud jeden z vašich bojovníků nebo oddílů úspěšně přenese totem do okrajové oblasti lesa, považujte okamžitě tento totem jako ukořistěný. Odeberte ho z herní desky a položte ho na svou desku hráče. Už o něj nemůžete přijít.

Všechny vaše jednotky zůstávají na herní desce a můžete pokračovat ve hře obvyklým způsobem.

Jakmile ukořistíte třetí totem, okamžitě vyhráváte hru.

◆ Ztráta totemu

Když s oddílem, který nese totem, prohrajete bitvu a jste v důsledku toho přinuceni ustoupit, musí poražený oddíl Strážců hvozdu zanechat totem v oblasti lesa, kterou jste byli nuceni opustit. Oddíl si totem nemůže vzít s sebou.

Pokud je oddíl, který nese totem, zcela zničen buď během bitvy, nebo v důsledku efektu karty, ponechejte totem v dané oblasti lesa.

Jakmile však do neovládané oblasti lesa s totemem vstoupí oddíl nebo bojovník Strážců hvozdu, může si tento oddíl nebo bojovník totem okamžitě vzít a nést ho.

◆ Slábnutí

Při objevení se totem dostane ze starobylého obřadního místa v horách. Jakmile se přeruší magické spojení totemu s tímto místem, jeho moc začne slábnout. Moc totemu jste schopni zachovat jedině tím způsobem, že totem odnesete na obřadní místo Strážců hvozdu hluboko v okrajových oblastech lesa dřív, než jeho moc úplně vyprchá.

Z hlediska hry platí, že pokud se ve fázi konce kola na herní desce nacházejí nějaké totemy, musíte je otočit na svou slábnoucí stranu, kde je vyobrazený nevybarvený totem. Je-li ve fázi konce kola žeton totemu již slábnoucí stranou nahoru, musíte ho z herní desky odstranit. Jakmile tedy totem objevíte, máte na jeho ukořistění jen omezený čas (konkrétně aktuální kolo a následující kolo).



SÓLOVÁ HRA PROTI ŽELEZOBOTOVI

Když se v těchto pravidlech mluví o „vás“, myslí se tím člověk hrající za Strážce hvozdu, zatímco když se mluví o „něm“, myslí se tím bot hrající za Železné bratrstvo.

PŘÍPRAVA HRY

1. Umístěte herní desku doprostřed herní oblasti, stranou pro sólovou hru nahoru.
2. Vezměte si desku hráče Strážců hvozdu a položte desku Železného bratrstva stranou pro sólovou hru nahoru.
3. Vezměte si do ruky svoje 3 základní karty. Vezměte 3 základní karty bota a položte je jako balíček lícem dolů na vyznačené místo vedle jeho desky hráče. Pro zjednodušení budeme tomuto balíčku říkat „botova ruka“.
4. Z vlastního balíčku odstraňte karty s referenčními čísly WW17, WW19, WW22, WW36. Svůj balíček zamíchejte a položte ho do příslušné oblasti pro dobírací balíček na své desce hráče. Totéž udělejte i s balíčkem bota.
5. Zamíchejte 4 karty vizí s vyobrazením vnitřní oblasti hor a 1 si náhodně doberte. Zbývající 3 karty zamíchejte se zbytkem karet vizí a vytvořte tak balíček vizí.
6. Do každé okrajové oblasti lesa umístěte 2 své bojovníky Strážců hvozdu.
7. Umístěte vrták do města Ferrum. Umístěte 1 bojovníka Železného bratrstva do města Ferrum a 3 bojovníky Železného bratrstva do každé z vnitřních oblastí hor sousedících s městem Ferrum.
8. Otevřete nápovědu k ovládání bota, abyste viděli tabulku s různými přístupy a akcemi Železného bratrstva, a položte ji na místo, kde na ni dosáhnete. Umístěte označovací kostičku na pole Rozpínavý přístup – s tímto přístupem bot začíná hru.
9. Položte kartu Průběh tahu Železobota (stranou Ostražitý nahoru) a kouzelnou kostku do svého dosahu.
10. Všechny zbývající komponenty položte v dosahu poblíž herní desky.

PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ

Podmínky vítězství se oproti pravidlům běžné hry nijak nemění. Zvítězíte, jestliže ukořistíte 3 totemy. Pokud Železobot postaví 3 další kovárny (kromě té, která stojí ve městě Ferrum), prohráváte hru.










CUPRUMIS
COBALTIS
PALLADIMOR
PLUMBARUM
ZINCUR
FERRUM
LITHIMAR
CHROMIA
AURIA
ARGENTIMAR
GALLIMOR




Rychlý úder
Plenění


ŽELEZOBOT
FÁZE PŘÍPRAVY
FÁZE AKCÍ
FÁZE KONCE KOLA




STRÁŽCI HVOZDU
FÁZE PŘÍPRAVY
FÁZE AKCÍ
FÁZE KONCE KOLA

SHRNUTÍ KOLA

Fáze přípravy

◆ Získání krystalů

Žádná změna oproti pravidlům běžné hry. Získáte 1 krystal, bot získá 2 krystaly.

◆ Dobrání karet

Z vaší strany nedochází oproti pravidlům běžné hry k žádné změně. Doberte si dvě vrchní karty ze svého balíčku. Pokud jde o první kolo, můžete si místo toho dobrat 4 karty, 2 si ponechat a zbytek zamíchat zpátky do dobíracího balíčku.

Za bota doberte 2 karty z jeho balíčku, přičemž všechny karty ponechte otočené lícem dolů, a zamíchejte je do jeho ruky (ke třem základním kartám).

◆ Odebrání označovacích kostiček

Z vaší strany nedochází oproti pravidlům běžné hry k žádné změně. Odeberte 1 označovací kostičku z každé přetrvávající karty, kterou máte ve hře.

PŘIPOMENUTÍ: Jakmile se přetrvávající karta vyčerpá, odhoďte ji.

Bot přetrvávající karty nepoužívá, ale za účelem sledování stavu hry můžete označit konkrétní oblasti hor. Tyto označovací kostičky **nikdy** neodebírejte.

Fáze akcí

První jste na tahu vy, potom následuje tah bota a dále se v tazích střídáte.

◆ Váš tah

Svůj tah odehrajte jako obvykle, pouze s následujícími drobnými úpravami:

- Pokud útočíte na oddíl Železného bratrstva, řiďte se částí Průběh boje popsanou na straně 26.
- Když objevíte totem, Železobot **označí oblast hor**, kde k objevení došlo.
- Po odhození nebo spálení karty vize Železobot **označí oblast hor** odpovídající odhozené/spálené kartě vize.

◆ Botův tah

Na začátku každého botova tahu podle podmínek pro změnu přístupu na otevřené nápovědě k ovládání bota určete jeho přístup v aktuálním tahu.

Přesuňte označovací kostičku na vyznačené pole přístupu pod podmínkami pro změnu přístupu.

Během botova tahu se řiďte průběhem tahu, který je aktuálně vyobrazený na jeho kartě Průběh tahu. Informace o tom, jak provádět určité pokyny, najdete v části Klíčová slova a Klíčové pojmy.

Při pokynu k vyložení karty ji umístěte lícem nahoru na volné místo pro akční kartu nejvíce vlevo na botově desce hráče. Pokud dostanete pokyn vyhodnotit ikony na vyložené kartě, vyhodnocujte ikony pro sólovou hru znázorněné nad polem efektu. Nejprve v tabulce akcí najděte položku odpovídající levé ikoně a vyhodnoťte příslušný efekt. Poté proveďte totéž i s pravou ikonou. U některých položek je uveden seznam odrážek s více efekty: začněte od horní odrážky a vyhodnoťte **první** efekt, který je možné vyhodnotit.

DŮLEŽITÉ: Pokud se po vyhodnocení ikony stav hry nijak nezmění nebo pro efekty ikony neexistují žádné platné cíle, **bot získá jako kompenzaci 1 krystal**.

POZNÁMKA: Během několika prvních her ignorujte červené ikony (viz část Zvyšování obtížnosti na straně 27).

Kdykoli bude mít bot ve svém tahu prázdnou ruku, dobere si jednu kartu (aniž by ji odhalil), která tak vytvoří jeho nový balíček karet v ruce lícem dolů, a **ukončí svůj tah**.

Fáze konce kola

◆ Vrácení/odhození akčních karet

Z vaší strany nedochází oproti pravidlům běžné hry k žádné změně. Vezměte si všechny svoje základní karty zpátky do ruky. Přetrvávající karty alespoň s jednou označující kostičkou přesuňte nad desku hráče. Všechny ostatní zahrané karty odhoďte. Zkontrolujte, jestli nepřekračujete limit akčních karet v ruce (8 včetně základních karet).

Všechny základní karty, které bot během svého tahu vyložil nebo nasadil, položte zpátky na jeho ruku, následně odhoďte jeho zahrané speciální karty.

◆ Slábnutí totemů

Objevené totemy na herní desce otočte slábnoucí stranou nahoru. Pokud už byly otočené slábnoucí stranou nahoru, odstraňte je z desky.

Verbování

Z vaší strany nedochází oproti pravidlům běžné hry k žádné změně. Můžete naverbovat libovolný počet bojovníků, každého za 2 krystaly. Umístěte je do jedné nebo více okrajových oblastí lesa.

Jestliže má bot 5 či více krystalů, bude verbovat bojovníky (za cenu 2 krystalů za každého) tak dlouho, dokud mu nezbude méně než 5 krystalů.

Při verbování pro Železobota umístěte bojovníka Železného bratrstva do uvedené lokality podle následujícího seznamu priorit:

- Ferrum, pokud jsou ve městě Ferrum méně než 3 bojovníci.
- Kovárna s nejmenším oddílem Železného bratrstva (včetně města Ferrum)
- V případě nerozhodné situace rozhodněte pomocí kouzelné kostky (jak je vysvětleno v části Klíčová slova a klíčové pojmy).

Tento postup (další vyhodnocování, kde se má verbovat) opakujte, dokud bot neskončí s verbováním.

KLÍČOVÁ SLOVA A KLÍČOVÉ POJMY

Dobírání karet

Kdykoli si bot dobírá speciální kartu, položte vrchní kartu z jeho balíčku speciálních karet (aniž byste se na ni podívali) dospod jeho ruky (pokud není výslovně uvedeno, že máte kartu položit nahoru na balíček botovy ruky). Jeho ruka se během kola míchá jen v kroku Dobrání karet.

Rozhodnutí nerozhodných situací: kouzelná kostka

Kdykoli dostanete pokyn vybrat oblast hor, oblast lesa nebo oddíl na základě určitého kritéria a po zohlednění daných kritérií pořád ještě zbývá více rovnocenných možností, **hoďte kouzelnou kostkou**.



Vyberte rovnocennou možnost s **nejvyšším sudým** číslem.



Vyberte rovnocennou možnost s **nejvyšším lichým** číslem.



Vyberte rovnocennou možnost s **nejnižším sudým** číslem.



Vyberte rovnocennou možnost s **nejnižším lichým** číslem.

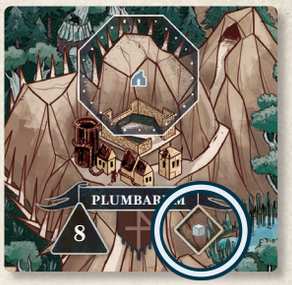
Pokud potřebujete během jednoho botova tahu rozhodnout více nerozhodných situací, hoďte kouzelnou kostkou vícekrát a pokaždé použijte výsledek jiného hodu.

Nejmenší/největší oddíl

V pravidlech se nejmenším/největším oddílem rozumí oddíl obsahující nejméně/nejvíce bojových jednotek. Oddíl s libovolným počtem golemů považujte za o 1 jednotku větší než oddíl se stejným počtem bojových jednotek, ale s menším počtem golemů (nebo bez nich).

Označená oblast hor

Kdykoli zahrajete, odhodíte nebo spálíte kartu vize, Železobot označí příslušnou oblast hor, aby „věděl“, že už se zde nikdy znovu nebudete pokoušet objevovat. Oblast hor označíte umístěním označovací kostičky na určenou pozici v dané oblasti hor.



Útok

Zaměření oddílu

Když se na vás bot chystá zaútočit, zaměří se na jeden z vašich oddílů Strážců hvozdu podle tohoto seznamu priorit:

- Vyberte oddíl Strážců hvozdu s totemem (pokud totem neslábne a nejedná se o poslední tah kola).
- Má-li totemy v držení víc oddílů Strážců hvozdu, rozhodněte nerozhodnou situaci v následujícím pořadí priority:
  - Vyberte oddíl se slábnoucím totemem (pokud se nejedná o poslední tah kola).
  - Vyberte oddíl nacházející se blíže okrajové oblasti lesa.
  - Použijte kouzelnou kostku.
- Pokud nemá totem v držení žádný oddíl Strážců hvozdu, vyberte největší oddíl Strážců hvozdu, který to má k totemu nejblíž.
- Jestliže se na herní desce nenachází žádný totem, vyberte nejmenší oddíl Strážců hvozdu, který se dá zvolit.

Pokud jsou uvedená kritéria u více možností rovnocenná, vyberte oddíl, kde je rozdíl v počtu bojových jednotek výhodnější pro bota.

Pokud je situace dál nerozhodná, vyberte oddíl pomocí kouzelné kostky (na základě čísel jejich oblastí lesa). Rozdíl v počtu bojových jednotek musí být alespoň 0 nebo vyšší, jinak Železobot nezaútočí.

Vybraný oddíl Strážců hvozdu se stane **zaměřeným oddílem**.

DŮLEŽITÉ: Stejně jako v základní hře není možné útočit na bojovníky Strážců hvozdu nacházející se v okrajových oblastech lesa.

Vyberte zaměřený oddíl, přičemž ignorujte všechny oddíly Strážců hvozdu, které nijak nesousedí se žádnými oddíly Železného bratrstva. Bot na zaměřený oddíl zaútočí s největším sousedním oddílem Železného bratrstva. Boj vyhodnoťte pomocí části Průběh boje (viz níže). Pokud Železobot zahájí boj, ale v ruce nemá žádné karty, které by mohl nasadit, pak útok vynechá a místo toho si dobere speciální kartu.

◆ Průběh boje proti Železobotovi

I. Nejprve zahrajete nasazenou kartu vy, bez ohledu na to, kdo je útočníkem. Případně můžete zahrání karty vynechat.

II. Následně doberte a odhalte vrchní kartu z botovy ruky, což bude jeho nasazená karta. Pokud bot nemá v ruce žádné karty, kartu nenasazuje.

III. Vypočítejte poškození stejně jako v pravidlech běžné hry a nezapomeňte zahrnout níže uvedený bonus za přístup bota. Určete vítěze.

1. V rozpínavém přístupu má +1 k poškození.
2. V agresivním přístupu má +1 k převaze.
3. V defenzivním přístupu má +1 k obraně.

IV. Jestliže bot zvítězí a přinutí vás ustoupit, přinutí vás vzdálit se od oblasti hor, která byla zapojena do boje (takže váš ustupující oddíl s ní už nebude sousedit). Přesune vás do oblasti lesa s menším (nebo žádným) oddílem Strážců hvozdu nebo směrem k ní, ale nikdy vás nepřesune směrem k oblasti lesa s totemem. Pokud existuje více rovnocenných oblastí lesa, použijte k rozhodnutí kouzelnou kostku.

V. Pokud po bitvě není ve městě Ferrum žádná bojová jednotka, bot po vyhodnocení bitvy naverbuje do města Ferrum 1 bojovníka Železného bratrstva (aniž by musel utrácet krystaly).

Přesun oddílů Železného bratrstva

Existují tři klíčová slova udávající prioritu bota při přesunu. Nikdy nepohybujte při těchto přesunech vrtákem.

Pronásledování

Cíl přesunu:

Oblast hor sousedící se **zaměřeným oddílem**, kde může Železné bratrstvo prostřednictvím jednoho přesunu oddílu zformovat co největší oddíl. (Pokud existuje více rovnocenných možností, vyberte oblast hor, která **není označena**. Pokud nerozhodná situace dál přetrvává, použijte kouzelnou kostku.)

Jestliže už ovšem Železné bratrstvo má více jednotek v oddílu sousedícím se zaměřeným oddílem, žádný přesun neproběhne.

Zdroj přesunu:

Oblast hor s největším oddílem Železného bratrstva sousedící s cílem. Pokud jde o Ferrum, ignorujte 3 tamní bojovníky Železného bratrstva (protože ti by byli ponecháni na ochranu města Ferrum) a přehodnoťte zdroj přesunu. Pokud existuje více rovnocenných oblastí hor, rozhodněte pomocí kouzelné kostky.

Přesunujte bojové jednotky ze zdroje do cíle, dokud není v oddílu Železného bratrstva **víc** jednotek, než je bojovníků Strážců hvozdu v zaměřeném oddílu, nebo dokud se zdrojová oblast hor nevyprázdní (přičemž poslední 3 bojové jednotky ve městě Ferrum zůstávají na místě). Golemy vždy přesunujte před bojovníky.

Ochrana

Cíl přesunu:

- Ferrum, pokud se zde nacházejí méně než 3 jednotky.
- Oblast hor se základy, se kterou sousedí oddíl Strážců hvozdu, jenž je větší než oddíl Železného bratrstva přítomný v dané oblasti hor. Nejdřív zacilte na **neoznačenou** oblast hor, přičemž upřednostněte tu s nejmenším oddílem Železného bratrstva.
- **Neoznačená vnitřní** oblast hor, se kterou sousedí oddíl Strážců hvozdu, jenž je větší než oddíl Železného bratrstva přítomný v dané oblasti hor.

Pokud při kterékoli z výše uvedených voleb dojde k nerozhodné situaci, rozhodněte pomocí kouzelné kostky.

Zdroj přesunu:

Oblast hor bez základů a největší oddíl Železného bratrstva sousedící s cílem. Pokud jde o Ferrum, ignorujte 3 tamní bojovníky Železného bratrstva (protože ti by byli ponecháni na ochranu města Ferrum) a přehodnoťte zdroj přesunu. Pokud existuje více rovnocenných oblastí hor, rozhodněte pomocí kouzelné kostky. V nepravděpodobném případě, že neexistuje žádný použitelný zdroj, přesun propadá.

Přesuňte všechny bojové jednotky **kromě jedné** (nebo tří v případě města Ferrum) ze zdrojové oblasti hor do cílové oblasti hor. Golemové se vždy přesouvají před bojovníky.

Rozpínání

Cíl přesunu:

- Neovládaná a **neoznačená** okrajová oblast hor bez kovárny a s nejmenším celkovým počtem sousedících bojovníků Strážců hvozdu, přičemž přednost má oblast hor se základy před oblastí hor bez nich.
- Neovládaná okrajová oblast hor se základy a nejmenším celkovým počtem sousedících bojovníků Strážců hvozdu.
- Neovládaná a **neoznačená** vnitřní oblast hor s největším sousedícím oddílem Strážců hvozdu.

Pokud při kterékoli z výše uvedených voleb dojde k nerozhodné situaci, rozhodněte pomocí kouzelné kostky.

Zdroj přesunu:

Oblast hor s největším oddílem Železného bratrstva sousedící s cílem. Pokud jde o Ferrum, ignorujte 3 tamní bojovníky Železného bratrstva (protože ti by byli ponecháni na ochranu města Ferrum) a přehodnoťte zdroj přesunu. Pokud existuje více rovnocenných možností, rozhodněte pomocí kouzelné kostky.

Přesuňte všechny bojové jednotky **kromě jedné** (nebo tří v případě města Ferrum) ze zdrojové oblasti hor do cílové oblasti hor. Golemové se vždy přesouvají před bojovníky. Pokud nelze do cílové oblasti hor přesunout žádného bojovníka Železného bratrstva, přehodnoťte přesun, je-li to možné, do jiné cílové oblasti hor.

Přesun vrtáku

Pokud se v oblasti Náklad vrtáku nacházejí alespoň 3 krystaly, přesuňte vrták k nejbližší kovárně. V opačném případě, je-li to možné, ho přesuňte do oblasti hor bez kovárny. Jestliže existuje více vhodných oblastí hor, přesuňte vrták do té, ve které je větší oddíl Železného bratrstva a/nebo s níž sousedí menší oddíl Strážců hvozdu. Pokud se v žádné sousední oblasti hor nenachází žádný oddíl Železného bratrstva, přesuňte vrták do oblasti hor, která sousedí s větším oddílem Železného bratrstva. V případě nerozhodné situace použijte kouzelnou kostku.

Při přesunu do oblasti hor, kde není kovárna, postoupí bot na další pozici na stupnici vrtáku a získá uvedenou výhodu.

Když bot tuto odměnu vyhodnotí, nezkoumá váš balíček vizí. **Máte-li v tuto chvíli v ruce víc než jednu kartu vize**, musíte místo toho jednu z nich náhodně vybrat a zamíchat ji zpátky do balíčku vizí. Jestliže máte v ruce nejvýše jednu kartu vize, nic se neděje.

Při přesunu do oblasti hor s kovárnou: vraťte označovací kostičku na stupnici vrtáku na startovní pozici a bot získá všechny krystaly nashromážděné vrtákem.

◆ Stavba kováren

Pokud se Železobot chystá přeměnit základy na kovárnu a má více ovládaných oblastí hor se základy, vybere si základnu s nejmenším oddílem Železného bratrstva. V případě nerozhodné situace rozhodněte pomocí kouzelné kostky.

ZVYŠOVÁNÍ OBTÍŽNOSTI

Jakmile dokážete bota porazit podle popsaných pravidel, můžete následujícím způsobem zvýšit obtížnost o 1–15 úrovní:

- Místo ignorování červených akcí je vyhodnocujte, jakmile dostanete pokyn (2 úrovně).
- Během přípravy hry umístěte do města Ferrum golema (3 úrovně).
- Během přípravy hry vyberte dvě náhodné okrajové oblasti hor (pomocí karet vizí) a do každé z nich umístěte základy (3 úrovně).
- Během přípravy hry zamíchejte do botovy ruky 4 speciální karty (namísto 2). (2 úrovně).
- Během přípravy hry vyberte jednu z následujících možností a přidejte do oddílů Železného bratrstva další bojovníky:
  - 1 bojovníka Železného bratrstva do jedné náhodně vybrané vnitřní oblasti hor (1 úroveň).
  - 1 bojovníka Železného bratrstva do dvou různých náhodně vybraných vnitřních oblastí hor (2 úrovně).
  - 1 bojovníka Železného bratrstva do tří různých náhodně vybraných vnitřních oblastí hor (3 úrovně).
  - 1 bojovníka Železného bratrstva do každé vnitřní oblasti hor (4 úrovně).
  - 1 bojovníka Železného bratrstva do každé vnitřní oblasti hor a 1 bojovníka Železného bratrstva do města Ferrum (5 úrovní).



SÓLOVÁ HRA PROTI DŘEVOBOTOVI

Když se v těchto pravidlech mluví o „vás“, myslí se tím člověk hrající za Železné bratrstvo, zatímco když se mluví o „něm“, myslí se tím bot hrající za Strážce hvozdu.

PŘÍPRAVA HRY

1. Umístěte herní desku s očíslovanými lokalitami doprostřed herní oblasti, stranou pro sólovou hru nahoru.
2. Vezměte si desku hráče Železného bratrstva a položte desku Strážců hvozdu stranou pro sólovou hru nahoru.
3. Vezměte si do ruky svoje 3 základní karty. Vezměte 3 základní karty bota a položte je jako balíček lícem dolů na vyznačené místo vedle jeho desky hráče. Pro zjednodušení budeme tomuto balíčku říkat „botova ruka“.
4. Z **vlastního** balíčku odstraňte karty s referenčními čísly IC13, IC17, IC27, IC33, IC36. Potom svůj balíček zamíchejte a položte ho do příslušné oblasti pro dobírací balíček na své desce hráče. Totéž udělejte i s balíčkem bota.
5. Zamíchejte 4 karty vizí s vyobrazením vnitřní oblasti hor, čímž vytvoříte balíček vizí. Zbývajících šest karet položte lícem nahoru napravo od botovy desky hráče, čímž vytvoříte odhazovací hromádku vizí.
6. Umístěte označovací kostičku na všechny čtyři pozice pro označení vnitřních oblastí hor.
7. Do každé okrajové oblasti lesa umístěte 2 bojovníky Strážců hvozdu.
8. Umístěte vrták do města Ferrum. Umístěte 1 bojovníka Železného bratrstva do města Ferrum a 3 vaše bojovníky do každé z oblastí hor sousedících s městem Ferrum.
9. Položte zavřenou nápovědu k ovládání bota a kouzelnou kostku ve svém dosahu.
10. Všechny zbývající komponenty položte v dosahu vedle herní desky.

PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ

Podmínky vítězství se oproti pravidlům běžné hry nijak nemění. Zvítězíte, pokud postavíte 3 další kovárny (kromě té, která již je ve městě Ferrum). Pokud Dřevobot ukořistí tři totemy, prohráváte hru.

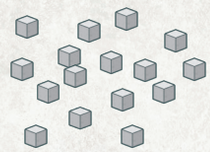







CUPRUMIS
COBALTIS
PALLADIMOR
PLUMBARUM
ZINCUR
FERRUM
LITHIMAR
CHROMIA
AURIA
ARGENTIMAR
GALLIMOR












Dobývání
Rozšíření


FÁZE PŘÍPRAVY
FÁZE AKCÍ
FÁZE KONCE KOLA


ARGENTIMAR




ŽELEZNÉ BRATRSTVO
STUPNICE VRTÁKU
START
NÁKLAD
FÁZE PŘÍPRAVY
FÁZE AKCÍ
FÁZE KONCE KOLA

SHRNUTÍ KOLA

Fáze přípravy

◆ Získání krystalů

Žádná změna oproti pravidlům běžné hry. Získáte 2 krystaly, bot získá 1 krystal.

◆ Dobrání karet

Z vaší strany nedochází oproti pravidlům běžné hry k žádné změně. Doberte si dvě horní karty ze svého balíčku. Pokud jde o první kolo, můžete si místo toho dobrat 4 karty, 2 si ponechat a zbytek zamíchat zpátky do dobíracího balíčku.

Za bota doberte 2 karty z jeho balíčku a zamíchejte je do jeho ruky (přičemž karty v jeho ruce ponechte položené lícem dolů).

◆ Odebrání označovacích kostiček

Z vaší strany nedochází oproti pravidlům běžné hry k žádné změně. Odeberte 1 označovací kostičku z každé přetrvávající karty, kterou máte ve hře.

PŘIPOMENUTÍ: Jakmile se přetrvávající karta vyčerpá, odhoďte ji.

Nějaké označovací kostičky mohou ležet i vedle oblasti Duchové lesa (viz nápověda k ovládání bota), ovšem ty v tomto kroku neodebírejte. Použijete je během kroků vyhodnocování boje Dřevobota.

DŮLEŽITÉ: Označovací kostičky umístěné na oblastech hor (pro sledování Dřevobotova hledání totemů) v tomto kroku neodebírejte.

Fáze akcí

Jako první je na tahu bot, potom následuje váš tah a dále se ve svých tazích střídáte.

◆ Botův tah – Hledání totemu

Na začátku každého tahu, ve kterém **Dřevobot dodržuje narušující průběh tahu**, postupujte následovně:

◆ Pokud v balíčku vizí zbývá přesně jedna karta:

1. Odhalte tuto kartu vize (a odeberte označující kostičku z příslušné oblasti hor).
2. Objevte totem v její blízkosti, a to i v případě, že je vyobrazená oblast hor ovládána Železným bratrstvem (informace o tom, jak vyhodnotit objevení, najdete v části Klíčová slova a klíčové pojmy).
3. Vyložte vrchní kartu z botova balíčku (na znamení využitého tahu).
4. Otočte zavřenou nápovědu k ovládání bota (jak je naznačeno ve spodní části narušujícího průběhu tahu Strážců hvozdu).
5. **Ukončete botův tah.**

◆ Pokud v balíčku vizí zbývá více než jedna karta:

1. Odhalte a odhoďte vrchní kartu vize.
2. Odeberte označovací kostičku z příslušné oblasti hor.

◆ Botův tah – Průběh tahu

Když je na tahu bot, proveďte jeho průběh tahu (pokud během kroku Hledání totemu neobjeví totem) podle aktuálního vyobrazení v poli Průběh tahu na nápovědě k ovládání bota. Informace o provádění určitých pokynů najdete v části Klíčová slova a klíčové pojmy.

Při pokynu k vyložení karty ji umístěte lícem nahoru na volné místo pro akční kartu nejvíce vlevo na botově desce hráče. Dostanete-li pokyn vyhodnotit ikony na vyložené kartě, vyhodnocujte ikony pro sólovou hru znázorněné nad polem efektu. Nejprve v tabulce akcí najděte položku odpovídající levé ikoně a vyhodnoťte příslušný efekt. Poté proveďte totéž i s pravou ikonou. U některých položek je uveden seznam odrážek s více efekty: začněte od horní odrážky a vyhodnoťte **první efekt, který je možné vyhodnotit**.

DŮLEŽITÉ: Jestliže se po vyhodnocení ikony stav hry nijak nezmění nebo pro efekty ikony neexistují žádné platné cíle, **bot získá jako kompenzaci 1 krystal**.

POZNÁMKA: Během několika prvních her ignorujte červené ikony (viz část Zvyšování obtížnosti na straně 34).

Kdykoli bude mít bot ve svém tahu prázdnou ruku, dobere si jednu speciální kartu (aniž by ji odhalil), která tak vytvoří jeho nový balíček karet v ruce lícem dolů, a **ukončí svůj tah** (po vyhodnocení kroku Hledání totemu, pokud je v narušujícím režimu).

DŮLEŽITÉ: Nezapomeňte v dolní části pole Průběh tahu Strážců hvozdu zkontrolovat podmínku, kdy otočit kartu. Pokud jsou při otáčení nápovědy k ovládání bota vedle oblasti Duchové lesa nějaké označovací kostičky, umístěte otočenou nápovědu tak, aby označovací kostičky byly opět vedle oblasti Duchové lesa.

◆ Váš tah

Zahrajte svůj tah jako obvykle.

Pokud útočíte na oddíl Strážců hvozdu, řiďte se částí Průběh boje popsanou na straně 32.

Fáze konce kola

◆ Vrácení/odhození akčních karet

Z vaší strany nedochází oproti pravidlům běžné hry k žádné změně. Vezměte si všechny svoje základní karty zpátky do ruky. Přetrvávající karty s alespoň jednou označující kostičkou přesuňte nad desku hráče. Všechny ostatní zahrané karty odhoďte. Zkontrolujte, jestli nepřekračujete limit akčních karet v ruce (8 včetně základních karet).

Všechny základní karty, které bot během svého tahu vyložil nebo nasadil, položte zpátky na jeho ruku, následně odhoďte jeho zahrané speciální karty.

◆ Slábnutí totemů

Objevené totemy na herní desce otočte slábnoucí stranou nahoru. Pokud už byly otočené slábnoucí stranou nahoru, odstraňte je z desky.

◆ Verbování

Z vaší strany nedochází oproti pravidlům běžné hry k žádné změně.

Jestliže má bot alespoň 2 krystaly, bude verbovat bojovníky (za cenu 2 krystalů za každého) podle níže uvedeného seznamu priorit, dokud počet jeho krystalů neklesne pod 2. Potom můžete vy naverbovat libovolný počet bojovníků, každého za 2 krystaly. Umístěte je do jedné nebo více kováren.

Při verbování pro Strážce hvozdu použijte následující seznam priorit, přičemž bojovníka Strážců hvozdu umístěte do uvedené okrajové oblasti lesa s **nejmenším počtem** bojovníků Strážců hvozdu (počítá se i nula):

- Lokalita sousedící s totemem.
- Lokalita sousedící s ovládanými základy.
- Lokalita sousedící s (ideálně nekontrolovanou) potenciální okrajovou oblastí hor, nejlépe oblastí bez kovárny.
- Lokalita nejblíž k vrtáku.
- V případě nerozhodné situace použijte kouzelnou kostku.

Tento postup opakujte (opět vyhodnocujte, kam se má verbovat), dokud bot nepřestane verbovat

KLÍČOVÁ SLOVA A KLÍČOVÉ POJMY

Dobírání karet

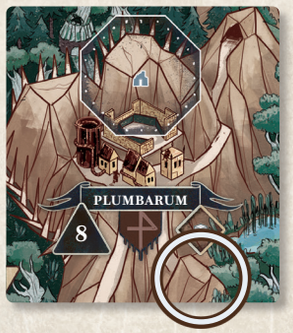
Kdykoli si bot dobírá speciální kartu, položte vrchní kartu z jeho balíčku speciálních karet (aniž byste se na ni podívali) dospod jeho ruky (není-li výslovně uvedeno, že máte kartu položit nahoru na balíček botovy ruky). Jeho ruku během kola míchejte jen v kroku Dobrání karet.

Nejmenší/největší oddíl

V pravidlech se nejmenším/největším oddílem rozumí oddíl obsahující nejméně/nejvíce bojových jednotek. Oddíl s libovolným počtem golemů považujte, jako by byl o 1 jednotku větší než oddíl se stejným počtem bojových jednotek s menším počtem golemů (nebo bez nich).

Označená/potenciální oblast hor

Pokud má oblast hor na své pozici pro označení označovací kostičku, považuje se za potenciální oblast hor. Oblast hor by měla být označena, pokud je její příslušná karta vize pořád ještě v balíčku vizí, takže by zde Dřevobot mohl plánovat objevování.



Rozhodnutí nerozhodných situací: kouzelná kostka

Kdykoli dostanete pokyn vybrat oblast hor, oblast lesa nebo oddíl na základě určitého kritéria a po zohlednění daných kritérií pořád ještě zbývá více rovnocenných možností, **hoďte kouzelnou kostkou**.

Vyberte rovnocennou možnost s **nejvyšším sudým** číslem.

Vyberte rovnocennou možnost s **nejvyšším lichým** číslem.

Vyberte rovnocennou možnost s **nejnižším sudým** číslem.

Vyberte rovnocennou možnost s **nejnižším lichým** číslem.

Pokud potřebujete během jednoho botova tahu rozhodnout více nerozhodných situací, hoďte kouzelnou kostkou vícekrát a pokaždé použijte výsledek jiného hodu.

Útok

Dřevobot zaútočí na oddíl Železného bratrstva jen v případě, že je přinejmenším stejně velký (nezapomeňte, že pokud jsou oddíly co do počtu stejné, bere se oddíl s golemem nebo oddíl s kovárnou jako větší než oddíl složený jen z bojovníků), jinak není možné efekt vyhodnotit. Pokud existuje více cílů, na které by mohl Dřevobot zaútočit, zaútočí na cíl, kde je **rozdíl** největší – tedy tam, kde je oddíl Strážců hvozdu větší než cílový oddíl Železného bratrstva o největší počet bojovníků. V případě více rovnocenných možností, pokud jde o cíl nebo zdroj útoku, použijte kouzelnou kostku.

Pokud Dřevobot zahájí boj, ale v ruce mu nezbývají žádné karty, které by mohl nasadit, tak útok vynechá a místo toho si dobere speciální kartu.

Dojde-li ke zničení **vrtáku**, zatímco u sebe má krystaly, získává Dřevobot 1 krystal a vrták vraťte do města Ferrum, jak je popsáno v pravidlech běžné hry. Pokud dojde k útoku na vrták ve chvíli, kdy se u něj nenacházejí žádné bojové jednotky Železného bratrstva, je útok automaticky úspěšný. Dřevobot se nebude pokoušet zaměřit vrták a/nebo na něj útočit, pokud v oblasti Náklad nejsou žádné krystaly.

Pokud je **jakýkoli** útok na **Ferrum** úspěšný, Dřevobot vám ukradne polovinu krystalů (zaokrouhleno nahoru).

◆ Průběh boje proti Dřevobotovi

I. Nejprve zahrajete nasazenou kartu vy, bez ohledu na to, kdo je útočníkem. Případně můžete zahrání karty vynechat.

II. Následně doberte a odhalte vrchní kartu z botovy ruky, což bude jeho nasazená karta. Pokud bot nemá v ruce žádné karty, kartu nenasazuje.

III. Vypočítejte poškození a vítězství podle popisu v pravidlech běžné hry, **avšak** zde zahrňte ještě bonus Duchů lesa: pokud je vedle oblasti Duchové lesa alespoň jedna označovací kostička, má bot bonusy k boji podle toho, která strana zavřené nápovědy k ovládání bota je lícem nahoru (buď 1 k obraně, nebo +1 k poškození, v obou případech navíc +1 k převaze).

IV. Pokud Dřevobot způsobí více než 1 poškození a vy máte alespoň 1 golema, upřednostňuje nejdříve odstranění golemů. Nikdy neudělí golemovi jen 1 poškození, místo toho bot pomocí tohoto 1 poškození odstraní bojovníka Železného bratrstva.

V. Pokud je vedle oblasti Duchové lesa alespoň jedna označovací kostička, jednu odeberte.

VI. Jestliže bot zvítězí a přinutí vás ustoupit, přinutí vás přesunout se do sousední oblasti hor s nejmenším počtem bojových jednotek Železného bratrstva (počítá se i nula), přičemž upřednostní oblast hor bez označovací kostičky (tedy oblast hor, která není považována za potenciální). V případě nerozhodné situace použijte kouzelnou kostku.

Přesun bojovníků Strážců hvozdu

Existují tři klíčová slova udávající prioritu bota při přesunu. Zkontrolujte první platnou podmínku a vyhodnoťte ji.

Drancování

*Cíl přesunu, pokud **má Železné bratrstvo (vy) alespoň 5 dostupných krystalů**:*

- Vnitřní oblast lesa sousedící s městem Ferrum s největším počtem sousedících bojovníků Strážců hvozdu.
- Vnitřní oblast lesa sousedící s neovládanými základy s největším počtem sousedících bojovníků Strážců hvozdu.

*Cíl přesunu, pokud má vrták **v oblasti Náklad alespoň 2 krystaly**:*

- Vnitřní oblast lesa sousedící s vrtákem s největším počtem sousedících bojovníků Strážců hvozdu.
- Vnitřní oblast lesa sousedící s městem Ferrum s největším počtem sousedících bojovníků Strážců hvozdu.

*Cíl přesunu **v jiném případě**:*

- Vnitřní oblast lesa sousedící s okrajovou oblastí hor s největším počtem bojovníků Strážců hvozdu v sousedících okrajových oblastech lesa.
- Pokud v okrajových oblastech lesa nejsou žádní bojovníci, přesun přeskočte.

Pokud je více oblastí lesa rovnocenných, použijte kouzelnou kostku.

Ukořisťování

*Cíl pohybu, pokud **má oddíl Strážců hvozdu totem**:*

- Okrajová oblast lesa sousedící s totemem (berou totem s sebou).
- Vnitřní oblast lesa sousedící s okrajovou oblastí lesa s nejmenším počtem sousedících bojovníků Železného bratrstva (berou totem s sebou).

*Cíl pohybu, pokud se na herní desce **nachází totem**:*

- Oblast lesa s totemem, se kterým sousedí největší počet bojovníků Strážců hvozdu.
- Vnitřní oblast lesa sousedící s totemem, s největším počtem sousedících bojovníků Strážců hvozdu.

*Cíl pohybu, pokud se na herní desce **nenachází žádný totem**:*

- Vnitřní oblast lesa sousedící s okrajovou oblastí lesa a sousedící s potenciální (ideálně neovládanou) oblastí hor s největším počtem sousedících bojovníků Strážců hvozdu.

Pokud je více oblastí lesa rovnocenných, použijte kouzelnou kostku.

Obtěžování

Cíl pohybu:

- Vnitřní oblast lesa sousedící s ovládanými základy s největším počtem sousedících bojovníků Strážců hvozdu.
- Vnitřní oblast lesa sousedící s městem Ferrum s největším počtem sousedících bojovníků Strážců hvozdu.
- Vnitřní oblast lesa sousedící s vrtákem (pokud má vrták v oblasti Náklad alespoň 2 krystaly) s největším počtem sousedících bojovníků Strážců hvozdu.
- Vnitřní oblast lesa sousedící s potenciální oblastí hor s největším počtem bojovníků Strážců hvozdu v sousedících okrajových oblastech lesa.

Pokud je více oblastí lesa rovnocenných, použijte kouzelnou kostku.

Dřevobot jako zdroj pohybu vždy upřednostňuje sousední oblasti lesa. Do cílové oblasti lesa přesune určený počet (podle tabulky akcí) bojovníků Strážců hvozdu (pokud je v sousedních oblastech lesa méně bojovníků, než je určeno, přesune jich bot maximální možný počet). Bot upřednostňuje nejdříve přesun bojovníků z okrajových oblastí lesa (pokud je to možné), potom z menších oddílů. V případě nerozhodné situace použijte kouzelnou kostku.

PŘIPOMENUTÍ: Pokud Dřevobot dostane pokyn k přesunu libovolného počtu bojovníků a následně dostane pokyn k přesunu dalších bojovníků (nikoli těch samých bojovníků vícekrát), myslete na to, že stejné bojovníky, dle běžných pravidel, není možné v jednom tahu přesunout více než jednou.

Objevení totemu

Dřevobot může objevit totem buď výsledkem akce , nebo během kroku Hledání totemu ve svém tahu, pokud je odhalena poslední karta vize z balíčku vizí. V obou zmíněných případech postupujte následovně:

1. Umístěte totem do sousední vnitřní oblasti lesa s největším oddílem Strážců hvozdu. Pokud neexistuje žádný sousedící oddíl Strážců hvozdu, umístěte totem do vnitřní oblasti lesa, která je nejblíž oddílu Strážců hvozdu (přednost má ten větší). Pokud existuje více rovnocenných možností, použijte kouzelnou kostku.
2. Pokud balíček vizí ještě není prázdný, najděte v balíčku vizí kartu vize odpovídající cílové oblasti hor.
3. Dřevobot získá tolik krystalů, kolik je uvedeno na kartě.
4. Zrušte označení oblasti hor odpovídající kartě vize a kartu vize odstraňte ze hry.
5. Znovu vytvořte balíček vizí tak, že budete náhodně přidávat karty z odhazovací hromádky vizí do balíčku vizí, dokud nebude balíček vizí obsahovat 5 karet (pokud již dohromady zbývá méně než 5 karet vizí, použijte je všechny). Označte každou oblast hor odpovídající kartám vizí vybraným z odhazovací hromádky, čímž se z nich opět stanou potenciální oblasti hor.
6. Zamíchejte všechny zbývající karty v balíčku vizí s vybranými kartami vizí z odhazovací hromádky, čímž vytvoříte nový balíček vizí.
7. Objevení totemu vždy ukončí botův tah. Jestliže se jedná o krok Hledání totemu, vyložte vrchní kartu z botova balíčku (na znamení využitého tahu) a nezapomeňte otočit zavřenou nápovědu k ovládání bota.

POZNÁMKA: Na rozdíl od lidského hráče **může** Dřevobot objevit totem i **bez** oddílu Strážců hvozdu sousedícího s oblastí hor na kartě vize, a dokonce ho může objevit i v ovládané oblasti hor (jen v kroku Hledání totemu). Při objevování během akce pořád potřebuje oddíl a může objevovat pouze v neovládané oblasti hor. Jestliže totem objeví během vyhodnocování první ikony akční karty, druhou ikonu **přeskočte**.

Ukořistění totemu

Když přesunete bojovníka Strážců hvozdu nesoucího totem do okrajové oblasti lesa, ukořistíte totem. Umístěte ho na botovu desku hráče. Pokud se jedná o třetí ukořistěný totem, prohráli jste hru.



ZVYŠOVÁNÍ OBTÍŽNOSTI

Jakmile dokážete bota porazit podle popsaných pravidel, můžete následujícím způsobem zvýšit obtížnost o 1–15 úrovní:

- Místo ignorování červených akcí je vyhodnocujte, jakmile dostanete pokyn. (2 úrovně).
- Během přípravy hry umístěte 2 označovací kostičky vedle karty Duchové lesa (3 úrovně). (V první fázi přípravy neodebírejte označovací kostičku.)
- Během přípravy hry zamíchejte do botovy ruky 4 speciální karty (namísto 2). (2 úrovně).
- Během přípravy hry odstraňte 2 základy z desky hráče a vraťte je zpět do krabice (3 úrovně).
- Během přípravy hry vyberte jednu z následujících možností a přidejte do oddílů Strážců hvozdu další bojovníky:
  - 1 bojovníka Strážců hvozdu do náhodně vybrané okrajové oblasti lesa (1 úroveň).
  - 1 bojovníka Strážců hvozdu do dvou různých náhodně vybraných okrajových oblastí lesa (2 úrovně).
  - 1 bojovníka Strážců hvozdu do tří různých náhodně vybraných okrajových oblastí lesa (3 úrovně).
  - 1 bojovníka Strážců hvozdu do čtyř různých náhodně vybraných okrajových oblastí lesa (4 úrovně).
  - 1 bojovníka Strážců hvozdu do každé okrajové oblasti lesa (5 úrovní).

REŽIM PRO ZAČÁTEČNÍKY

Pokud se svým protivníkem hrajete Železný hvozd poprvé, doporučujeme použít uspořádaný balíček speciálních karet. Speciální karty své frakce seřaďte vzestupně podle jejich referenčního čísla uvedeného v pravém dolním rohu, abyste si z balíčku lícem dolů dobírali nejprve karty s nejnižším číslem.

Zásluhou tohoto volitelného pravidla přípravy hry se nejdříve objeví méně komplikované efekty karet, takže se budete moci více soustředit na pravidla hry.

Takto seřazený uspořádaný balíček můžete použít i proti Železobotovi nebo Dřevobotovi.

Hrajete-li hru Železný hvozd poprvé, ale váš protivník už se hrou má nějaké zkušenosti, můžete si do začátku přidat nějaké bojovníky:

- Pokud hrajete za Železné bratrstvo, přidejte 1 bojovníka až do 4 vnitřních oblastí hor.
- Pokud hrajete za Strážce hvozdu, přidejte 1 bojovníka až do 4 okrajových oblastí lesa.

KLÍČOVÁ SLOVA

◆ Zaútoč

Vyberte jeden ze svých oddílů a zahajte bitvu s jednotkami protivníka v sousední lokalitě.

◆ Postav

V oblasti hor, kterou ovládáte, otočte žeton základů stranou kovárny lícem nahoru.

◆ Spal

Odhoďte z ruky uvedený počet speciálních karet nebo karet vizí. Pokud spálíte speciální kartu, odhoďte ji bez vyhodnocení jejího efektu. Pokud spálíte kartu vize, odhoďte ji bez přidání totemu k některému ze svých oddílů. Odhozenou kartu vize položte lícem dolů. Některé speciální karty Strážců hvozdu mají specifický efekt, který můžete vyhodnotit při spálení karty.

◆ Objevuj

Zahrajte kartu vize tak, že ji umístíte z ruky vedle odhazovací hromádky speciálních karet, aby ji protivník viděl. Potom přidejte žeton totemu nabitou stranou nahoru k oddílu Strážců hvozdu, který ovládá vnitřní oblast lesa sousedící s oblastí hor zobrazenou na kartě vize. Tato oblast hor nesmí být ovládaná, jinak nelze totem objevit.

◆ Dober si

Vezměte si do ruky uvedený počet speciálních karet z vrchu dobíracího balíčku. Totéž platí pro karty vizí.

◆ Získej

Vezměte si ze společné zásoby uvedený počet krystalů a přidejte je ke svým dostupným krystalům na desce hráče.

◆ Označ

Položte uvedený počet označovacích kostiček ze společné zásoby na vyznačená místa.

◆ Přesuň

Vezměte uvedený počet jednotek nebo oddílů své frakce z jedné lokality a umístěte je na sousední lokalitu stejného typu. Pokud není výslovně uvedeno jinak, můžete je v rámci jedné akce přesunu přesunout jen jednou. Můžete vykonat i méně přesunů, než je uvedený počet. U vrtáku se počet neuvádí, protože je jen jeden.

Číslo vedle klíčového slova znamená, kolik bojovníků nebo oddílů můžete přesunout, nikoli kolikrát to můžete udělat.

◆ Přetrvávající

Tento efekt trvá tak dlouho, dokud je na dané kartě alespoň 1 označovací kostička.

◆ Naverbuj

Umístěte na vyznačené místo uvedený počet bojovníků (nebo golemů, pokud je tak uvedeno) ze společné zásoby.

◆ Odeber

Vezměte uvedený počet bojových jednotek z uvedeného oddílu nebo lokality a vraťte je zpátky do společné zásoby.

◆ Vyhodnoť

Vyberte uvedený počet možností ze seznamu efektů uvedených na kartě a vyhodnoťte je v libovolném pořadí. Žádnou volbu nesmíte vyhodnotit víckrát než jednou.

◆ Utrať

Vezměte uvedený počet dostupných krystalů na své desce hráče a umístěte je zpátky do společné zásoby.

◆ Ukradni

Vezměte uvedený počet dostupných krystalů z protivníkovy desky hráče a přidejte je ke svým dostupným krystalům. Nikdy nesmíte krást z oblasti Náklad.

◆ Vítězství:

Tento efekt vyhodnoťte jen v případě, že jste zvítězili v bitvě, která byla zahájena stejnou kartou, na níž je uvedeno toto klíčové slovo.

◆ Tento boj:

Tento efekt platí jen pro boj, který byl zahájen stejnou kartou, na níž je uvedeno toto klíčové slovo.

◆ Každý boj:

Tento efekt platí pro každý boj, dokud je karta ve hře.

◆ Toto kolo:

Tento efekt zůstává ve hře až do příští fáze konce kola, kdy se karta s tímto klíčovým slovem odhodí.

VYSVĚTLENÍ IKON


Bojovník Strážců hvozdu


Oddíl Strážců hvozdu


Bojovník Železného bratrstva


Oddíl Železného bratrstva


Golem


Vrták


Krystal


Náklad


Totem


Základy


Kovárna


Základní karta


Speciální karta


Přetrvávající karta


Dobírací balíček speciálních karet


Karta vize


Oblast hor


Oblast lesa


Poškození


Obrana


Převaha


Označovací kostička