

Maël Brunet és Julien Chaput

# ACÉLFENYVES



A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.



Mindclash  
Play

SZABÁLYKÖNYV

 reflexshop

# IMPRESSZUM

## Játéktervezők

Maël Brunet és Julien Chaput

## Fejlesztésvezető

Schöberl Frigyes

## Szóló játékmódtervezők

Turczi Dávid és Xavi Bordes

## Szóló fejlesztésvezető

Marcel Cwertetschka

## További fejlesztők

Péter Viktor

Marcel Cwertetschka

Jace Ravensburg

## Kreatív- és projektmenedzser

Schöberl Frigyes

## Dobozborító- és kártyaillusztrátor

Qistina Khalidah

## Táblaillusztrátor és grafikai tervező

Farkas Villó

## További grafikai tervező

Bochnert Albert

## Szabálykönyvszerkesztő

Schöberl Frigyes

## Szabálykönyvtervező

Bochnert Albert

## Angol lektor

Emily Blain

## Tabletop Simulator modul

Hegedűs Robin

## Béta játéktesztelők

Major Réka, Jace Ravensburg, Hegedűs Robin, 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

 **reflexshop**

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: [ugyfelszolgalat@reflexshop.hu](mailto:ugyfelszolgalat@reflexshop.hu)

[www.reflexshop.hu](http://www.reflexshop.hu)



*Tanuld meg a játékot a videós szabályismertetőnkől!*

# TARTALOMJEGYZÉK

 <b>Tartalomjegyzék</b>	<b>3</b>	 <b>A fenyvesjárók útja a győzelemhez</b>	<b>20</b>
 <b>A játék világa</b>	<b>4</b>	♦ Látomáskártyák	20
 <b>Játékelemek</b>	<b>4</b>	♦ Totemek	21
 <b>Előkészületek</b>	<b>6</b>	 <b>Szóló játékmód -</b>	
 <b>Akciókártyák</b>	<b>8</b>	<b>az Acélbot ellen</b>	<b>22</b>
♦ Alapkártyák	8	♦ Előkészületek	22
♦ Különleges kártyák	9	♦ Győzelmi feltételek	22
♦ Állandó hatású különleges kártyák	9	♦ Egy forduló menete	24
 <b>Egy forduló menete</b>	<b>9</b>	♦ Kulcsszavak és -fogalmak	25
♦ Körsorrend	9	♦ A nehézségi szint növelése	27
♦ I. Felkészülésfázis	9	 <b>Szóló játékmód -</b>	
♦ II. Akciófázis	10	<b>a Fenyvesbot ellen</b>	<b>28</b>
♦ III. Fordulóvégfázis	11	♦ Előkészületek	28
 <b>A frakciók egységei</b>	<b>11</b>	♦ Győzelmi feltételek	28
♦ Harcos	11	♦ Egy forduló menete	30
♦ Gólem	11	♦ Kulcsszavak és -fogalmak	31
♦ Fúró	11	♦ A nehézségi szint növelése	34
♦ Sereg	11	 <b>Kezdőbarát játékmód</b>	<b>34</b>
 <b>A térkép és a mozgatás</b>	<b>12</b>	 <b>Kulcsszavak</b>	<b>35</b>
♦ Helyszínek	12	 <b>Ikonográfia</b>	<b>36</b>
♦ A mozgatás alapelvei	13		
♦ Egységek mozgatása	14		
 <b>Harc</b>	<b>16</b>		
♦ A harc menete	16		
♦ Visszavonulás	17		
♦ Ferrum megtámadása	17		
♦ A fúró megsemmisítése	17		
 <b>Az acélkergűek útja a győzelemhez</b>	<b>19</b>		
♦ Alapok	19		
♦ Kohók	19		

## A JÁTÉK VILÁGA

Acélfenyves földjéért örök harc dúl két frakció között: a derék és szorgalmas acélkérgűek, a vashegyek telepesei és a vad fenyvesjárók, az erdők gyors és halálos árnyai között. Mindkét frakció a föld irányításáért és annak legnagyobb kincséért küzd: a Larimor kristályokért. A titokzatos kristályok és a bennük rejlő hatalmas energia megtalálható szerte a kolosszális hegyekben és a sűrű erdőkben.

Az acélkérgűek azon dolgoznak, hogy kivonják a kristályok essenciáját, amiből aztán üzemanyagot gyárthatnak hatalmas gépeiknek és mérnöki csodáiknak. Ha sikerrel járnak, óriási kohók számtalan sereget ontanak a földekre, és sikerül végső uralmat szerezniük Acélfenyves felett is.

A fenyvesjárók arra törekszenek, hogy a kristályok nyers mágikus erejét felhasználva felkutassanak és visszaszerezzenek három ősi totemet a hegyekben elrejtett, titkos rituális helyszínekről. Amint előkerülnek, ezeknek a totemeknek az együttes ereje megidézi az Őrzőt, az erdők ősi védelmezőjét, aki végleg kiűzheti az acélkérgűeket.

Így vagy úgy, az örök konfliktus hamarosan már a múlté lesz.

Az Acélfenyves egy erősen aszimmetrikus, kártyavezérelt taktikai játék 1-2 játékos számára. Minden fordulóban te és az ellenfeled felváltva játszotok ki összesen 3-3 frakcióspecifikus kártyát az akcióhatásukért. Ezen hatások közé tartozik a seregek mozgatása, csata kezdeményezése, a kristályok kinyerése, ideiglenes, passzív jutalmak megszerzése és még sok más. A harcban ugyanazokat a kártyákat fogod felhasználni, de most már a harci értékükért. Ezzel egyidejűleg harci bónuszokat szerezhetsz, sebzéseket oszthatsz ki, és növelheted sereged dominanciáját annak érdekében, hogy győztesként térj vissza a harcmezőről.

Az acélkérgűek parancsnokaként az elsődleges célod az, hogy a külső hegyekben először alapokat, és ha elegendő kristályt gyűjtöttél össze, azokra kohókat építs. A fenyvesjárók törzsfőnökeként az a küldetésed, hogy megkeresd néped ősi totemjeit a látomáskártyáid segítségével, széttipord a hegyeket irányító acélkérgű seregeket, és végül eljuttasd a totemeket a külső erdők biztonságába, amelyek az acélkérgű seregek hatókörén kívül esnek. Ha parancsnokként felépítetted a harmadik kohót, vagy törzsfőnökként biztonságba helyezted a harmadik totemet, azonnal megnyered a játékot.

## JÁTÉKELEMEK

### Közös játékelemek



1 térkép



20 kristály



20 jelölő

### Szóló játékelemek



1 Acélbot körfolyamatkártya

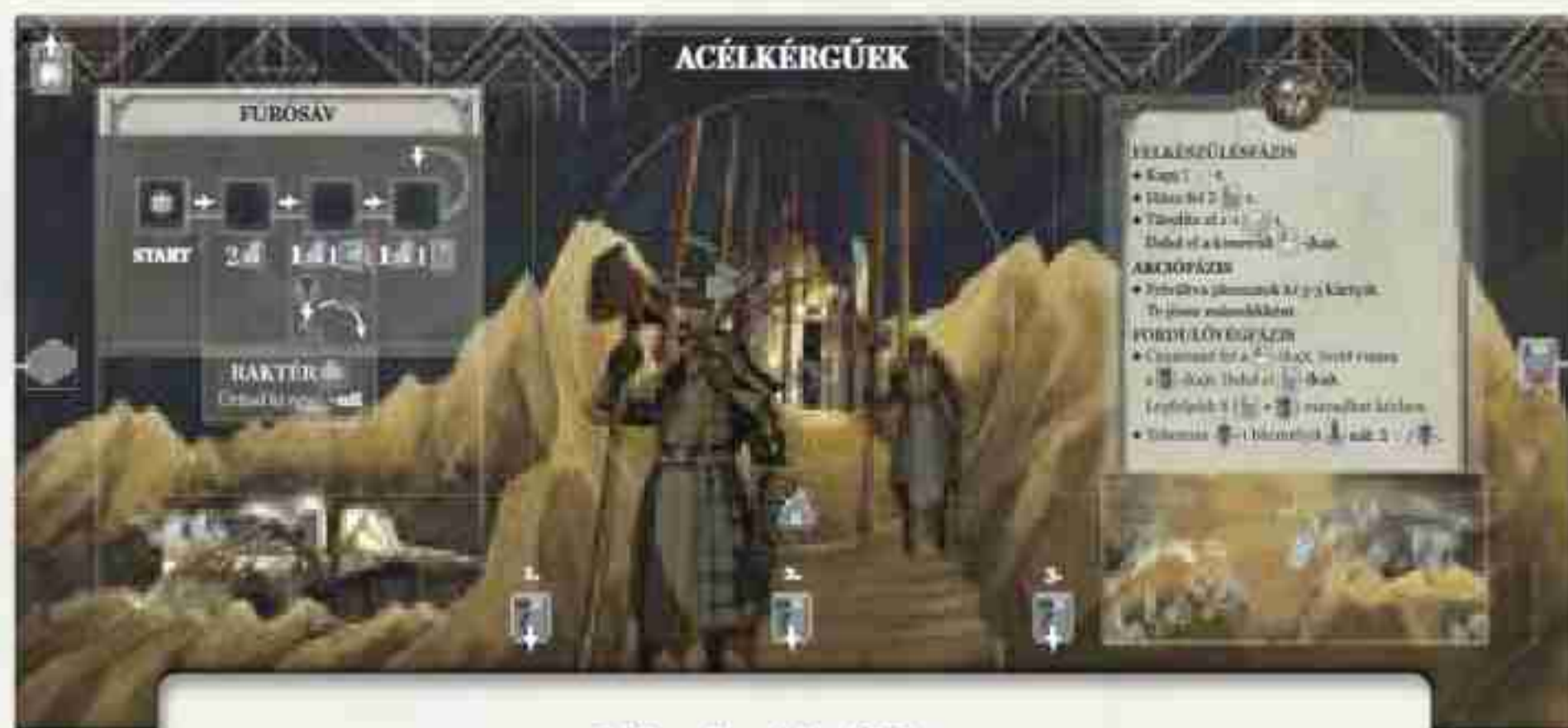


1 varázskocka



1 botsegédlet

## Acélkérgű játékelemek



1 frakciótábla



3 alapkártya



20 (fém) acélkérgű harcos



5 (fém) alap/kohó



3 (fém) gólem

1 (fém) fűrő



35 különleges kártya

## Fenyvesjáró játékelemek



1 frakciótábla



3 alapkártya



20 (fa) fenyvesjáró harcos



5 (fa) totem





10 látomáskártya



35 különleges kártya

A rendelkezésekre álló játékelemek száma korlátozott. Ha bármilyen hatás megköveteli, hogy megszerezzetek vagy játékba hozzatok egyet, amikor már olyan nincs a készletben, egyszerűen hagyjátok figyelmen kívül a hatást.

## ELŐKÉSZÜLETEK

1. Határozzátok meg szabadon vagy döntsétek el véletlenszerűen, hogy ki melyik frakcióval játszon: acélkérögűekkel vagy fenyvesjárókkal.
2. Helyezzétek a térképet a játéktér közepére a 2 fős oldalával  felfelé fordítva.
3. Vegyétek el a választott frakció tábláját és helyezzétek magatok elé a 2 fős oldalával  felfelé.
4. Vegyétek el a frakciótok csillaggal jelölt 3 alapkártyáját.
5. Keverjétek meg a frakciótok különleges kártyáit, képezzetek belőlük egy paklit és helyezzétek a táblátok bal oldalára, képpel lefelé fordítva.
6. Ha te vagy a **fenyvesjárók törzsfőnöke**, akkor:
  - a Keverd meg a belső hegyet ábrázoló 4 látomáskártyádat (ezeknek a bal felső sarkában 3-3 kristály látható), majd húzz 1-et véletlenszerűen. Nézd meg és tartsd titokban.
  - b Ezután keverd össze a belső hegyet ábrázoló 3 megmaradt látomáskártyát a többi látomáskártyával, képezz paklit belőlük és helyezd a frakciótáblád bal oldalára, képpel lefelé fordítva.
  - c Helyezz 2-2 fenyvesjáró harcost mindegyik külső erdőre (ezek a térkép szélén húzódnak meg).
  - d Helyezd a totemeket és a maradék harcosaidat a frakciótáblád mellé.
7. Ha te vagy az **acélkérögűek parancsnoka**, akkor:
  - a Helyezd a fúrót Ferrumra.
  - b Helyezz 1 acélkérögű harcost Ferrumra és 3-3 acélkérögű harcost a Ferrummal szomszédos mindegyik belső hegyre.
  - c Helyezd az összes kohót a frakciótábládra.
  - d Helyezd a maradék harcosaidat és a gólemeket a frakciótáblád mellé.
8. Képezzetek egy közös készletet a kristályokból a térkép mellett, mindkettőtök számára könnyen elérhető helyen.





# AKCIÓKÁRTYÁK

Az Acélfenyves mozgatórugói a frakcióspecifikus akciókártyák: ezek köré összpontosul a játékmenet.

Mindkét frakció paklija 38-38 akciókártyából áll: 3 alap- és 35 különleges kártyából. A két pakli teljes mértékben különbözik egymástól.

A játék során ezeket az akciókártyákat fogjátok kézről kijátszani, hogy végrehajtsátok a hatásukat, valamint harcoljatok az ellenfeletekkel.

## Egy kártya felépítése:



1. A kártya neve.
2. A harci értékek: csak akkor használatosak, ha a kártyát tétként használod harc során (lásd **Harc**, 16. oldal).
  - a. **Sebzés:** az ellenfélnek kiosztott sebzés mértéke.
  - b. **Védekezés:** a kapott sebzés mértékét csökkentő érték.
  - c. **Dominancia:** a harc végén a dominanciához hozzájáruló érték.
3. A hatásdobozban lévő hatás: csak akkor használatos, ha a kártyát akcióra használod.
  - a. **Kulcsszavak.** Néhány alapkifejezést félkövér betűkkel írtunk. A kulcsszavak magyarázatát a szabálykönyv hátoldalán találod.
  - b. **Ikonok.** Néhány játékelem ikonként jelenik meg a hatásdobozban. Az ikonok magyarázatát a szabálykönyv hátoldalán találod.
4. Szóló ikonok: ezek csak szóló játékban használatosak.

# Alapkártyák



Mindkét frakciónak 3-3 alapkártyája van. Ezeken találjátok a legalapvetőbb hatásokat, amelyekre szükségetek lehet. Ezek a kártyák mindegyik akciófázis elején elérhetők.

**FONTOS:** Az alapkártyákat soha nem kevered a húzópakliba és nem helyezed a dobópakliba. Ha az akciófázis során akcióként vagy harcban tétkártyaként játszod ki, akkor visszaszerzed a forduló végén, hogy a következőben újból használhasd.

Az alapkártyák abban különböznek a különleges kártyáktól, hogy a fejlécük és a hatásdobozuk kerete sötét színű, és van egy a hatásdoboz tetején.

## Acélkérgű



## Fenyvesjáró





## Különleges kártyák

A különleges kártyák specifikusabb vagy erősebb hatásokkal rendelkeznek, és egyedibbé teszik az egyes frakciók játékmenetét.



Az alapkártyákkal ellentétben a különleges kártyákat használat után el kell dobnod. A hatásukért kijátszott különleges kártyák többségét azonnal végre kell hajtani, a forduló végén pedig el kell dobni őket. Néhány különleges kártyának azonban állandó hatása van, amely a kártya kijátszása után is játékban maradhat. Az effajta kártyákat később kell eldobni.

### ◆ Állandó hatású különleges kártyák

Az állandó hatású különleges kártyák megszabott ideig maradnak játékban. Amikor akcióként játszol ki egy ilyen kártyát, helyezd rá a jelzett mennyiségű jelölőt. A kártya játékban van mindaddig, míg legalább 1 jelölőt tartalmaz, így a forduló végén nem kell eldobni. Amikor lekerül róla az utolsó jelölő, a kártya **kimerül** és el kell dobni.



Egyes állandó hatású különleges kártyák folyamatos jutalmat biztosítanak, amíg játékban vannak; másoknak a hatása akkor aktiválódik, amikor kimerülnek.

## EGY FORDULÓ MENETE

A játék előre nem meghatározott számú fordulóból áll, azok pedig 3-3 fázisra oszlanak. Míg néhány fázislépés egyidejűleg is végrehajtható, van néhány fázislépés, amelyeket szigorú körsorrendben kell végrehajtani, amelyen **soha nem változtathatok**.

## Körsorrend

Amikor egy fázislépést **körsorrendben** kell végrehajtani, akkor kivétel nélkül mindig a fenyvesjárók törzsfőnöke kezd, majd az acélkérgegek parancsnoka következik.

### I Felkészülésfázis

- 1 Kristályok begyűjtése
- 2 2 kártya húzása
- 3 Jelölők eltávolítása (körsorrendben)

### II Akciófázis

- 1 3-3 akciókártya kijátszása (körsorrendben)

### III Fordulóvégfázis

- 1 Kártyák visszaszerzése/eldobása
- 2 Totemek halványulása
- 3 Harcosok toborzása (körsorrendben)

## I. Felkészülésfázis

### ◆ I/1. Kristályok begyűjtése

A fenyvesjárók törzsfőnöke 1 kristályt kap, az acélkérgegek parancsnoka pedig 2-t.

### ◆ I/2. 2 kártya húzása

Húzzatok fel 2-2 kártyát a saját különlegespaklitok tetejéről.

A legelső fordulóban húzhattok ehelyett 4-4 különleges kártyát, amelyből 2-2-t tartasz meg, a 2-2 ki nem választottat pedig keverjétek vissza a húzópaklitokba. (Első játszmánál javasoljuk, hogy húzzatok 2-2 kártyát, és szerezzetek tapasztalatot a játék során.)

Abban a ritka esetben, ha valamelyikőtök húzópaklija kifogy, az adott játékos keverje meg a dobópakliját és képezzen belőle egy új húzópaklit.

### ◆ I/3. Jelölők eltávolítása

**Körsorrendben** távolítsatok el 1-1 jelölőt a játékban lévő mindegyik állandó hatású különleges kártyátról.

Távolítsatok el a térképről azokat a jelölőket is, amelyek egy állandó hatás révén kerültek fel oda, kivéve akkor, ha az állandó hatás továbbra is játékban van.

**MEGJEGYZÉS:** Ha egynél több állandó hatású különleges kártyád van játékban, és emiatt több hatást egyszerre kellene végrehajtanod, akkor szabadon dönthetsz a jelölők eltávolításának és a hatások végrehajtásának sorrendjéről.

Egyes állandó hatású különleges kártyák hatása akkor érvényesül, ha lekerül róluk az utolsó jelölő. Ilyen esetben az utolsó jelölő lekerülésekor aktiváljátok ezen kártyák hatásait.

Ha a térképen nincsenek jelölők, és nincs állandó hatású kártya játékban, akkor hagyjátok ki a fázis ezen lépését.

## II. Akciófázis

Ebben a fázisban körsorrendben (a fenyvesjáró törzsfőnökkel kezdve felváltva) akciókártyákat játszotok ki, míg mindketten kijátszottatok 3-3 kártyát.

A körödben válassz ki és játssz ki egy kártyát a kezedből a frakciótáblád bal szélső üres akciókártya-mezőjére. Ezután hajtsd végre a kártyán lévő hatást. A köröd ezután véget ér.

A kártyákon szereplő hatásokat kötelező fentről lefelé haladva végrehajtani. Amennyiben betartod ezt a sorrendet, dönthetsz úgy, hogy teljes mértékben vagy részlegesen lemondasz egy hatásról (pl. a jelzethnél kevesebbet mozgatod a harcosaidat/seregeidet, figyelmen kívül hagyod a harcot, stb.).

**FONTOS:** A költs el vagy égess el kulcsszavakat tartalmazó hatásokat teljes mértékben végre kell hajtanod ahhoz, hogy megszerezd a jutalmukat.

Ha egynél több kártya hatását kell végrehajtanod, akkor szabadon dönthetsz a sorrendről. Ez általában akkor fordul elő, ha a kijátszott kártya aktiválja egy játékban lévő állandó hatású kártya hatását.

Ha egy kártya hatása lehetővé teszi egy további akciókártya kijátszását ugyanazon körön belül, hajtsd végre teljesen az eredeti kártya hatásait, és csak azután játssz ki és hajts végre egy második kártyát. Ezt a második kártyát helyezd az előző tetejére elcsúsztatva úgy, hogy mindkét kártya címe látható maradjon. A második kártya végrehajtása után a köröd véget ér.



Ha nincs kártya a kezedben, vagy úgy döntesz, hogy nem játszol ki egy kártyát sem, akkor húzz helyette 1 különleges kártyát. A köröd ezáltal véget ér. Helyezz egy jelölőt a frakciótáblád bal szélső üres akciókártya-mezőjére, ezzel jelölve, hogy a körödet kártyahúzásra használtad kártyakijátszás helyett.



### III. Fordulóvégfázis

#### ◆ III/1. Kártyák visszaszerzése/eldobása

Vedd vissza a kezedbe a fordulóban kijátszott vagy tétként használt összes **alapkártyádat**.

A jelölő(ke)t tartalmazó **állandó hatású különleges kártyák** játékban maradnak. Csúsztasd ezeket a kártyákat a rajtuk lévő jelölőkkel együtt a frakciótáblád fölé, ezzel akciókártyamezőket felszabadítva a következő fordulóra.

Korlátlan mennyiségű állandó hatású különleges kártyád lehet játékban.

**Helyezd a dobópaklira** a többi kijátszott vagy tétként használt összes különleges kártyádat.

Ha 8-nál több akciókártya van a kezedben, beleértve az alapkártyákat is, akkor **dobj el annyi különleges kártyát, hogy összesen 8 akciókártyád maradjon** (beleértve az alapkártyáidat, de a látomáskártyákat nem). Az alapkártyákat soha nem dobhatod el.

#### ◆ III/2. Totemek halványulása

Ha van halványuló totem a térképen, akkor távolítsd el onnan.

Ha van totem a térképen, fordítsd a halványuló oldalával felfelé.

#### ◆ III/3. Harcosok toborzása

**Körsorrendben** tetszőleges mennyiségű harcost toborzhattok. Mindegyik harcos 2-2 kristályba kerül.

A toborzott fenyvesjáró harcosokat a törzsfőnök helyezze egy vagy több külső erdőre.

A toborzott acélkérgű harcosokat a parancsnok helyezze kohót tartalmazó egy vagy több hegyre.

## A FRAKCIÓK EGYSÉGEI

### Harcos



A harcos egy **általános harci egység**, és a fenyvesjáró frakció egyetlen egysége. A frakciód harcosait helyszínek irányítására és az ellenfél elleni harcban fogod legtöbbször használni.

Harcban mindegyik harcosnak **1 dominanciája van**. A harcost el kell távolítanod a harcból, ha **elszenved 1 sebzést**.

### Fúró



A fúró az acélkérgű frakció **nem harci egysége**, amelyet mágikus kristályok begyűjtésére használ, és amely további előnyöket biztosít az acélkérgű frakció számára. A fúró soha sem tekinthető harci egységnek.

Harcban a fúrót teljes mértékben figyelmen kívül kell hagyni: nincs harci értéke, és nem szenved el sebzést (lásd **Fúró**, 15. oldal).

### Gólem



A gólem az acélkérgű frakció **különleges harci egysége**, amelyet bizonyos kártyahatások által tud toborozni.

Harcban **mindegyik gólemnek 1 dominanciája van és 1 sebzést oszt ki**. A gólemet el kell távolítanod a harcból, ha **2 sebzést szenved el**.

### Sereg



A sereg az egy frakcióhoz tartozó és egy helyszínen tartózkodó harci egységek csoportja. Korlátlan számú harci egység tartozhat egy seregbe.

A fúró nem harci egység, emiatt soha nem része egy seregnak.

# A TÉRKÉP ÉS A MOZGATÁS

## Helyszínek



### ◆ Hegyek

A hegyek adnak otthont az acélkergű frakciónak, akik a vidék legmagasabb hegyeire építik településeiket.

A játék során az acélkergű egységek mindig hegyeken helyezkednek el, és csak az őket összekötő hegygerincek mentén mozognak egyik hegyről a másikra.

A Ferrumtól való távolságuktól függően a hegyeket belső hegyeknek vagy külső hegyeknek nevezzük. A Ferrumhoz közvetlenül kapcsolódó hegyek a belső hegyek, a távolabbiak (egy kohómező látható rajtuk) pedig a külső hegyek. Az alapok és a kohók csak külső hegyekre építhetők.



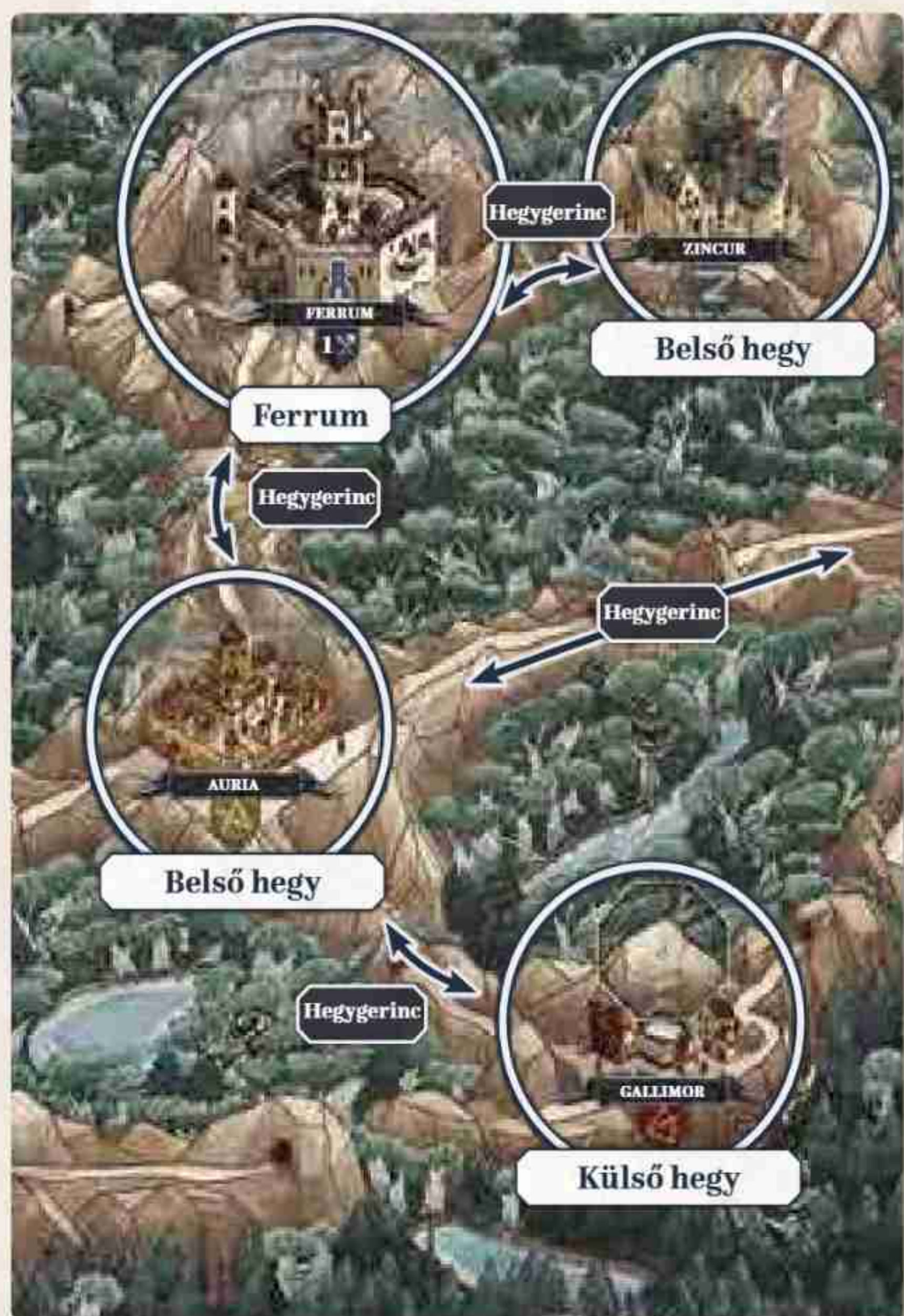
### ◆ Erdők

Az erdők adnak otthont a fenyvesjáró frakciónak, és ezeket az erdőket a velük szomszédos és a hegyeket összekötő hegygerincek határolják körbe.

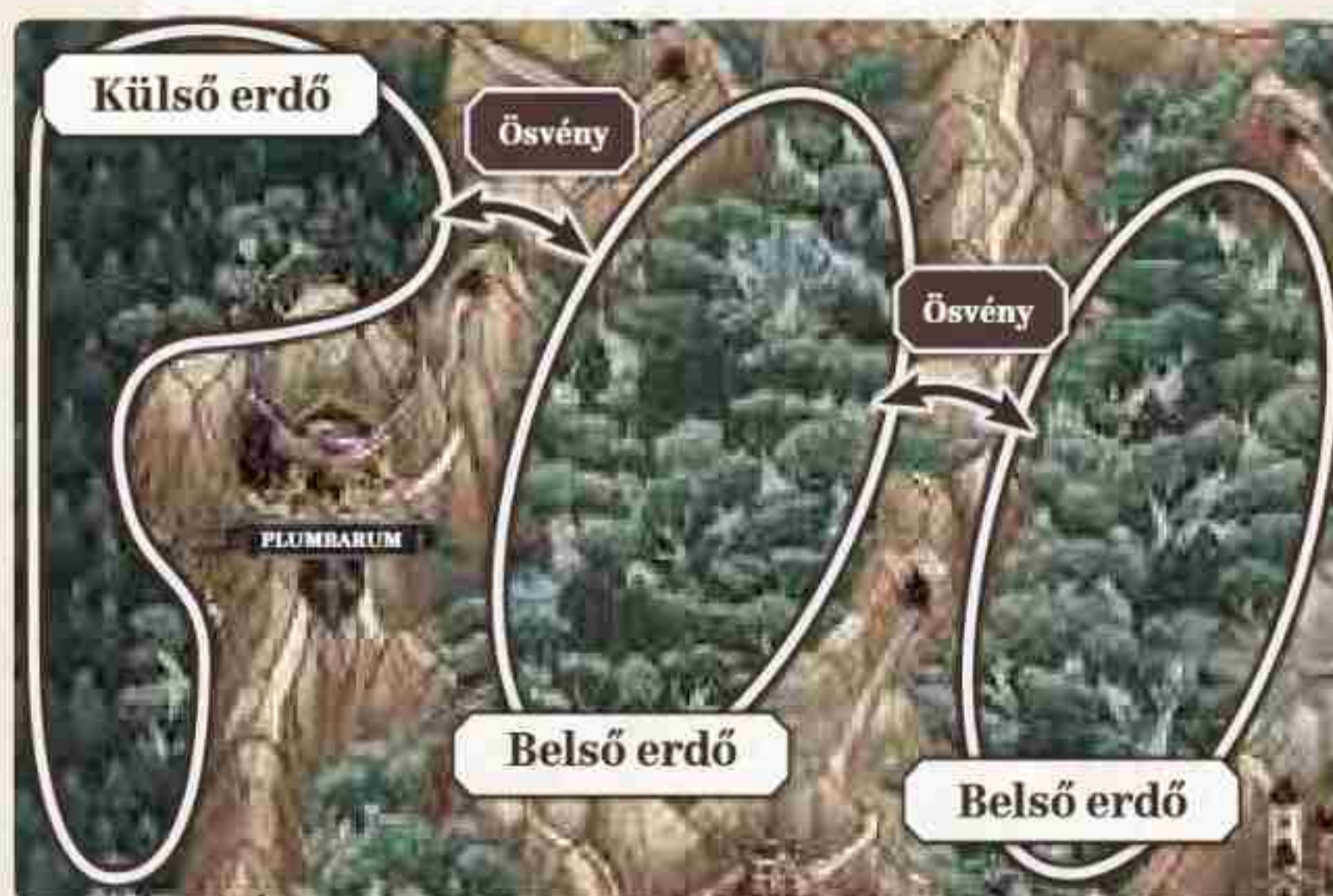
A játék során a fenyvesjáró egységek mindig erdőkben helyezkednek el, és csak egymással szomszédos erdők között mozognak. A szomszédos erdőket a hegygerinceket átszelő ösvények kötik össze egymással.

A térkép közepétől való távolságuktól függően az erdőket belső erdőknek vagy külső erdőknek nevezzük. A térkép szélén húzódnak a külső erdők; az összes többi belső erdőnek számít.

### Hegyek



### Erdők



A külső erdők sűrűek és sötétek, így csak a fenyvesjáró egységek mernek ott tartózkodni. A külső erdőt nem lehet megtámadni és nem lehet onnan harcot kezdeményezni, mert azok a külső hegyeken lévő acélkergű települések hatókörzetén kívül vannak.

**FONTOS:** A fenyvesjáró harcosok csak a belső erdőkben fedezhetnek fel totemeket, és csak onnan kezdeményezhetnek harcot, az acélkergű seregek pedig csak a belső erdőben tartózkodó ellenséges egységeket támadhatják meg.

**FONTOS:** Egy acélkergű egység semmilyen körülmények között nem kerülhet erdőbe, és egy fenyvesjáró egység pedig hegyre. Korlátlan mennyiségű egység tartózkodhat egy helyszínen.

### ◆ Egy helyszín irányítása

Mindaddig, amíg legalább egy harci egységed van a frakciónak megfelelő helyszínen (fenyvesjáró harcosok az erdőben, acélkergű harcosok és/vagy gólemek a hegyekben), te irányítod a helyszínt. Amint az utolsó harci egységedet elmozgatják, eltávolítják vagy visszavonulásra kényszerítik arról a helyszínről, már nem te irányítod.

A fúró nem harci egység, emiatt nem tud hegyeket irányítani önmagában, harci egység nélkül.

**A gólem harci egység, emiatt önmagában, más harci egység nélkül is tud hegyet irányítani.**

Az alapok és a kohók csak az irányítás alatt lévő külső hegyekre kerülhetnek. A hegyeken lévő alapok és kohók nem irányítják önmagukban a hegyet. Az irányításhoz szükséges legalább 1 harci egység jelenléte.

#### Irányított



#### Nem irányított



## A mozgatás alapelvei

Amikor egy olyan kártyát játszol ki, amelyen a **mozgass** kulcsszó szerepel, akkor az egységeidet a jelen helyszínről egy azzal szomszédos és azonos típusú másik helyszínre mozgathatod (erdőről erdőre, hegyről hegyre).

**Egy körben mindegyik egységet legfeljebb 1 helyszínyit mozgathatod.** Kivételt képeznek e szabály alól a következő akciókártyák: *Alagútépítés* – kétszer mozgathatod a fúrót; *Száguldó szellemek* – kétszer mozgathatod 4 harcosodat; *A lombok rejtekében* – még egyszer mozgathatod ugyanazokat a harcosokat, ha kijátszol egy mozgathatást tartalmazó további alapkártyát.

### Példa



Fenyvesjáró törzsfőnökként kijátszod *A lombok rejtekében* különleges akciókártyát, amely által 4 fenyvesjáró harcosodat mozgatsz. A kártya hatása lehetővé teszi egy további alapkártya kijátszását ugyanabban a körben. Kijátszod a *Fosztogatás* kártyát, és úgy döntesz, hogy azt a hatását hajtod végre, amely által mozgathatod 5 fenyvesjáró harcosodat. Ezzel a második mozgathatással ugyanabban a körben újra mozgathatod az előzőleg mozgattott 4 harcost vagy azoknak egy részét.

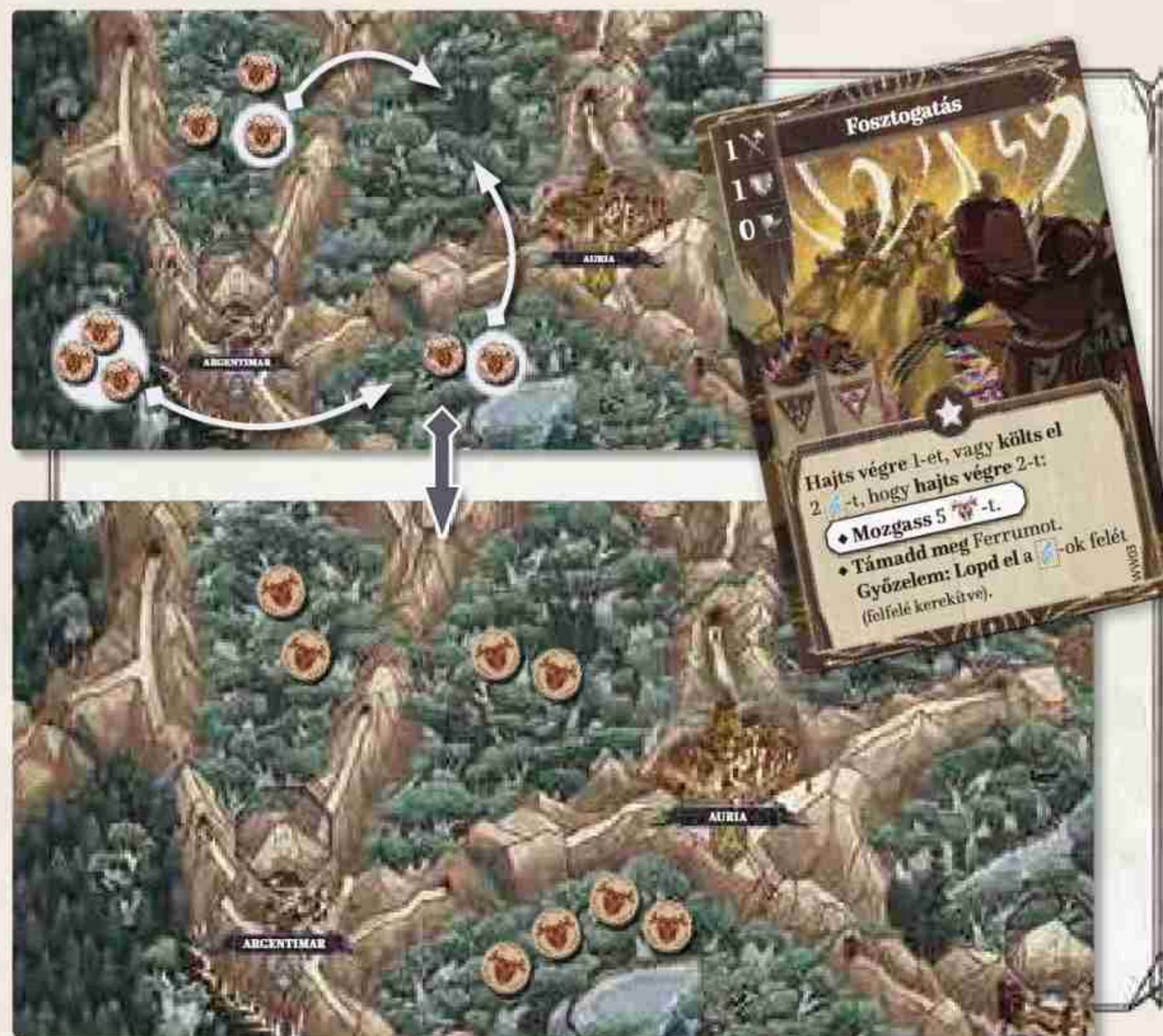
## Egységek mozgatása

### ◆ Sereg mozgatása

Az acélkergű harci egységek mindig seregekben mozognak. Amikor egy akciókártya arra utasít, hogy mozgass egy sereget, akkor válassz ki egyet és mozgasd a jelen helyszínéről egy azzal szomszédos és azonos típusú másik helyszínre. Amikor 2 sereget mozgatsz, válassz ki 2 különbözőt, és hajtsd végre a mozgáshatást külön-külön mindkettővel.

Amikor egy sereget mozgatsz, akkor kiválaszthatod az egy helyszínen lévő összes harci egységet vagy azok egy részét. Ha a sereg csak egy részét mozgathatod, akkor a másik része a jelen helyszínen marad, és nem mozgatható más helyszínre ugyanazzal a mozgáshatással.

A fúró nem harci egység, emiatt soha nem része egy seregnek.



### ◆ Harcos mozgatása

Míg az acélkergű harci egységek mindig seregekben mozognak, a fenyvesjáró harcosok egyenként mozognak. Amikor egy akciókártya arra utasít, hogy mozgass harcosokat, válaszd ki a jelzett számú harcost és mozgasd a jelen helyszínükről egy azzal szomszédos és azonos típusú másik helyszínre. Függetlenül attól, hogy a harcosok egy sereg részei voltak vagy sem, mozoghatnak különböző helyszínekre.

A fenyvesjáró harcosokat csak a **Tökéletes csali** különleges kártyával fogja egy seregként mozgatni az acélkergűek parancsnoka.

## ◆ Gólem mozgatása

A gólemeket csak sereg mozgathatása részeként mozgathatod akár úgy is, hogy a seregben nincs acélkergű harcos.

## ◆ A fúró mozgatása

A fúró nem harci egység, emiatt soha nem része egy seregnek, így nem mozgatható sem harcos, sem sereg mozgathatásának a részeként. Mozgatásához specifikus kártyahatásra van szükség.

Amikor a fúrót egy új hegyre mozgatsz, amelyen nincs kohó, a jelölővel tegyél egy lépést a fúrósávon, és gyűjtsd be az új pozíciója által jelzett jutalmakat. Ha a jelölő már a sáv utolsó mezőjén áll és lépned kellene vele, akkor hagyd ott a jelölőt, és szerezd meg az utolsó lépés jutalmát.



- ◆ **0.** Startmező
- ◆ **1.** Első lépés:
  - ◆ Helyezz 2 kristályt a frakciótáblád rakterébe.
- ◆ **2.** Második lépés:
  - ◆ Helyezz 1 kristályt a frakciótáblád rakterébe.
  - ◆ Nézd meg titokban a fenyvesjáró frakció látomáspaklijának felső kártyáját, majd helyezd vissza a kártyát a pakli tetejére.
  - ◆ Toborozz egy acélkergű harcost annál a hegynél, **ahonnan** a fúró elmozgott.
- ◆ **3.** Harmadik és minden további lépés:
  - ◆ Helyezz 1 kristályt a frakciótáblád rakterébe.
  - ◆ Húzz 1 különleges kártyát.

A raktérben lévő kristályokat nem költethed el.

Amikor a fúrót egy olyan hegyre mozgatsz, amelyen van kohó (beleértve Ferrumot is), akkor ahelyett, hogy lépnél a fúrósávon, és begyűjtenéd a jutalmát, ürítsd ki a fúrót a kohónál.

Ilyenkor helyezd át a rakterében lévő összes kristályt a frakciótábládra. Ezeket a kristályokat már felhasználhatod akciókártyák hatásainak részeként. Helyezd a jelölőt a fúrósáv startmezőjére.

**MEGJEGYZÉS:** A fúrót nem kell feltétlenül egy másik kohóhoz mozgatsz ahhoz, hogy kiürítsd. Visszmozgathatod ugyanahhoz a kohóhoz is, amelynél volt a köre elején, és kiürítheted ott.

**FONTOS:** Ha egy olyan hegyre építesz kohót, ahol a fúró tartózkodik, akkor kötelezően ki kell ürítened a rakterét (ilyenkor tekintsd úgy a fúróra, mintha most érkezett volna meg a hegyhez).



# HARC

Amikor egy olyan kártyát játszol ki, amelyen a **támadj** kulcsszó szerepel, akkor válaszd ki egy seregedet és kezdeményezz csatát egy azzal szomszédos helyszínen tartózkodó ellenséggel. A csatában a két sereg összes érintett egységének részt kell vennie.

Két ellenséges sereg akkor számít egymással szomszédosnak, ha érintkezik az erdő és a hegy, amelyeken tartózkodnak.

**FONTOS:** Az acélkergű seregek soha nem támadhatják meg a külső erdőkben tartózkodó fenyvesjáró seregeket, és a fenyvesjáró seregek sem támadhatnak külső erdőkből.

A csata kezdeményezését követően határozzátok meg, hogy magára a harcra is sor kerül, vagy sem. Bár csatát általában ellenséges sereg ellen kezdeményeztek, vannak bizonyos esetek, amikor kezdeményezhetek csatát úgy, hogy nincs ellenséges harci egység (lásd **Ferrum megtámadása** és **A fúró megsemmisítése**, 17. oldal). Ezekben a különleges esetekben a kezdeményezett csata keretén belül nem kerül sor harcra, hiszen nincs ellenséges harci egység, így a csatát harc nélkül azonnal megnyeri a támadó fél. Ebből adódóan egy harc nélküli csatában nem kerül sor sebzés kiosztására.

Ha a csata keretén belül sor kerül harcra (jelen van ellenséges harci egység is), akkor határozzátok meg a szerepeteket: ha a te sereged támad, akkor támadó vagy; ha téged támadnak, akkor védekező vagy. Ezután hajtsátok végre a harcot a következő lépések alapján.

## A harc menete

### I. Tétkártya kijátszása

- 1 Először a támadó döntse el, hogy kijátszik-e tétként egy kártyát, vagy sem. Ha igen, akkor a támadó válasszon ki egy kártyát a kezéből és helyezze képpel lefelé fordítva az asztalra.
- 2 Utána a védekező döntse el, hogy kijátszik-e tétként egy kártyát, vagy sem. Ha igen, akkor a védekező válasszon ki egy kártyát a kezéből és helyezze képpel lefelé fordítva az asztalra.
- 3 Mindketten fordítsátok meg a kiválasztott kártyákat, és hasonlítsátok össze a harci értéküket. Ezt úgy a legkönnyebb megoldani, ha egymás mellé helyezitek a két kártyát.

- 4 Ha valamelyikőtök nem játszott ki tétkártyát, akkor tekintsetek úgy rá, mintha az összes harci értéke 0 lenne.

### II. Összesített sebzés kiszámolása

- 1 Az összesített sebzéseket kiszámolhatjátok egyidejűleg.
- 2 Az ellenséges seregnek kiosztott összesített sebzésed alapját a tétkártyád sebzési  $\times$  értéke adja meg. A játékban lévő bizonyos kártyahatások további sebzést oszthatnak ki; a harcban részt vevő kohók  $\mathbb{A}$  (beleértve Ferrumot is) és gólemek  $\mathbb{E}$  1-1 további sebzést osztanak ki. Add hozzá ezeket a tétkártyád sebzési értékéhez, hogy kiszámold az összesített sebzésedet.

**MEGJEGYZÉS:** Ha egy kohó a harcban részt vevő harci egységgel egy hegyen van, akkor további sebzést oszthat ki függetlenül attól, hogy a frakció támad vagy védekezik.

- 3 Csökkentsd az összesített sebzésedet az ellenfél által kijátszott tétkártya védekezési  $\heartsuit$  értékével, figyelembe véve a játékban lévő minden más releváns kártyahatást.

### III. Sebzés kiosztása

- 1 Ha a sebzés csökkentése után továbbra is sebzést osztasz ki, akkor távolíts el harci egységeket az ellenfeled seregéből. Ezt a lépést is végrehajthatjátok egyidejűleg. Minden kiosztott sebzés után távolíts el 1-1 ellenséges harcost. Az ellenséges gólemet csak akkor távolíthatod el, ha egy harc során 2 sebzést osztasz ki neki. Szabadon dönthetsz, hogy a sebzést hogyan osztod szét az egységek között. Ha egy gólem csak 1 sebzést szenved el egy harc során, akkor a sebzés nem marad meg a következő körre (a gólem úgymond meggyógyul). Nem oszthatsz ki sebzést egy totemnek, egy alapnak, egy kohónak és a fúrónak sem.

### IV. Végkifejlet

- 1 Ha eltávolítod az ellenfeled seregének összes harci egységét, akkor azonnal megnyered a harcot.
- 2 Ha eltávolítjátok mindkettőtök seregének összes harci egységét, akkor egyikőtök sem nyeri meg a harcot.
- 3 Ha a seregekből legalább 1-1 harci egység a térképen marad, akkor hasonlítsátok össze az összesített dominanciátokat  $\mathbb{P}$ . Először számold ki a sereged dominanciáját összeszámolva a megmaradt harci egységeidet. Mindegyik megmaradt harci egység 1-1 dominanciát ér. Add hozzá ezt a számot



a tétkártyád dominanciaértékéhez, figyelembe véve a játékban lévő minden más releváns kártyahatást. A nagyobb dominanciával rendelkező játékos nyeri meg a harcot.

4 Egyenlőség esetén a támadó nyer.

A végkifejlet után a csata véget ér.

Ha különleges kártyát játszottál ki tétként, akkor dobd el.

Ha alapkártyát játszottál ki tétként, akkor helyezd a dobópakli mellé. Visszaszerzed a fordulóvégfázisban.

## Visszavonulás

A harc győzteseként dönthetsz úgy, hogy a legyőzött sereget (ha van) visszavonulásra kényszeríted egy szomszédos és azonos típusú másik helyszínre. A legyőzött sereget nem oszthatod szét.

**FONTOS:** A sereg visszavonulása nem számít mozgásnak. Ha egy sereg nem tud mozogni a játékban lévő valamelyik kártya hatása miatt, egy elveszített csata után továbbra is visszavonulásra kényszeríthető.

Ha egy totemet hordozó fenyvesjáró sereg kényszerül visszavonulásra, akkor csak a sereg mozdul, maga mögött hagyva a totemet.

## Ferrum megtámadása

A fenyvesjárók törzsfőnökeként bizonyos kártyák hatása arra utasít, hogy támadd meg Ferrumot. Akkor is kezdeményezhetsz csatát Ferrum ellen, ha ott nem tartózkodik acélkergű harci egység. Ebben az esetben azonnal megnyered a csatát anélkül, hogy harcra kerülne sor.

**MEGJEGYZÉS:** A Ferrumban lévő kohó csak harc során oszt ki további sebzést. Ha Ferrumban nem tartózkodik acélkergű harci egység, amikor a fenyvesjáró frakció megtámadja azt, akkor nem kerül sor harcra, így a kohó nem oszt ki sebzést.

## A fúró megsemmisítése

A fúró nem harci egység, emiatt soha nem vesz részt csatában. Ha a fúró egy csatában részt vevő sereggel azonos hegyen tartózkodik, akkor hagyjátok figyelmen kívül a jelenlétét a harc alatt. Ebből adódóan a fúrónak nem lehet sebzést kiosztani, és nem járul hozzá az acélkergű sereg dominanciájához.

Ugyanakkor a fúró megsemmisíthető egy csata eredményeképp.

Ha a fúró egy legyőzött (vagy teljesen eltávolított) acélkergű sereggel egy hegyen tartózkodik, akkor a csata után megsemmisül.

A fenyvesjárók törzsfőnökeként megtámadhatsz egy olyan hegyet, ahol csak a fúró van jelen. Ebben az esetben azonnal megnyered a csatát anélkül, hogy harcra kerülne sor, és megsemmisíted a fúrót.

Amikor a fúró megsemmisül, a **fenyvesjáró törzsfőnök elvehet 1 kristályt** a fúró rakteréből és a saját frakcióablájára helyezheti. Ezután helyezze vissza a közös készletbe a rakterben lévő maradék kristályt. Végül a parancsnok helyezze vissza a jelölőt a fúrósáv start mezőjére, a fúrót pedig Ferrumra (anélkül, hogy lépne a jelölővel a fúrósávon).

**FONTOS:** A fenyvesjáró törzsfőnök csak akkor vehet el kristályt a megsemmisített fúró rakteréből, ha volt ott kristály, és a csata után életben maradt legalább 1 fenyvesjáró harcosa. Ha nem volt kristály a megsemmisített fúró rakterében, vagy a harcban részt vevő seregből nem maradt életben legalább 1 fenyvesjáró harcos, akkor a törzsfőnök nem vehet el kristályt a rakterből.



## Példa harcra

A körében a fenyvesjáró törzsfőnök kijátssza a **Vadászösztönt**. A törzsfőnök eldob egy kártyát a kezéből anélkül, hogy végrehajtaná a hatását, annak érdekében, hogy 4 fenyvesjáró harcost a Plumbarummal szomszédos belső erdőre mozgasson. Ezután úgy dönt, hogy megtámadja a Plumbarumban tartózkodó acélkérgű sereget.

Plumbarumban tartózkodik acélkérgű harci egység, így harcra kerül sor. A törzsfőnök a támadó. Támadó seregében 4 fenyvesjáró harcos van. Először ő választ ki egy kártyát a kezéből és képpel lefelé fordítva maga elé helyezi. Az acélkérgű parancsnok 2 acélkérgű harccal, 1 gólemmel és 1 kohóval védekezik. Ő is kiválaszt egy kártyát a kezéből és képpel lefelé fordítva maga elé helyezi.

Miután mindketten megtették tétjüket, egyidejűleg megfordítják a kiválasztott kártyákat és egymás mellé helyezik.



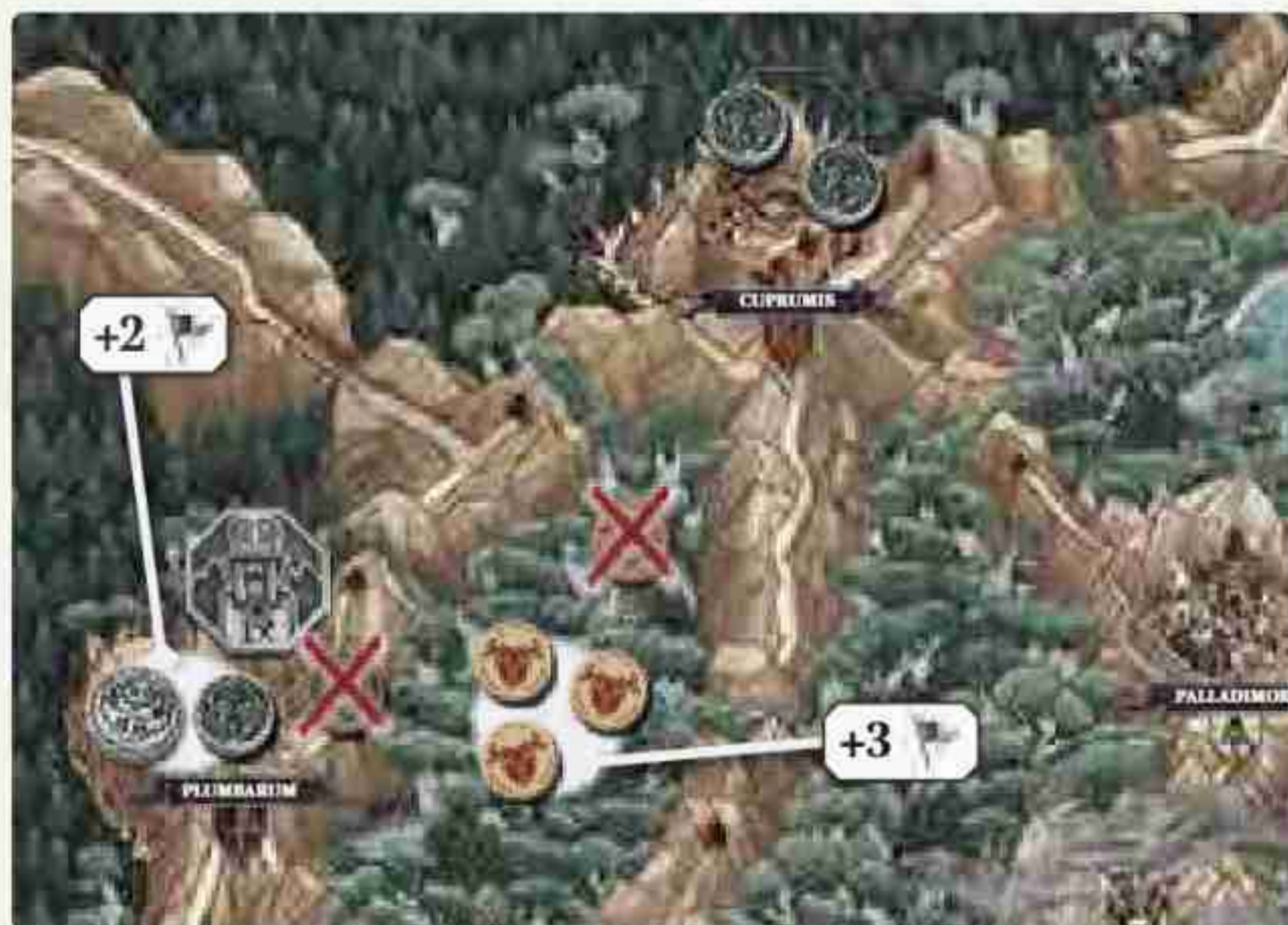
A törzsfőnök tétkártyájának, **Az erdő gyermekeinek**, sebzésértéke 1, és nincs más további sebzés, amit hozzáadhat. A parancsnok tétkártyájának, az **Ostromgépnek**, védekezésértéke 0, és nincs további védekezés, amit hozzáadhat. A törzsfőnök tehát 1 sebzést oszt ki.

A parancsnok tétkártyájának, az **Ostromgépnek**, sebzésértéke 2. A gólem és a kohó 1-1 további sebzést oszt ki. A parancsnok összesített sebzése 4. A törzsfőnök tétkártyájának, **Az erdő gyermekeinek**, védekezésértéke 2. A csatát kezdeményező **Vadászösztön** kártya 1 további védekezést biztosít neki. A törzsfőnök összesített védekezése 3. Ez 3-mal csökkenti a parancsnok 4 összesített sebzését, a parancsnok tehát 1 sebzést oszt ki.

A törzsfőnök eltávolít 1 acélkérgű harcost Plumbarumból (a gólem eltávolításához legalább 2 sebzés kiosztására van szükség), a parancsnok pedig eltávolít 1 fenyvesjáró harcost a támadó seregből. Most a törzsfőnök összeadja a megmaradt fenyvesjáró harci egységeinek a számát (3) a tétkártyája dominanciaértékével (2). Az összesített dominanciája 5. A parancsnok összeadja a megmaradt acélkérgű harci egységeinek a számát (2) a tétkártyája dominanciaértékével (3). Az összesített dominanciája 5.

Mindkét frakció összesített dominanciája 5. Az egyenlőség a támadó javára dől el, így a törzsfőnök nyeri meg a harcot. Úgy dönt, hogy visszavonulásra kényszeríti a megmaradt acélkérgű sereget, és a Plumbarummal szomszédos tetszőleges hegyre helyezi azt. A kohó megmarad, ugyanis az nem semmisíthető meg, de ha a fűró is Plumbarumban lett volna a harc során, akkor megsemmisült volna és visszakerült volna Ferrumba.

Mivel megnyerte a harcot, a törzsfőnök végrehajthatja a **Vadászösztön** kártya utolsó akcióját, és ellophatja a parancsnok 1 elkölthető kristályát (ha van).



## AZ ACÉLKÉRGŰEK ÚTJA A GYŐZELEMHEZ

Az acélkérgű frakció parancsnokaként úgy győzedelmeskedhetsz a fenyvesjáró frakció elleni háborúban, ha hatalmas kohókat építesz, hogy seregek végtelen hadával lepd el a térképet, szétzúzva az erdő törzseit. A játék nyelvére lefordítva, **akkor nyered meg a játékot, ha sikerül megépítened 3 kohót a külső hegyekre**, mielőtt ellenfeled teljesíti a győzelmi feltételét. Általában ezt két lépésben teheted meg.

**MEGJEGYZÉS:** Megadhatod magad és feladhatod a játékot. Ilyenkor az ellenfeled azonnal megnyeri a játékot anélkül, hogy teljesítette volna a győzelmi feltételét.

### Alapok

Egy kohó építésének első lépése az alap lehelyezése. Amikor kijátszod a **Terjeszkedés** alapkártyát, akkor helyezz egy kohót az alapoldalával felfelé fordítva egy általad **irányított külső hegyre**, amelyen nincs sem alap, sem kohó. Ha nem irányítasz egy külső hegyet sem, akkor nem helyezhetsz le alapot. Alapot nem helyezhetsz le sem Ferrumra (ott már van egy kohó), sem a belső hegyekre.

**MEGJEGYZÉS:** Az alapok nem vesznek részt harcban, sereg nélkül nem irányítják az általuk elfoglalt hegyet, és semmilyen módszerrel nem lehet megsemmisíteni őket.

### Kohók

Ha már van lehelyezve alapod, akkor építhetsz rá egy kohót. Ha irányítasz egy olyan hegyet, ahová építettél egy alapot, és van legalább 5 elkölthető kristályod, akkor kijátszhatod az **Erősítés** alapkártyát, hogy az alapot a kohó oldalával felfelé fordítsd.

Bizonyos kártyahatások által az előbb leírt folyamat egyes lépéseinek kihagyásával is építhetsz kohót.

**MEGJEGYZÉS:** A kohók sereg nélkül nem irányítják az általuk elfoglalt hegyet, és semmilyen módszerrel nem lehet megsemmisíteni azokat.

Egy kohó építése nemcsak abban segít, hogy közelebb kerülhess a győzelemhez, hanem további előnyökkel is jár:

- ◆ Ha a kohó által elfoglalt hegyen harcra kerül sor, akkor a kohó 1 további sebzést oszt ki.
- ◆ Minél több kohód van, annál több helyen tudod kiüríteni a fúród rakterét.
- ◆ Minél több kohód van, annál több lehetőség nyílik a fordulóvégfázisban toborzott harcosok lehelyezésére.

**MEGJEGYZÉS:** Ferrumra úgy tekintünk, hogy már tartalmaz egy kohót a játék elejétől kezdve, úgyhogy biztosítja az előbb felsorolt mindegyik előnyt, de nem számít bele a győzelmi feltételeddbe (3 megépített kohó).

## A FENYVESJÁRÓK ÚTJA A GYŐZELEMHEZ


A fenyvesjáró frakció törzsfőnökeként úgy győzelmeskedhetsz az acélkérgű frakció elleni háborúban, ha biztonságba juttatod az ősi totemeket a legmagasabb vashegyekben lévő titkos rituálék helyszínéről. Ezekkel a totemekkel megidézheted az Őrzőt, egy misztikus és erőteljes lényt, amely képes egyszer és mindenkorra kiűzni az acélkérgű frakciót. A játék nyelvére lefordítva, **akkor nyered meg a játékot, ha sikerül felfedezned és a külső erdőbe vinned 3 totemet**, mielőtt ellenfeled teljesíti a győzelmi feltételét. Általában ezt két lépésben teheted meg.

**MEGJEGYZÉS:** Megadhatod magad és feladhatod a játékot. Ilyenkor az ellenfeled azonnal megnyeri a játékot anélkül, hogy teljesítette volna a győzelmi feltételét.

### Látomáskártyák

Ahhoz, hogy biztonságba helyezz egy totemet, előbb fel kell fedezned. A különlegespaklidon kívül egy második paklid is van: a látomáskártyák. Mindegyik egy specifikus hegyet jelöl, ahol megtalálható egy totem.

Ahhoz, hogy felfedezz egy totemet, a következő feltételeket kell egyidejűleg teljesítened:

1. A kezvedben van egy látomáskártya .
2. A látomáskártya által jelzett hegygel szomszédos **belső** erdőben van egy sereged. Soha nem fedezhetsz fel totemet külső erdőből.
3. A látomáskártya által jelzett hegy **nem irányított**, más szóval, egy acélkérgű harci egység sincs rajta. Ha csak egy alap vagy kohó és/vagy a fúró van a hegyen, akkor az nem irányított.

Ha az összes feltételt egyidejűleg teljesíted, akkor játssz ki egy olyan kártyát, amelyen a **fedezz fel** kulcsszó szerepel, fedd fel a kezvedben lévő látomáskártyát és helyezd a dobópaklid mellé. Az összes ide helyezett látomáskártya látható kell maradjon az ellenfél számára. A **Látomások** alapkártya a **fedezz fel** kulcsszóval ellátott, leggyakrabban használt akciókártya, de van más különleges kártya is, amely lehetővé teszi totemek felfedezését.

Ha sikerül felfedezned egy totemet, helyezd a teli oldalával felfelé fordítva arra a seregre, amely felfedezte. **Ha a totemet egy belső hegyen fedezed fel, akkor 3 kristályt is kapsz a közös készletből.** Erre emlékeztet a belső hegyet ábrázoló látomáskártya bal felső sarka. Nem kapsz kristályt, ha a totemet egy külső hegyen fedezed fel.



## Totemek



Miután felfedeztél egy totemet, el kell szállítanod valamelyik külső erdőbe, eleget téve a következő szabályoknak.

### ◆ Egy totem mozgatása

Amikor egy harcos egy olyan erdőből mozog, amelyben van totem, akkor magával viheti a totemet. Mindegyik harcos legfeljebb 1-1 totemet hordozhat.

Ha a harcos egy olyan erdőbe mozog, ahol van egy másik harcos, amelyik még nem mozgott ebben a körben, akkor átadhatja neki a totemet, ez a harcos pedig magával viheti. A harcosok körönként legfeljebb egy helyszínyi mozgást tehetnek, a totem akár többet is.



### ◆ Egy totem biztonságba helyezése

Ha egy harcosod vagy sereged sikeresen elvisz egy totemet egy külső erdőbe, akkor azonnal biztonságba helyezi a totemet. Távolítsd el a térképről és helyezd a frakciótábládra. A biztonságba helyezett totemeket a parancsnok nem tudja elvenni tőled.

Az összes egységed a térképen marad, és a szokásos módon folytathatod a körödet.

Ha sikerül biztonságba helyezned a harmadik totemet is, akkor azonnal megnyered a játékot.

### ◆ Egy totem elvesztése

Amikor egy totemet hordozó sereged elveszít egy csatát és visszavonulni kényszerül, akkor a totemet maga mögött kell hagynia abban az erdőben, amelyből elmozdul. A totemet ilyenkor nem viheti magával.

Ha egy totemet hordozó sereged teljesen megsemmisül (a csata során vagy egy kártya hatására), hagyd a totemet az erdőben.

Ha egy fenyvesjáró sereg vagy harcos belép egy nem irányított erdőbe, amelyben totem van, akkor azonnal felveheti és hordozhatja.

### ◆ Egy totem halványulása

Amikor felfedezel egy totemet, akkor eltávolítod a hegyekben lévő, ősi rituális helyéről. Ezáltal megszakad a mágikus kapcsolat a totem és a helyszín között, a totem pedig lassan erejét veszíti. Az egyetlen megoldás a totem megőrzésére az, hogy egy fenyvesjáró rituális helyre viszed a külső erdők mélyére, mielőtt teljesen elveszíti erejét.

A játék nyelvén ez azt jelenti, hogy a fordulóvégfázis során az összes halványuló totemet el kell távolítanod a térképről, a térképen lévő többi teli totemet pedig át kell fordítanod a halványuló oldalával felfelé. Felfedezése után limitált idő áll rendelkezésedre (a jelen forduló és a következő), hogy biztonságba helyezd a totemet.

Teli



Halványuló



# SZÓLÓ JÁTÉKMÓD - AZ ACÉLBOT ELLEN

A következőkben rád, fenyvesjáró törzsfőnök, második személyben utalunk, míg az acélkergű bot ellenfeledre harmadik személyben.

## ELŐKÉSZÜLETEK

## GYŐZELMI FELTÉTELEK

- Helyezd a térképet a játéktér közepére a számozott helyszínes, szóló oldalával felfelé fordítva.
- Vedd magadhoz a fenyvesjáró frakciótáblát, az acélkergű frakciótáblát pedig helyezd a szóló oldalával felfelé fordítva.
- Vedd kézbe a 3 alapkártyádat. Helyezd a bot 3 alapkártyáját képpel lefelé fordítva a frakciótábláján lévő mellé. Ezentúl ezekre a kártyákra úgy utalunk, hogy „a bot keze”.
- A **saját** pakliból távolítsd el a következő referenciaszámokkal ellátott kártyákat: WW17, WW19, WW22, WW36. Ezután keverd meg a paklidat és helyezd a játékos tábládon lévő mellé. Tedd ugyanezt a bot paklijával is.
- Keverd meg a belső hegyeket ábrázoló 4 látomáskártyádat, majd húzz 1-et véletlenszerűen. Ezután keverd össze a 3 megmaradt kártyát a többi látomáskártyával és képezz paklit belőlük.
- Helyezz 2-2 fenyvesjáró harcost mindegyik külső erdőre.
- Helyezd a fúrót Ferrumra. Helyezz 1 acélkergű harcost Ferrumra és 3-3 acélkergű harcost a Ferrummal szomszédos mindegyik belső hegyre.
- Nyisd ki a botsegédletet, hogy látható legyen az Acélbot szemléletváltásai és akciótáblázata, és tartsd kéznél. Helyezz egy jelölőt a terjeszkedő szemléletre; a bot ebben a szemléletben kezdi a játékot.
- Helyezd az Acélbot körfolyamatkártyát (az Éber oldalával felfelé) és a varázskockát a közeledbe.
- Helyezd az összes többi játékelemet a térkép közelébe, könnyen elérhető helyre.

A győzelmi feltételek ugyanazok, mint a kétfős játékban: akkor nyersz, ha biztonságba helyezel 3 totemet. Ha az Acélbot hamarabb megépít 3 kohót (Ferrum kivételével), akkor elveszíted a játékot.





**2.**

**ACÉLKÉRGŰEK**

**FEKESZŐLÉNYEK**

- Kép 1
- Hívó 6/2
- Hívó 6/2
- Dőlő 6/2

**ARCKÖVÉS**

- Hívó 6/2
- Hívó 6/2
- Hívó 6/2

**VÖRÖSLÉNYEK**

- Hívó 6/2
- Hívó 6/2
- Hívó 6/2



**2.**

**FENYVESJÁRÓK**

**5.**

**FEKESZŐLÉNYEK**

- Kép 1
- Hívó 6/2
- Hívó 6/2
- Dőlő 6/2

**ARCKÖVÉS**

- Hívó 6/2
- Hívó 6/2
- Hívó 6/2

**VÖRÖSLÉNYEK**

- Hívó 6/2
- Hívó 6/2
- Hívó 6/2

## EGY FORDULÓ MENETE

### Felkészülésfázis

#### ◆ Kristályok begyűjtése

Kövesd a kétfős játék szabályait. Te 1 kristályt kapsz, a bot pedig 2-t.

#### ◆ 2 kártya húzása

Te kövesd a kétfős játék szabályait. Húzd fel a paklid felső 2 kártyáját. A legelső fordulóban húzhatsz ehelyett 4 különleges kártyát, melyből 2-t tarts meg, a többit keverd vissza a paklidba.

A botnak húzz 2 kártyát a paklijából és képpel lefelé fordítva keverd a kezébe (a három alapkártyájával).

#### ◆ Jelölők eltávolítása

Te kövesd a kétfős játék szabályait. Távolíts el 1-1 jelölőt a játékban lévő mindegyik állandó hatású különleges kártyádról.

**EMLÉKEZTETŐ:** Amikor egy állandó hatású kártya kimerül, dobd el.

A bot nem használ állandó hatású kártyákat, de megjelölhet bizonyos hegyeket, így tartva számon a játék állását. Ezeket a jelölőket **soha** ne távolítsd el.

### Akciófázis

Hajtsd végre az első körödet, majd a bot hajtsa végre a saját körét, majd felváltva követitek egymást.

#### ◆ A te köröd

Játszd le a körödet a szokásos módon a következő apró változtatással:

- ◆ Ha megtámadsz egy acélkergű sereget, akkor kövesd a 26. oldalon részletezett harci eljárást.
- ◆ Miután felfedezel egy totemet, az Acélbot **megjelöli a hegyet**, ahonnan a totem származik.
- ◆ Miután eldobsz/elégetsz egy látomáskártyát, az Acélbot **megjelöli** a látomáskártya által jelzett hegyet.

#### ◆ A bot köre

A bot mindegyik köre elején ellenőrizd a szemléletváltás feltételeit a botsegédletben, hogy meghatározd a bot szemléletét a jelen körre. Helyezd a jelölőt a jelzett szemléletdobozra, a szemléletváltás feltételei alá.

A bot a körében végigmegy a körfolyamatkártyáján jelzett körfolyamaton. Az utasítások végrehajtásának módját a **Kulcsszavak és -fogalmak** fejezetben olvashatod (25. oldal).

Amikor azt az utasítást kapod, hogy költs el egy kártyát, akkor helyezd képpel felfelé fordítva a bot frakciótáblájának bal szélső üres mezőjére. Amikor azt az utasítást kapod, hogy hajtsd végre az elköltött kártya ikonjait, akkor vizsgálj meg a hatásdoboz fölött lévő szülő ikonokat. Először keresd ki a bal oldali ikonnak megfelelő bejegyzést az akciótáblázatban, és hajtsd végre a hatását. Utána ismételd meg ezt a jobb oldali ikonnal is. Egyes bejegyzések több hatást sorolnak fel felsorolásjelekkel: fentről lefelé haladva hajtsd végre az **első** bejegyzést, amelyre a bot képes.

**FONTOS:** Ha egy ikon végrehajtásának hatására nem történik változás a játék állapotában, vagy egy ikonnak nincs érvényes célpontja, akkor a bot **1 kristályt** kap kártérítésként.

**MEGJEGYZÉS:** Az első pár játékos során hagyd figyelmen kívül a piros ikonokat (lásd **A nehézségi szint növelése**, 27. oldal).

Ha kiürül a bot keze a köre során, akkor húz egy kártyát (anélkül, hogy megmutatná neked). **A köre ezzel véget ér.**

### Fordulóvégfázis

#### ◆ Kártyák visszaszerzése/eldobása

Te kövesd a kétfős játék szabályait. Vedd kézbe az összes alapkártyádat. Csúsztasd a jelölő(ke)t tartalmazó állandó hatású különleges kártyákat a frakciótáblád fölé. Dobb el az összes többi kijátszott kártyádat. Ellenőrizd a kézlimitedet (8 akciókártya).

A bot kézbe veszi a körében elköltött és tétkártyaként kijátszott alapkártyáit, és eldobja a kijátszott különleges kártyákat.

#### ◆ Totemek halványulása

Távolítsd el a térképről a halványuló totemeket, a többit pedig fordítsd a halványuló oldalával felfelé.



## ◆ Harcosok toborzása

Te kövesd a kétfős játék szabályait. Te tetszőleges mennyiségű harcost toborozhatsz, 2-2 kristályt fizetve mindegyikért. Helyezd őket egy vagy több külső erdőbe.

Ha a botnak legalább 5 kristálya van, akkor harcos(oka)t toboroz (2-2 kristályt fizetve mindegyikért), míg kevesebb mint 5 kristálya marad.

Az Acélbot a következő **prioritási lista** alapján dönti el, hogy hová helyezi a toborzott acélkergű harcosait:

- ◆ Ferrumba, ha 3-nál kevesebb harcos van Ferrumban;
- ◆ Ahhoz a kohóhoz, amelynél a legkisebb acélkergű sereg tartózkodik (beleértve Ferrumot is);
- ◆ Patthelyzet esetén használd a varázskockát (lásd **Kulcsszavak és -fogalmak**).

Ismételd addig (újból ellenőrizve, hogy a bot hová toboroz), míg a bot befejezi a toborzást.



## Kártyahúzás

Amikor a bot egy különleges kártyát húz, akkor helyezd a különlegespaklijának felső kártyáját (anélkül, hogy megnéznéd) a keze alá (kivéve, ha azt az utasítást kapod, hogy a kártyát a keze tetejére helyezd). A kezét csak a forduló 2 kártya húzása lépésében kell megkeverni.

## Varázskocka (patthelyzet)

Ha azt az utasítást kapod, hogy válassz ki egy hegyet, egy erdőt vagy egy sereget egy bizonyos kritérium alapján, és a kritérium alapján több lehetséges opciód marad, akkor **dobj a varázskockával**.



Az érintettek közül válaszd ki a **legnagyobb páros számú** opciót.



Az érintettek közül válaszd ki a **legnagyobb páratlan számú** opciót.



Az érintettek közül válaszd ki a **legkisebb páros számú** opciót.



Az érintettek közül válaszd ki a **legkisebb páratlan számú** opciót.

Ha ugyanazon kör keretén belül több patthelyzet alakul ki, akkor mindegyiknél dobj külön a varázskockával.

## Legkisebb/legnagyobb sereg

A szabálykönyvben a legkisebb/legnagyobb sereg szókapcsolattal rövidítettük a következőt: „a legkevesebb/legtöbb harci egységet tartalmazó sereg”. Egy bármennyi gólemet tartalmazó sereg 1 egységgel nagyobb, mint az ugyanannyi egységből, de kevesebb (vagy 0) gólemből álló seregnél.

## Megjelölt hegy

Amikor kijátszol, eldobsz vagy elégetsz egy látomáskártyát, az Acélbot megjelöli az annak megfelelő hegyet, így „megjegyezve” azt, hogy többé nem tudsz ott felfedezni. Megjelölni annyit jelent, mint jelölőt helyezni a megfelelő hegy jelölőmezőjére.



## Támadás

### ◆ A célba vett sereg

Amikor a bot támadni készül, a következő prioritási lista alapján dönti el, hogy melyik fenyesjáró sereged lesz a célpontja:

- ◆ Egy totemet hordozó fenyesjáró sereget választ (kivéve, ha a totem halványuló, és ez a forduló utolsó köre);
- ◆ Ha több fenyesjáró sereg hordoz totemet, akkor a következő prioritási listát követi:
  - Egy halványuló totemet hordozó sereget választ (kivéve, ha ez a forduló utolsó köre);
  - Egy külső erdőhöz közelebb álló sereget választ;
  - Használja a varázskockát.
- ◆ Ha egy fenyesjáró sereg sem hordoz totemet, akkor egy totemhez legközelebb álló legnagyobb fenyesjáró sereget választja;
- ◆ Ha egyáltalán nincs totem a térképen, akkor a választható seregek közül a legkisebbet választja.

Ha patthelyzet alakul ki több opció között, akkor azt választja, ahol a harci egységek különbsége alapján jobban jár a bot. Ha továbbra is patthelyzet áll fenn, akkor a varázskocka segítségével választ egyet (az erdő száma

alapján). A harci egységek közti különbségnek legalább 0-nak kell lennie, egyébként a bot nem támad.

A kiválasztott fenyvesjáró sereget **célba vett seregek** hívjuk.

**FONTOS:** A kétfős játékhoz hasonlóan a külső erdőben tartózkodó fenyvesjáró harcosokat nem támadja meg a bot.

Válaszd ki a célba vett sereget, figyelmen kívül hagyva az összes fenyvesjáró sereget, amellyel egy acélkérű sereg sem szomszédos. A bot a célba vett sereget az azzal szomszédos legnagyobb acélkérű seregével támadja meg. Hajtsd végre a harcot az alábbi harci eljárás alapján. Ha a bot kezdeményezi a harcot, de nincs kártya a kezében tét megtételére, akkor nem támad, hanem helyette húz egy különleges kártyát.

### ◆ Harci eljárás az Acélbot ellen

- I Először te döntöd el, hogy kijátszol-e tétkártyát vagy sem, függetlenül attól, hogy ki a támadó.
- II Utána húzd fel a bot kezéből a legfelső kártyát és játszd ki tétkártyaként. Ha a bot védekezik és a keze üres, akkor nem játszik ki tétkártyát.
- III Számold ki az összesített sebzést és határozd meg a győztest a kétfős játék szabályai alapján, figyelembe véve a bot lejjebb részletezett szemléletbónuszát is.
  - 1 Terjeszkedő szemléletben 1-gyel több sebzést oszt ki.
  - 2 Agresszív szemléletben 1-gyel nagyobb a dominanciája.
  - 3 Defenzív szemléletben 1-gyel nagyobb a védekezése.
- IV Ha a bot nyer, és visszavonulásra kényszerít, akkor el kell mozognod az aktuális erdőről, hogy a sereged többé ne legyen szomszédos a bot seregével. Ilyenkor mozogj arra az erdőre (vagy az erdő felé), amelyben a legkisebb (akár 0 méretű) fenyvesjáró sereg tartózkodik, de ne olyan felé, amelyben totem van. Patthelyzet esetén használd a varázskockát.
- V Ha a csata után nincs harci egység Ferrumon, akkor a csata végkifejlete után a bot (kristály elköltése nélkül) toboroz 1 acélkérű harcost Ferrumnál.

### Az acélkérű seregek mozgatása

Három kulcsszó szolgál a bot mozgatási prioritásának rövidítéseként. Ezekkel a fűró soha nem mozgatható.

## Üldözés

### A mozgatás célhelyszíne:

A mozgatás célhelyszíne a **célba vett sereggel** szomszédos hegy, ahol az acélkérű egyetlen mozgással létrehozhatja a legnagyobb sereget (patthelyzet esetén válassz egy **nem megjelölt** hegyet, további patthelyzet esetén pedig használd a varázskockát).

Ha azonban a célba vett sereggel szomszédos acélkérű seregben már több egység van, akkor egyáltalán nem mozog.

### A mozgatás forrása:

A mozgatás forrása a célhelyszínnel szomszédos hegy, amely a legnagyobb acélkérű sereget tartalmazza. Ha ez Ferrum, akkor hagyj figyelmen kívül 3 acélkérű harcost onnan (ezek hátramaradnak, hogy megvédjék Ferrumot), és vizsgáld meg újból a mozgatás forrását. Patthelyzet esetén használd a varázskockát.

Mozgasd a harci egységeket a forrástól a célhelyszínre, míg az acélkérű sereg **több** harci egységből áll, mint a célba vett fenyvesjáró sereg, vagy amíg az összes elhagyta forrást (vagy három marad, ha Ferrum volt a mozgatás forrása). Mozgasd a gólemeket a harcosok előtt.

## Megóvás

### A mozgatás célhelyszíne:

- ◆ Ferrum, ha ott 3-nál kevesebb harci egység tartózkodik.
- ◆ Egy alapot tartalmazó hegy, amellyel egy nagyobb fenyvesjáró sereg szomszédos, mint a jelen lévő acélkérű sereg. Először egy **nem megjelölt** hegyet vesz célba, priorizálva azt, amelyben a legkisebb acélkérű sereg tartózkodik.
- ◆ Egy **nem megjelölt belső** hegy, amellyel egy nagyobb fenyvesjáró sereg szomszédos, mint a jelen lévő acélkérű sereg.

Patthelyzet esetén használd a varázskockát.

### A mozgatás forrása:

A mozgatás forrása a célhelyszínnel szomszédos, alapot nem tartalmazó hegy, amelyen a legnagyobb acélkérű sereg tartózkodik. Ha ez Ferrum, akkor hagyj figyelmen kívül 3 acélkérű harcost onnan (ezek hátramaradnak, hogy megvédjék Ferrumot), és vizsgáld meg újból a mozgatás forrását. Patthelyzet esetén használd a varázskockát. Abban a valószínűtlen esetben, ha nincs választható forrás, a mozgatás elvész.

Mozgasd **egy kivételével** (vagy hárommal Ferrum esetében) az összes harci egységet a forrástól a célhelyszínre. Mozgasd a gólemeket a harcosok előtt.

## Terjeszkedés

### A mozgató célhelyszíne:

- ◆ Egy nem irányított és **nem megjelölt** külső hegy, amelyen nincs kohó, és amellyel a legkevesebb fenyvesjáró harcos szomszédos; az alapot tartalmazó hegyek prioritást élveznek az alapot nem tartalmazókkal szemben.
- ◆ Egy nem irányított külső hegy, amelyen van alap, és amellyel a legkevesebb fenyvesjáró harcos szomszédos.
- ◆ Egy nem irányított és **nem megjelölt** belső hegy, amellyel a legnagyobb fenyvesjáró sereg szomszédos.


Patthelyzet esetén használd a varázskockát.

### A mozgató forrása:

A mozgató forrása a célhelyszínnel szomszédos hegy, amely a legnagyobb acélkergű sereget tartalmazza. Ha ez Ferrum, akkor hagyj figyelmen kívül 3 acélkergű harcost onnan (ezek hátramaradnak, hogy megvédjék Ferrumot), és vizsgálj meg újból a mozgató forrását. Patthelyzet esetén használd a varázskockát.

Mozgasd **egy kivételével** (vagy hárommal Ferrum esetében) az összes harci egységet a forrástól a célhelyszínre. Mozgasd a gólemeket a harcosok előtt. Ha egy acélkergű harcos sem mozgatható a célhelyszínre, akkor értékeld újra a célhelyszínt (ha lehetséges).

## A fúró mozgatója

Ha a fúró rakterében  legalább 3 kristály van, akkor a legközelebbi kohó felé mozog. Egyébként egy kohó nélküli hegy felé mozog (ha lehetséges). Ha több hegy közül választhat, akkor affelé mozog, amelyen nagyobb acélkergű sereg tartózkodik, és/vagy amellyel a legkisebb fenyvesjáró sereg szomszédos. Ha a szomszédos hegyeken nem tartózkodik acélkergű sereg, akkor a fúró egy olyan hegyre mozog, amely szomszédos a nagyobb acélkergű sereggel. Patthelyzet esetén használd a varázskockát.

Amikor a fúró egy kohó nélküli hegyre mozgatja, a jelölővel tesz egy lépést a fúrosávján, és begyűjti a jelzett jutalmakat.

A jutalom begyűjtésekor a bot nem nézi meg a látomáspaklid felső kártyáját. Helyette, **ha egynél több látomáskártya van a kezében**, akkor véletlenszerűen ki kell választanod egyet és vissza kell keverned a látomáspakliba. Ha legfeljebb egy látomáskártyád van, akkor semmi nem történik.

Ha a fúró egy kohót tartalmazó hegyre mozgatja, akkor a bot megkapja a fúró rakterében lévő kristályokat, a jelölőt pedig a fúrosáv startmezőjére helyezi.

### ◆ Kohók építése

Ha az Acélbot kohót akar építeni egy alapjára, és több irányított alapja van, akkor a legkisebb acélkergű sereget tartalmazó alapot választja. Patthelyzet esetén használd a varázskockát.



Ha sikerül legyőznöd a botot a korábban leírt szabályok alapján, akkor fontold meg a következő lépéseket a nehézségi szint növelésére egy 1-15-ös fokozatú skálán:

- ◆ Ne hagyd figyelmen kívül a piros ikonokat, hanem azokat az akciókat is hajtsd végre (+2 fokozat).
- ◆ Az előkészületek során helyezz egy gólemet Ferrumra (+3 fokozat).
- ◆ Az előkészületek során a látomáskártyák segítségével válassz ki véletlenszerűen 2 külső hegyet, és helyezz mindkettőre 1-1 alapot (+3 fokozat).
- ◆ Az előkészületek során 2 helyett keverj 4 különleges kártyát a bot kezébe (+2 fokozat).
- ◆ Az előkészületek során válassz ki egyet a következő opciók közül, és helyezz további acélkergű harcosokat az acélkergű seregbe:
  - 1 acélkergű harcos egy véletlenszerűen választott belső hegyre (+1 fokozat).
  - 1-1 acélkergű harcos két véletlenszerűen választott belső hegyre (+2 fokozat).
  - 1-1 acélkergű harcos három véletlenszerűen választott belső hegyre (+3 fokozat).
  - 1-1 acélkergű harcos mindegyik belső hegyre (+4 fokozat).
  - 1-1 acélkergű harcos mindegyik belső hegyre és Ferrumra (+5 fokozat).



# SZÓLÓ JÁTÉKMÓD - A FENYVESBOT ELLEN

A következőkben rád, acélkergű parancsnok, második személyben utalunk, míg a fenyvesjáró bot ellenfeledre ♣ harmadik személyben.

## ELŐKÉSZÜLETEK

## GYŐZELMI FELTÉTELEK

1. Helyezd a térképet a játéktér közepére a számozott helyszínes, szoló oldalával ▲ ▼ felfelé fordítva.
2. Vedd magadhoz az acélkergű frakciótáblát, a fenyvesjáró frakciótáblát pedig helyezd a szoló oldalával ▼ felfelé fordítva.
3. Vedd kézbe a 3 alapkártyádat. Helyezd a bot 3 alapkártyáját képpel lefelé fordítva a frakciótábláján lévő ♣ mellé. Ezentúl ezekre a kártyákra úgy utalunk, hogy „a bot keze”.
4. A **saját** pakliból távolítsd el a következő referenciaszámokkal ellátott kártyákat: IC13, IC17, IC27, IC33, IC36. Ezután keverd meg a paklidat és helyezd a játékos tábládon lévő ♣ mellé. Tedd ugyanezt a bot paklijával is.
5. Keverd meg a belső hegyeket ábrázoló 4 látomáskártyát és képezz egy látomáspaklit belőlük. A maradék 6 látomáskártyát helyezd képpel felfelé fordítva a bot frakciótáblájának jobb oldalára. Ez lesz a látomáskártyák dobópaklija.
6. Helyezz 1-1 jelölőt a 4 belső hegy jelölőmezőjére.
7. Helyezz 2-2 fenyvesjáró harcost mindegyik külső erdőre.
8. Helyezd a fúrót Ferrumra. Helyezz 1 acélkergű harcost Ferrumra és 3-3 acélkergű harcost a Ferrummal szomszédos mindegyik belső hegyre.
9. Csukd be a botsegédletet és tartsd kéznél a varázkockával együtt.
10. Helyezd az összes többi játékelemet a térkép közelébe, könnyen elérhető helyre.

A győzelmi feltételek ugyanazok, mint a kétfős játékban: akkor nyersz, ha megépítesz 3 további kohót Ferrumon kívül. Ha a Fenyvesbot hamarabb biztonságra helyez 3 totemet, akkor elveszítetd a játékot.





## EGY FORDULÓ MENETE

### Felkészülésfázis

#### ◆ Kristályok begyűjtése

Kövesd a kétfős játék szabályait. Te 2 kristályt kapsz, a bot pedig 1-et.

#### ◆ 2 kártya húzása

Te kövesd a kétfős játék szabályait. Húzd fel a paklid felső 2 kártyáját. A legelső fordulóban húzhatsz ehelyett 4 különleges kártyát, melyből 2-t tarts meg, a többit keverd vissza a paklidba.

A botnak húzz 2 kártyát a paklijából és képpel lefelé fordítva keverd a kezébe (a három alapkártyájával).

#### ◆ Jelölők eltávolítása

Te kövesd a kétfős játék szabályait. Távolíts el 1-1 jelölőt a játékban lévő mindegyik állandó hatású különleges kártyáról.

**EMLÉKEZTETŐ:** Amikor egy állandó hatású kártya kimerül, dobd el.

Az erdő szellemei (lásd a botsegédletet) mellé is kerülhetnek jelölők, amelyeket ebben a lépésben **nem** kell eltávolítanod. Ezeket a Fenyvesbot a harc során használja.

**FONTOS:** A hegyekre helyezett jelölőket (amelyekkel a totemek keresését jelöli a Fenyvesbot) nem kell eltávolítani ebben a lépésben.

### Akciófázis

A bot hajtsa végre az első körét, majd hajtsd végre te a saját körödet, majd felváltva követitek egymást.

#### ◆ A bot köre - Totemkutatás

Mindegyik kör elején, melyben a **Fenyvesbot a tomboló körfolyamatot alkalmazza**, hajtsd végre a következőket:

- ◆ Ha pontosan egy kártya maradt a látomáspakliban:
  - 1 Fedd fel a látomáskártyát (és távolítsd el a jelölőt az általa jelzett hegyről).

- 2 Fedezd fel a totemet még akkor is, ha a hegyet az acélkérű frakció irányítja (lásd, **Kulcsszavak és fogalmak**, 31. oldal).

- 3 Költsd el a botpakli felső kártyáját (így jelezve, hogy eltelt egy kör).

- 4 Fordítsd a másik oldalára a becsukott botsegédletet (ahogy a tomboló körfolyamat alja is jelzi).

- 5 **A bot köre véget ér.**

- ◆ Ha egynél több kártya maradt a látomáspakliban:

- 1 Fedd fel és dobd el a legfelső látomáskártyát.

- 2 Távolítsd el a jelölőt a kártya által jelzett hegyről.

#### ◆ A bot köre - Körfolyamat

A bot körében hajtsd végre a körfolyamatát (kivéve akkor, ha a Totemkutatás lépésben felfedez egy totemet) a botsegédlet körfolyamatdobozában leírtak alapján. Az utasítások végrehajtásának módját a **Kulcsszavak és fogalmak** fejezetben olvashatod (31. oldal).

Amikor azt az utasítást kapod, hogy költs el egy kártyát, akkor helyezd képpel felfelé fordítva a bot frakciótáblájának bal szélső üres mezőjére. Amikor azt az utasítást kapod, hogy hajtsd végre az elköltött kártya ikonjait, akkor vizsgálj meg a hatásdoboz fölött lévő szülő ikonokat. Először keresd ki a bal oldali ikonnak megfelelő bejegyzést az akciótáblázatban, és hajtsd végre a hatását. Utána ismételd meg ezt a jobb oldali ikonnal is. Egyes bejegyzések több hatást sorolnak fel felsorolásjelekkel: fentről lefelé haladva hajtsd végre az **első** bejegyzést, amelyre a bot képes.

**FONTOS:** Ha egy ikon végrehajtásának hatására nem történik változás a játék állapotában, vagy egy ikonnak nincs érvényes célpontja, akkor a bot **1 kristályt kap** kártérítésként.

**MEGJEGYZÉS:** Az első pár játékos során hagyd figyelmen kívül a piros ikonokat (lásd **A nehézségi szint növelése**, 34. oldal).

Ha kiürül a bot keze a köre során, akkor húz egy kártyát (anélkül, hogy megmutatná neked). Ha tomboló, végrehajtja a Totemkutatás lépést. **A köre ezzel véget ér.**

**FONTOS:** Mindig ellenőrizd a Fenyvesbot körfolyamata alján lévő feltételt, mert ez alapján kell megfordítanod a segédletet. Ha Az erdő szellemei mellett jelölők vannak, amikor megfordítod a botsegédletet, akkor helyezd a megfordított segédletet úgy, hogy a jelölők újból Az erdő szellemei mellett legyenek.

### ◆ A te köröd

Játszd le a körödöt a szokásos módon a következő apró változtatással:

Ha megtámadsz egy fenyvesjáró sereget, akkor kövesd a 32. oldalon részletezett harci eljárást.

## Fordulóvégfázis

### ◆ Kártyák visszaszerzése/eldobása

Te kövesd a kétfős játék szabályait. Vedd kézbe az összes alapkártyádat. Csúsztasd a jelölő(ke)t tartalmazó állandó hatású különleges kártyákat a frakciótáblád fölé. Dobd el az összes többi kijátszott kártyádat. Ellenőrizd a kézlimitedet (8 akciókártya).

A bot kézbe veszi a körében elköltött és tétkártyaként kijátszott alapkártyáit, és eldobja a kijátszott különleges kártyákat.

### ◆ Totemek halványulása

Távolítsd el a térképről a halványuló totemeket, a többit pedig fordítsd a halványuló oldalával felfelé.

### ◆ Harcosok toborzása

Te kövesd a kétfős játék szabályait.

Ha a botnak legalább 2 kristálya van, akkor harcos(oka)t toboroz (2-2 kristályt fizetve mindegyikért), míg legfeljebb 1 kristálya marad. Te tetszőleges mennyiségű harcost toborozhatsz, 2-2 kristályt fizetve mindegyikért. Helyezd ezeket egy vagy több kohóra.

A Fenyvesbot a következő **prioritási listát** használja toborzás során, a harcosait abba a jelzett külső erdőbe helyezve, ahol a **legkisebb számú** (akár 0) fenyvesjáró harcosa van:

- ◆ Szomszédosan egy totemmel;
- ◆ Szomszédosan egy irányított alappal;
- ◆ Szomszédosan egy lehetséges külső hegygel, amely lehetőleg nem irányított, és amelyen lehetőleg nincs kohó.
- ◆ A fúróhoz legközelebb.

- ◆ Patthelyzet esetén használd a varázskockát.

Ismételd addig (újból ellenőrizve, hogy a bot hová toboroz), míg a bot befejezi a toborzást.

## KULCSSZAVAK ÉS -FOGALMAK

### Kártyahúzás

Amikor a bot egy különleges kártyát húz, akkor helyezd a különlegespaklijának felső kártyáját (anélkül, hogy megnéznéd) a keze alá (kivéve, ha azt az utasítást kapod, hogy a kártyát a keze tetejére helyezd). A kezét csak a forduló 2 kártya húzása lépésében kell megkeverni.

### Legkisebb/legnagyobb sereg

A szabálykönyvben a legkisebb/legnagyobb sereg szókapcsolattal rövidítettük a következőt: „a legkevesebb/legtöbb harci egységet tartalmazó sereg”. Egy bármennyi gólemet tartalmazó sereg 1 egységgel nagyobb, mint az ugyanannyi egységből, de kevesebb (vagy 0) gólemből álló seregnél.

### Megjelölt/lehetséges hegy

Ha jelölő van egy hegy jelölőmezőjén, akkor lehetséges hegynek tekintjük. A hegyeken addig van jelölő, amíg a nekik megfelelő látomáskártya a látomáspakliban van, ebből adódóan a Fenyvesbot még tervezhet ott felfedezni.



### Varázskocka (patthelyzet)

Ha azt az utasítást kapod, hogy válassz ki egy hegyet, egy erdőt vagy egy sereget egy bizonyos kritérium alapján, és a kritérium alapján több lehetséges opciód marad, akkor **dobj a varázskockával**.



Az érintettek közül válaszd ki a **legnagyobb páros számú** opciót.



Az érintettek közül válaszd ki a **legnagyobb páratlan számú** opciót.



Az érintettek közül válaszd ki a **legkisebb páros számú** opciót.



Az érintettek közül válaszd ki a **legkisebb páratlan számú** opciót.

Ha ugyanazon kör keretén belül több patthelyzet alakul ki, akkor mindegyiknél dobj külön a varázskockával.

## Támadás

A Fenyvesbot csak akkor támad meg egy acélkérű sereget, ha méretben legalább egyformák (emlékezz arra, hogy a gólemet tartalmazó vagy kohó mellett lévő sereg nagyobbnak számít, mint egy csak harcosokból álló sereg, ha egységszámban egyformák), egyébként nem hajtja végre a hatást. Ha több lehetséges célpontja is van, akkor azt a sereget támadja meg, ahol a legnagyobb a létszámbeli **különbség**, azaz ahol több harci egységgel nagyobb a fenyvesjáró sereg a célba vett acélkérű seregnél. Patthelyzet esetén használd a varázskockát.

Ha a bot kezdeményezi a harcot, de nincs kártya a kezében tét megtételére, akkor nem támad, hanem helyette húz egy különleges kártyát.

Ha a **fúró** megsemmisül és a rakterében van kristály, akkor a Fenyvesbot kap 1 kristályt, és a fúrót a kétfős játék szabályai alapján vissza kell állítani Ferrumba. Ha a fúrót úgy támadja meg, hogy nincs jelen acélkérű harci egység, akkor a támadás automatikusan sikerrel jár. A Fenyvesbot nem próbálja meg célba venni és/vagy megtámadni a fúrót, ha nincs kristály a rakterében.

Ha a Fenyvesbot **sikeres támadást** hajt végre **Ferrum ellen**, akkor ellopja a kristályaid felét (felfelé kerekítve).

### ◆ Harci eljárás a Fenyvesbot ellen

- ◆ **I** Először te döntöd el, hogy kijátszol-e tétkártyát vagy sem, függetlenül attól, hogy ki a támadó.
- ◆ **II** Utána húzd fel a bot kezéből a legfelső kártyát és játszd ki tétkártyaként. Ha a bot védekezik és a keze üres, akkor nem játszik ki tétkártyát.
- ◆ **III** Számold ki az összesített sebzést és határozd meg a győztest a kétfős játék szabályai alapján, **figyelembe véve** a bot szellembónuszát is: ha van legalább 1 jelölő Az erdő szellemei mellett,

akkor a botsegédlet alapján bónuszban részesül (+1 dominancia és +1 védekezés/sebzés).



Ha a bot 1-nél több sebzést oszt ki, és van legalább 1 gólemed, akkor azt távolítja el elsőként. Soha nem oszt ki csak 1 sebzést a gólemnek; ehelyett a bot 1 sebzést oszt ki egy acélkérű harcosnak, és eltávolítja a harcból.



Ha legalább 1 jelölő van Az erdő szellemei mellett, akkor távolíts el 1-et.



Ha a bot nyer, és visszavonulásra kényszerít, akkor el kell mozognod arra a hegyre, amelyben a legkisebb (akár 0 méretű) acélkérű sereg tartózkodik. Prioritást élveznek a jelölő nélküli (nem lehetséges) hegyek. Patthelyzet esetén használd a varázskockát.

## A fenyvesjáró harcosok mozgatása

Három kulcsszó szolgál a bot mozgatási prioritásának rövidítéseként. Válaszd ki az első alkalmazható feltételt, és hajtásd végre.

### Zsákmányolás

*A mozgatás célhelyszíne, ha legalább 5 kristályod van:*

- ◆ Ferrummal szomszédos olyan belső erdő, amellyel a legtöbb fenyvesjáró harcos szomszédos.
- ◆ Egy irányított alappal szomszédos olyan belső erdő, amellyel a legtöbb fenyvesjáró harcos szomszédos.

*A mozgatás célhelyszíne, ha a fúró rakterében legalább 2 kristály van:*

- ◆ A fúróval szomszédos olyan belső erdő, amellyel a legtöbb fenyvesjáró harcos szomszédos.
- ◆ Ferrummal szomszédos olyan belső erdő, amellyel a legtöbb fenyvesjáró harcos szomszédos.

*A mozgatás célhelyszíne egyébként:*

- ◆ Egy külső hegyvel szomszédos olyan belső erdő, amellyel a legtöbb, külső erdőkben tartózkodó fenyvesjáró harcos szomszédos.
- ◆ Ha nincsenek harcosok külső erdőben, akkor hagyd ki a mozgatást.

Patthelyzet esetén használd a varázskockát.



## Bebiztosítás

**A mozgató célhelyszíne, ha a fenyvesjáró sereg totemet hordoz:**

- ◆ A totemmél szomszédos külső erdő (a totemet magukkal viszik).
- ◆ Egy külső erdővel szomszédos belső erdő, amellyel a legkevesebb acélkérő harcász szomszédos (a totemet magukkal viszik).

**A mozgató célhelyszíne, ha van totem a térképen:**

- ◆ Egy totemet tartalmazó olyan erdő, amellyel a legtöbb fenyvesjáró harcász szomszédos.
- ◆ Egy totemmél szomszédos belső erdő, amellyel a legtöbb fenyvesjáró harcász szomszédos.

**A mozgató célhelyszíne, ha nincs totem a térképen:**

- ◆ Egy külső erdővel és egy lehetséges (és lehetőleg nem irányított) hegyvel szomszédos belső erdő, amellyel a legtöbb fenyvesjáró harcász szomszédos.

Patthelyzet esetén használó a varázskockát.

## Beavatkozás

**A mozgató célhelyszíne:**


- ◆ Egy irányított alappal szomszédos belső erdő, amellyel a legtöbb fenyvesjáró harcász szomszédos.
- ◆ Ferrummal szomszédos olyan belső erdő, amellyel a legtöbb fenyvesjáró harcász szomszédos.
- ◆ Ha a fúró karakterében van legalább 2 kristály, akkor a fúróval szomszédos olyan belső erdő, amellyel a legtöbb fenyvesjáró harcász szomszédos.
- ◆ Egy lehetséges hegyvel szomszédos belső erdő, amellyel a legtöbb fenyvesjáró harcász szomszédos.

Patthelyzet esetén használó a varázskockát.

A Fenyvesbot mindig a szomszédos erdőket preferálja a mozgató forrásaként. Az akciótáblázatban jelzett mennyiségű fenyvesjáró harcász mozgató a célba vett erdőbe (ha a jelzett számnál kevesebb harcász van, akkor annyit mozgató, amennyit tud). A bot azt preferálja, hogy külső erdőből mozgasson harcászokat (ha lehetséges), majd a kisebb seregek-ből. Patthelyzet esetén használó a varázskockát.

**EMLÉKEZTETŐ:** Ha a Fenyvesbot azt az utasítást kapja, hogy tetszőleges mennyiségű harcász mozgasson, akkor azoknak mind különbözőnek kell lennie. Akárcsak egy kétfős játékban, egy körben egy harcász csak egyszer mozgatható.

## Egy totem felfedezése

A Fenyvesbot felfedezhet egy totemet egy  akciója révén, vagy a köre Totemkutatás lépése során (ha felfedi a látomáspaklijának utolsó kártyáját). Ebben az esetben hajtsd végre a következő lépéseket:

- 1 Helyezz egy totemet a hegyvel szomszédos olyan belső erdőre, amely a legnagyobb fenyvesjáró sereget tartalmazza. Ha nincs szomszédos sereg, akkor helyezd arra a belső erdőre, amely szomszédos egy fenyvesjáró sereggel (előnyt élvez a nagyobbik). Patthelyzet esetén használó a varázskockát.
- 2 Ha a látomáspakli még nem ürült ki, akkor keresd ki a célba vett hegynek megfelelő látomáskártyát a pakliból.
- 3 A Fenyvesbot a látomáskártya által jelzett mennyiségű kristályt kap.
- 4 Vedd le a jelölőt a látomáskártyának megfelelő hegyről, a látomáskártyát pedig távolítsd el a játékból.
- 5 Képezd újra a látomáspaklit: pótolj ki 5 kártyára a paklit a dobópakliból véletlenszerűen húzott kártyákkal (ha nincs erre elegendő kártya, akkor kisebb lesz a látomáspakli). Jelöld meg a dobópakliból húzott látomáskártyáknak megfelelő hegyeket: ezek újból lehetséges hegyek.
- 6 Keverd meg az új látomáspaklit.
- 7 Amikor a bot felfedez egy totemet, akkor mindig befejezi a körét. Ha ez a Totemkutatás lépésben történt meg, akkor költsd el a botpakli legfelső kártyáját (így jelezve, hogy eltelt egy kör), és fordítsd meg a becsukott botsegédletet.

**i** **MEGJEGYZÉS:** Az emberi ellenféllel ellentétben a Fenyvesbot (a köre Totemkutatás lépésében) **felfedezhet** egy totemet úgy, hogy **nincs** fenyvesjáró serege a látomás-kártyán jelzett (akár irányított) hegyvel szomszédos erdőben. Amikor egy akció révén fedez fel totemet, akkor szüksége van seregére, és a felfedezést csak egy nem irányított hegyen tudja végrehajtani. Ha a bot az akciókártya első ikonjának végrehajtása közben fedez fel totemet, akkor a második ikont **nem hajtja végre**.

### Egy totem biztonságba helyezése

Ha egy totemet hordozó fenyvesjáró harcos egy külső erdőbe mozog, akkor azonnal biztonságba helyezi a totemet. Távolítsd el a totemet a térképről és helyezd a bot frakciótáblájára. Ha a bot biztonságba helyezte a harmadik totemet is, akkor azonnal elveszíted a játékot.



### KEZDŐBARÁT JÁTÉKMÓD

Javasoljuk, hogy az első játékok során használjatok egy kiválogatott különlegespaklit. Rendezzétek a frakciók különleges kártyáit növekvő sorrendbe a jobb alsó sarkukban jelzett referenciaszámuk alapján, hogy a képpel lefelé fordított pakliból elsőként a kisebb sorszámú kártyák kerüljenek a kezetekbe.

Ezzel az előkészületbeli változtatással először a könnyebben értelmezhető kártyahatásokkal találkoztok, és könnyebben tudtok a játék szabályaira összpontosítani.

### A NEHÉZSÉGI SZINT NÖVELÉSE

Ha sikerül legyőznöd a botot a korábban leírt szabályok alapján, akkor fontold meg a következő lépéseket a nehézségi szint növelésére egy 1-15-ös fokozatú skálán:

- ◆ Ne hagyd figyelmen kívül a piros ikonokat, hanem azokat az akciókat is hajtásd végre (+2 fokozat).
- ◆ Az előkészületek során helyezz 2 jelölőt Az erdő szellemei mellé (+3 fokozat). (Az első felkészülésfázisban ne távolíts el innen jelölőt.)
- ◆ Az előkészületek során 2 helyett keverj 4 különleges kártyát a bot kezébe (+2 fokozat).
- ◆ Az előkészületek során távolíts el 2 alapot a frakciótábládról és helyezd vissza a dobozba (+3 fokozat).
- ◆ Az előkészületek során válassz ki egyet a következő opciók közül, és helyezz további fenyvesjáró harcosokat a fenyvesjáró seregbe:
  - 1 fenyvesjáró harcos egy véletlenszerűen választott külső erdőbe (+1 fokozat).
  - 1-1 fenyvesjáró harcos két véletlenszerűen választott külső erdőbe (+2 fokozat).
  - 1-1 fenyvesjáró harcos három véletlenszerűen választott külső erdőbe (+3 fokozat).
  - 1-1 fenyvesjáró harcos négy véletlenszerűen választott külső erdőbe (+4 fokozat).
  - 1 fenyvesjáró harcos mindegyik külső erdőbe (+5 fokozat).

Ez a változtatás alkalmazható az Acélbot és a Fenyvesbot elleni játékokban is.

Ha egyikőtök tapasztaltabb játékos, akkor a kevésbé tapasztalt fél további harcosokat kaphat:

- ◆ Ha acélkergű parancsnok, akkor helyezzen 1-1 harcost legfeljebb 4 belső hegyre.
- ◆ Ha fenyvesjáró törzsfőnök, akkor helyezzen 1-1 harcost legfeljebb 4 külső erdőre.

## KULCSSZAVAK

### ◆ Állandó

Ez a hatás addig érvényes, míg a kártyán legalább 1 jelölő van.

### ◆ Ebben a fordulóban:

Ez a hatás játékban marad a következő fordulóvégfázisig. Akkor el kell dobni azt a kártyát, amelyen ez a kulcsszó szerepel.

### ◆ Ebben a harcban:

Ez a hatás csak arra a harcra vonatkozik, amelyet azzal a kártyával kezdeményeztél, amelyen ez a kulcsszó szerepel.

### ◆ Égess el

Dobd el a kezedből a jelzett mennyiségű különleges- vagy látomáskártyát. Az elégetett különleges kártyát dobod el a hatása végrehajtása nélkül. Az elégetett látomáskártyát dobod el képpel lefelé fordítva anélkül, hogy totemet helyeznél bármelyik sereged mellé. Egyes fenyesjáró különleges kártyák hatását akkor kell végrehajtani, amikor elégeted a kártyát.

### ◆ Építs

Egy irányított hegyben fordítsd egy alapodat a kohó oldalával felfelé.

### ◆ Fedezz fel

Fedj fel egy látomáskártyát a kezedből és helyezd a dobópaklid mellé. Az összes ide helyezett látomáskártya látható kell maradjon az ellenfél számára. Helyezz egy totemet a teli oldalával felfelé fordítva a kártya által jelzett hegygel szomszédos fenyesjáró seregre. Csak olyan hegyen fedezhetsz fel totemet, amely nem irányított.

### ◆ Győzelem:

Ezt a hatást csak akkor hajtsd végre, ha megnyerted a csatát, amelyet azzal a kártyával kezdeményeztél, amelyen ez a kulcsszó szerepel.

### ◆ Hajts végre

Válaszd ki a jelzett mennyiségű opciót a kártyán lévő hatáslistából és tetszőleges sorrendben tedd meg, amit leír. Egy opciót legfeljebb egyszer választhatsz.

### ◆ Húzz fel

Vedd fel a kezedbe a jelzett mennyiségű kártyát a paklid tetejéről. Járj el hasonló módon a látomáskártyákkal is.

### ◆ Jelölj meg

Helyezd a jelzett mennyiségű jelölőt a közös készletből a jelzett helyszínre/mezőre.

### ◆ Kapj

Vedd el a jelzett mennyiségű kristályt a közös készletből és helyezd a frakciótáblára az elkölthető kristályaidhoz.

### ◆ Költs el

Helyezd a jelzett mennyiségű elkölthető kristályt a frakciótábládról a közös készletbe.

### ◆ Lopj el

Helyezd a jelzett mennyiségű elkölthető kristályt az ellenfeled frakciótáblájáról a sajátodra. A raktérből soha nem lophatsz.

### ◆ Minden harcban:

Ez a hatás minden harcra vonatkozik, míg a kártya játékban van.

### ◆ Mozgass

Válaszd ki legfeljebb a jelzett mennyiségű harcosodat vagy seregedet és léptesd a jelen helyszínről egy azzal szomszédos és azonos típusú másik helyszínre. Akciónként csak egyszer mozgathatod ezeket, kivéve akkor, ha valami másképp rendelkezik. A fűró esetében nincs mennyiség megszabva, mert csak egy fűró létezik.

A kulcsszó melletti szám a harcosok vagy seregek számát jelöli, nem a lépések számát.

### ◆ Támadj

Egy seregeddel kezdeményezz csatát egy azzal szomszédos helyszínen tartózkodó ellenséges sereg ellen.

### ◆ Távolíts el

Vedd le a térképről a jelzett mennyiségű harci egységet a jelzett seregből vagy helyszínről és helyezd a közös készletbe.

### ◆ Toborozz

Helyezd a jelzett mennyiségű harcost (vagy gólemet, ha azt az utasítást kaptad) a közös készletből a jelzett helyszínre.

# IKONOGRÁFIA



Fenyvesjáró harcos



Fenyvesjáró sereg



Acélkérgű harcos



Acélkérgű sereg



Gólem



Fúró



Kristály



Raktér



Totem



Alap



Kohó



Alapkártya



Különleges kártya



Állandó kártya



Különlegespakli



Látomáskártya



Hegy



Erdő



Sebzés



Védekezés



Dominancia



Jelölő