

Маэль Брюне и Жюльен Шапю

IRONWOOD

СТАЛЬНАЯ ЧАША



ПРАВИЛА

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Авторы игры

Маэль Брюне и Жюльен Шапю

Ведущий разработчик

Фридьеш Шёберль

Авторы одиночного режима

Давид Турци и Хави Бордес

Ведущий разработчик одиночного режима

Марсель Цвертечка

Разработчики

Виктор Петер

Марсель Цвертечка

Джейс Равенсбург

Руководитель проекта

Фридьеш Шёберль

Иллюстрации на коробке и картах

Кистина Халида

Иллюстрации на игровом поле и графический дизайн

Виллэ Фаркаш

Дополнительный графический дизайн

Альберт Бохнерт

Редактура правил

Фридьеш Шёберль

Дизайн правил

Альберт Бохнерт

Корректурa

Эмили Блейн

Модуль в Tabletop Simulator

Робин Хегедюш

Игру тестировали

Река Майор, Джейс

Равенсбург, Робин

Хегедюш, Гуппи Джонс,

Хендри Адрианс, Себастьян

Путце, Иэн Макалпин,

Райан Билл, Франсуа-

Мишель Бриер, Ноа Брейк,

Нетанель Эсман, Эмиль

де Маат, Гир То, Харрисон

Хьюз, Колин Трейси,

Кристофер Гудде, Сайфул

Имаан, Ахмад Ариф Айман

бин Ахмад Фаузи, Эштен

Со, Шон Йен, Анисса

Александр, Мэттью

Джастис, Хауке Реклиес,

Федерико Пиччирилли,

Тамо Фей, Морган Дил,

Сидд (ооба), Вероника

Войтала, Хадриен де Вирон,

Даниэла Аранго



Отсканируйте QR-код,
чтобы получить руководство
по использованию организера!

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик:

Виктория Лаптева

Корректор:

Екатерина Случаева

Редактор:

Тимофей Шохин

Дизайнер-верстальщик:

Александр Шевченко

Выпускающий редактор:

Даниил Молошников

Руководитель проекта:

Наталья Рыжикова

Руководитель редакции:

Валерия Горбачёва

Общее руководство:

Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© ООО «ГаГа Трейд», 2026 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.



СОДЕРЖАНИЕ

 Содержание	3	 Условия победы древоходцев	20
 Об игре	4	♦ Карты видений	20
 Компоненты	4	♦ Тотемы	21
 Подготовка	6	 Одиночный режим против сталебота	22
 Карты действий	8	♦ Подготовка	22
♦ Базовые карты	8	♦ Условия победы	22
♦ Особые карты	9	♦ Структура раунда	24
 Структура раунда	9	♦ Ключевые слова и понятия	25
♦ Очередность ходов	9	♦ Повышение сложности	27
♦ I. Фаза подготовки	9	 Одиночный режим против древобота	28
♦ II. Фаза действий	10	♦ Подготовка	28
♦ III. Конец раунда	11	♦ Условия победы	28
 Тактические единицы фракций	11	♦ Структура раунда	30
♦ Боец	11	♦ Ключевые слова и понятия	31
♦ Голем	11	♦ Повышение сложности	34
♦ Бур	11	 Режим для новичков	34
♦ Отряд	11	 Ключевые слова	35
 Игровое поле и перемещение	12	 Условные обозначения	36
♦ Локации	12		
♦ Основы перемещения	13		
♦ Перемещение тактических единиц	14		
 Бой	16		
♦ Проведение боя	16		
♦ Отступление	17		
♦ Нападение на Феррум	17		
♦ Уничтожение бура	17		
 Условия победы сталеносцев	19		
♦ Фундаменты	19		
♦ Кузницы	19		

ОБ ИГРЕ

Две фракции ведут бесконечную войну за власть над Стальной чащей: непоколебимые и трудолюбивые сталеносцы, живущие в горах, и яростные, стремительные древоходцы, обитающие в лесах. Обе стороны жаждут завладеть этими землями и их величайшим сокровищем — лариморскими кристаллами. Эти загадочные камни, таящие в себе колоссальную энергию, скрыты как в недрах высоких гор, так и в глубине непроходимых чащ.

Сталеносцы намерены использовать энергию кристаллов в качестве топлива для своих машин и механических изобретений. Если они достигнут успеха, то бесчисленные войска, сошедшие из их исполинских кузниц, заполнят эти земли и положат конец древоходцам.

Древоходцы же стремятся подчинить магию кристаллов, чтобы отыскать три древних тотема в потаённых горных святилищах. Общей силы этих реликвий хватит для призыва Хранителя — древнего защитника леса, — который раз и навсегда расправится со сталеносцами.

Так или иначе, вечная война подходит к концу.

«Ironwood: Стальная чаша» — асимметричная, тактическая карточная игра для 1–2 игроков. В каждом раунде вы и ваш противник по очереди разыгрываете по 3 карты и применяете их эффекты. Среди них может быть размещение отрядов, начало боя, добыча кристаллов, накладывание временных эффектов и др. В бою вы будете разыгрывать те же самые карты, но используя их боевые значения, чтобы одновременно получать бонусы, наносить урон противнику, избегать потерь со своей стороны и увеличивать превосходство своего отряда ради победы.

Играя за командира сталеносцев, вы будете стремиться закладывать фундаменты на внешних горах, а затем, собрав достаточно кристаллов, возводить на них кузницы. Играя за вождя древоходцев, вы будете искать древние тотемы вашего народа с помощью карт видений, прокладывая к ним путь через отряды сталеносцев и, наконец, укрывать их во внешних лесах, за пределами досягаемости противника. Построив третью кузницу в роли командира сталеносцев или добыв третий тотем в роли вождя древоходцев, вы тут же побеждаете в игре.

КОМПОНЕНТЫ

Основные



Игровое поле

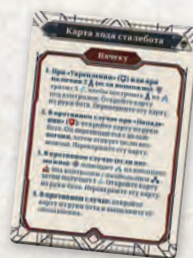


20 кристаллов



20 маркеров

Для одиночного режима



1 карта хода сталебота



1 кубик



1 памятка управления ботом

Компоненты сталеносцев



1 планшет игрока



3 базовые карты



20 металлических жетонов бойцов сталеносцев



5 металлических жетонов кузниц



3 металлических жетона големов



1 металлический жетон бура



35 особых карт

Компоненты древоходцев



1 планшет игрока



3 базовые карты



20 деревянных жетонов бойцов древоходцев



5 деревянных жетонов тотемов



10 карт видений



35 особых карт

Число компонентов в игре ограничено. Если какого-либо компонента не хватает для полного выполнения эффекта, выполните его насколько возможно.

ПОДГОТОВКА

- 1 Выберите (по желанию или по жребию), кто будет играть за сталеносцев, а кто — за древоходцев.
- 2 Поместите игровое поле на середину стола стороной для двух игроков вверх.
- 3 Каждый игрок помещает перед собой планшет своей фракции стороной для двух игроков вверх.
- 4 Каждый игрок берёт в руку 3 базовые карты своей фракции (отмечены звёздочкой).
- 5 Каждый игрок перемешивает колоду особых карт своей фракции и помещает её рядом со своим планшетом лицом вниз.
- 6 Если вы играете за вождя древоходцев:
 - а Перемешайте 4 карты видений внутренних гор (то есть с 3 кристаллами в левом верхнем углу) и случайным образом возьмите 1 из них, не показывая противнику.
 - б Затем перемешайте оставшиеся 3 карты видений внутренних гор с другими картами видений и поместите колоду на свой планшет лицом вниз.
 - в Поместите по 2 жетона бойцов древоходцев в каждый внешний лес (то есть прилегающий к краю игрового поля).
 - г Поместите жетоны тотемов и оставшихся бойцов рядом со своим планшетом.
- 7 Если вы играете за командира сталеносцев:
 - а Поместите жетон бура в Феррум.
 - б Поместите 1 жетон бойца сталеносцев в Феррум и по 3 жетона бойцов на каждую внутреннюю гору (то есть прилегающую к Ферруму).
 - в Поместите все жетоны кузниц на свой планшет.
 - г Поместите жетоны големов и оставшихся бойцов рядом со своим планшетом.
 - д Поместите 1 маркер на начальное деление шкалы бура на своём планшете.
- 8 Сформируйте общий запас, поместив все маркеры и кристаллы рядом с игровым полем так, чтобы оба игрока могли дотянуться.





КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Основой игрового процесса являются карты действий, которые вы будете разыгрывать в ходе игры, чтобы применять их эффекты и участвовать в боях.

У каждой фракции есть индивидуальная колода из 38 карт действий (3 базовые карты и 35 особых карт). Большинство карт в колодах уникальны, и ни одна из них не совпадает с картами противника.

Структура карты

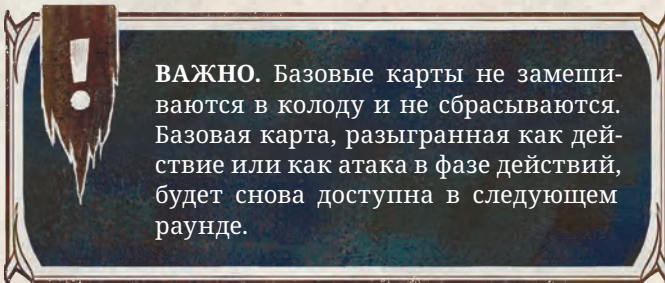


- 1 Название карты.
- 2 Боевые значения, которые используются, когда вы разыгрываете карту как атаку (см. раздел «Бой» на стр. 16).
 - а **Урон.** Значение урона, который эта карта наносит противнику.
 - б **Защита.** Значение, на которое эта карта снижает урон, наносимый вам картой противника.
 - в **Превосходство.** Значение превосходства, которое эта карта приносит вам в конце боя.
- 3 Описание эффектов, которые применяются, когда вы разыгрываете карту как действие.
 - а **Ключевые слова.** Основные понятия в описании эффекта выделяются **жирным**. Список ключевых слов можно найти в конце правил.
 - б **Условные обозначения.** Некоторые элементы игры обозначаются особыми символами. Список условных обозначений можно найти в конце правил.
- 4 Обозначения для одиночного режима используются только при игре против бота.

Базовые карты



У фракций есть по 3 базовые карты. Они обладают основными эффектами, которые понадобятся вам в игре, и всегда доступны в начале каждой фазы действий.



ВАЖНО. Базовые карты не замешиваются в колоду и не сбрасываются. Базовая карта, разыгранная как действие или как атака в фазе действий, будет снова доступна в следующем раунде.

Базовые карты отличаются от особых карт тёмным фоном под названием, особой рамкой вокруг описания эффектов и символом ★.

Сталеносцы



Древоходцы



Особые карты

Особые карты обладают необычными мощными эффектами, благодаря которым игра за каждую фракцию становится уникальной.

В отличие от базовых карт, особые карты отправляются в стопку сброса. Чаще всего они отправляются в неё в конце раунда, когда разыгрываются как действия. Однако некоторые особые карты обладают длительными эффектами, которые продолжают действовать после розыгрыша. Такие карты сбрасываются позднее.

◆ Особые карты с длительными эффектами

Особые карты с длительными эффектами остаются в игре определённое количество раундов. Разыграв такую карту как действие, поместите на неё указанное число маркеров. Пока на карте лежит хотя бы 1 маркер, карта остаётся в игре и не отправляется в стопку сброса в конце раунда. Убрав последний маркер, **истощите** и сбросьте карту (подробнее см. на стр. 10).

Некоторые длительные эффекты действуют в течение всего времени, пока карта находится в игре; другие же применяются только при истощении карты.

СТРУКТУРА РАУНДА

Каждый раунд игры состоит из трёх фаз. Некоторые шаги этих фаз выполняются одновременно, а остальные — в порядке очерёдности ходов, которая **никогда не меняется**.

Очерёдность ходов

Согласно очерёдности ходов, вождь древоходцев всегда ходит первым, а командир сталеносцев — вторым.

- ◆ I Фаза подготовки
 - ◆ 1 Получите кристаллы
 - ◆ 2 Возьмите карты
 - ◆ 3 Уберите маркеры (согласно очерёдности ходов)
- ◆ II Фаза действий
 - ◆ 1 Разыграйте 3 карты действий по 1 карте за ход (согласно очерёдности ходов)
- ◆ III Конец раунда
 - ◆ 1 Верните/сбросьте карты
 - ◆ 2 Погасите тотемы
 - ◆ 3 Наймите бойцов (согласно очерёдности ходов)

I. Фаза подготовки

◆ I/1. Получите кристаллы

Вождь древоходцев получает 1 кристалл. Командир сталеносцев получает 2 кристалла.

◆ I/2. Возьмите карты

Каждый игрок берёт 2 карты с верха своей колоды особых карт.

В первом раунде можете взять 4 особые карты, оставить себе 2 из них, а 2 другие замешать обратно в колоду. Если вы играете впервые, мы рекомендуем взять только 2 карты для более комфортного знакомства с игрой.

Если ваша колода особых карт закончилась, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду.

◆ I/3. Уберите маркеры

Согласно очередности ходов, уберите по 1 маркеру с каждой вашей особой карты с длительным эффектом.

Если на игровом поле есть маркеры, помещённые в результате применения эффекта, который закончился, их также необходимо убрать.

Как только вы убираете последний маркер с карты с длительным эффектом, она истощается: примените её эффекты, если необходимо, и сбросьте карту.

ПРИМЕЧАНИЕ. Если у вас есть несколько особых карт с длительными эффектами, которые необходимо применить одновременно, вы сами решаете, в каком порядке убирать маркеры и применять эффекты.

Если на игровом поле нет маркеров и у игроков нет карт с длительными эффектами, пропустите этот шаг.

II. Фаза действий

Согласно очередности ходов, вы и ваш противник разыгрываете по 1 карте действий, пока каждый не сделает по 3 хода. Древоходцы ходят первыми, сталеносцы — вторыми, затем снова древоходцы и так далее.

В свой ход выберите и разыграйте карту из руки, поместив её в крайнюю левую свободную ячейку под планшетом. Примените указанные на карте эффекты и завершите свой ход.

Эффекты всегда применяются в том порядке, в котором они написаны на карте. Вы можете полностью или частично пропустить любой эффект (например, переместить меньшее число бойцов/отрядов или не атаковать), кроме выделенного красным цветом, но порядок на карте необходимо соблюдать всегда.

ВАЖНО. Исключением являются эффекты с ключевыми словами «Потратьте» или «Пожертвуйте». Решив выполнять их, вы должны полностью потратить или пожертвовать указанные компоненты.

Если игроку необходимо применить эффекты нескольких карт одновременно, он сам решает, в каком порядке это сделать. Например, если после розыгрыша карты из руки становится возможным применить эффект карты с длительным эффектом.

Если эффект карты позволяет разыграть дополнительную карту в тот же ход, примените сначала эффекты первой карты, а затем разыграйте вторую и примените её эффекты. Вторую карту поместите на планшет поверх первой так, чтобы были видны оба их названия. После применения эффектов второй карты ваш ход заканчивается.



Если у вас нет карт в руке или вы не хотите разыгрывать ни одну из них, вы можете взять 1 карту с верха колоды особых карт и завершить свой ход. Поместите маркер в крайнюю левую свободную ячейку под планшетом, чтобы обозначить, что в этот ход вы взяли карту.



III. Конец раунда

◆ III/1. Верните/сбросьте карты

Возьмите в руку все **базовые карты**, которые были разыграны в этом раунде.

Особые карты с длительными эффектами, на которых есть хотя бы 1 маркер, остаются в игре. Аккуратно поместите их вместе с маркерами над планшетом (1), чтобы освободить ячейки для следующего раунда.

Одновременно у вас может быть разыграно сколько угодно карт с длительными эффектами.

Сбросьте все остальные особые карты, которые были разыграны в этом раунде, поместив их в стопку сброса (2).

У вас в руке не может быть больше 8 карт (включая базовые). Карты видений не входят в это ограничение. Если у вас больше карт, чем нужно, **сбросьте особые карты так, чтобы у вас в руке осталось 8 карт**. Базовые карты сбрасывать нельзя.

◆ III/2. Погасите тотемы

Если на игровом поле есть тотемы, переверните их угасающей стороной вверх.

Если тотем уже лежит угасающей стороной вверх, уберите его с игрового поля.

◆ III/3. Наймите бойцов

Соблюдая очерёдность ходов, игроки могут нанять любое число бойцов, потратив по 2 кристалла за каждого.

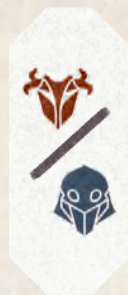
Поместите нанятых в этой фазе бойцов древоходцев в один или разные внешние леса.

Поместите нанятых в этой фазе бойцов сталеносцев на одну или разные горы с кузницами.



ТАКТИЧЕСКИЕ ЕДИНИЦЫ ФРАКЦИЙ

Боец



Боец — основная **боевая единица** обеих фракций и единственная тактическая единица, доступная древоходцам. В ходе игры вы будете использовать бойцов своей фракции, чтобы брать под контроль локации и сражаться с противником.

В бою **каждый боец даёт 1 превосходство**. Боец убирается с поля, **получив 1 урон**.

Бур



Бур — особая **небоевая единица** сталеносцев, которая используется для сбора кристаллов и приносит сталеносцам дополнительные преимущества. Бур не является боевой единицей.

В бою бур чаще всего игнорируется (он не имеет боевых значений и не получает урон), но его можно уничтожить. Подробнее о буре см. на стр. 15 и стр. 17.

Голем



Голем — особая **боевая единица** сталеносцев, которую можно нанять только с помощью эффектов некоторых карт.

В бою **каждый голем даёт 1 превосходство и наносит 1 урон**. Голем убирается с поля, **получив 2 урона**.

Отряд



Отряд — группа из одной или нескольких боевых единиц, находящихся в одной локации. Число боевых единиц в отряде не ограничено.

Бур не считается частью отряда, поскольку не является боевой единицей.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Локации



◆ Горы

Горы стали обителью сталеносцев, воздвигших свои поселения на самых высоких пиках.

В ходе игры тактические единицы сталеносцев всегда располагаются на горах и могут перемещаться только между смежными горами по соединяющим их хребтам.

Горы делятся на **внутренние** и **внешние** в зависимости от удалённости от Феррума. Горы, прилегающие к Ферруму, называются внутренними, а остальные (с ячейками для кузниц) — внешними. Фундаменты и кузницы можно строить только на внешних горах.



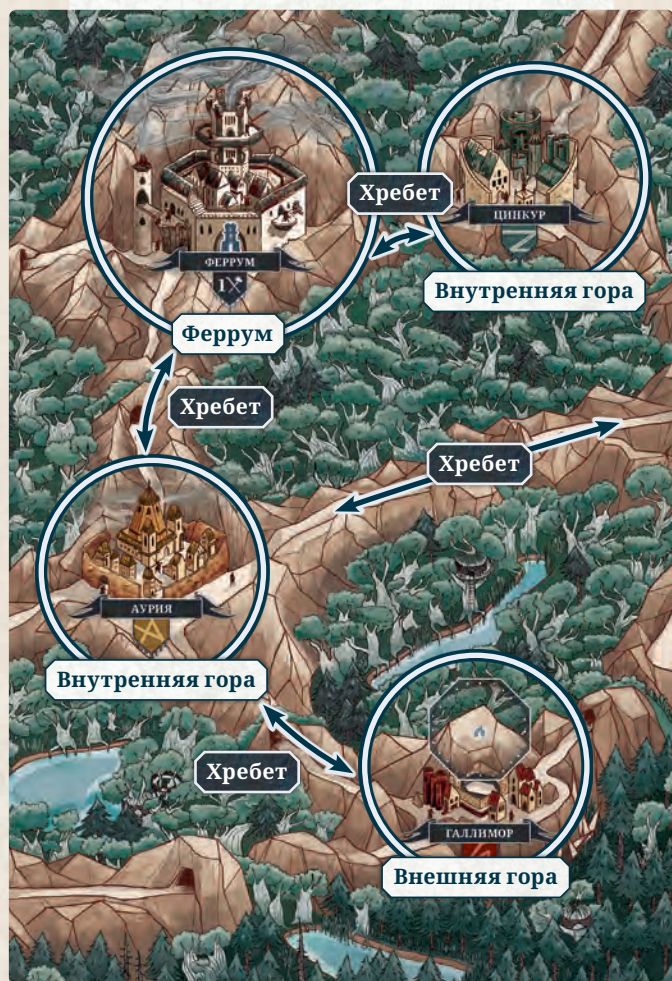
◆ Леса

Леса, очерченные и скованные горными хребтами в нерушимое кольцо, стали прибежищем древоходцев.

В ходе игры тактические единицы древоходцев всегда располагаются в лесах и могут перемещаться только между смежными лесами по соединяющим их перевалам.

Леса делятся на **внутренние** и **внешние** в зависимости от удалённости от края игрового поля. Леса, прилегающие к краям игрового поля, называются внешними, а остальные — внутренними.

Горы



Леса



Внешние леса — это непроходимая чаща. Лишь древоходцы отваживаются забираться в этот край непроглядного сумрака. Удалённость от горных поселений сталеносцев бережёт эти земли от войн. Таким образом, **внешние леса невозможно атаковать и из них невозможно выполнить атаку.**

ВАЖНО. Древоходцы могут находить тотемы и атаковать вражеские тактические единицы, только находясь во внутренних лесах. Сталеносцы могут атаковать только те вражеские тактические единицы, которые находятся во внутренних лесах.

ВАЖНО. Тактическая единица сталеносцев ни при каких обстоятельствах не может находиться в лесу, а тактическая единица древоходцев — на горе. Число тактических единиц в одной локации не ограничено.

◆ Контроль над локацией

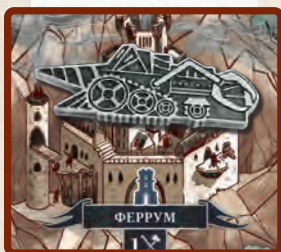
Если в локации есть хотя бы 1 боевая единица вашей фракции (боец древоходцев в лесу, боец сталеносцев или голем на горе), локация находится под вашим контролем. Как только последняя из ваших боевых единиц покидает локацию, вы теряете над ней контроль.

Бур без сопровождения других тактических единиц не даёт вам контроль над горой, поскольку не является боевой единицей.

Голем даёт вам контроль над горой даже без сопровождения бойцов, поскольку является боевой единицей.

Фундаменты и кузницы можно строить только на внешних горах, которые находятся под контролем сталеносцев. Построенные фундаменты и кузницы сами по себе не дают вам контроль над горой; для этого нужна хотя бы 1 боевая единица.

Не под контролем



Под контролем



Основы перемещения

Разыграв карту с ключевым словом «Переместите», вы можете переместить тактические единицы из одной локации в другую смежную локацию того же типа (из одного леса в другой или с одной горы на другую).

Каждая тактическая единица может переместиться только 1 раз за ход. Исключение составляют особые карты «Прокладка туннеля» (позволяет переместить бур дважды за ход), «Отчаянные духи» (позволяет переместить 4 бойцов дважды за ход) и «Под покровом» (позволяет переместить бойцов дважды за ход, дополнительно разыграв базовую карту с ключевым словом «Переместите»).

Пример



Вы разыгрываете особую карту древоходцев «Под покровом», позволяющую переместить 4 бойцов. Также эффект этой карты позволяет вам дополнительно разыграть другую (базовую) карту в этот же ход. Вы разыгрываете базовую карту «Разграбление» и выбираете эффект, позволяющий переместить 5 бойцов древоходцев. Применяя этот эффект, вы можете повторно переместить всех или нескольких из 4 бойцов, которых переместили ранее.

Перемещение тактических единиц

◆ Перемещение отряда

Боевые единицы сталеносцев всегда перемещаются отрядами. Если согласно эффекту карты вы должны переместить отряд, выберите любой и переместите в смежную локацию того же типа. Если вам нужно переместить 2 отряда, выберите разные отряды и выполните перемещение отдельно для каждого из них.

При перемещении отряда вы можете выбрать все или некоторые боевые единицы, находящиеся в одной локации. Если вы решаете переместить только часть отряда, другая его часть остаётся в прежней локации и не может быть перемещена в другую локацию тем же эффектом.

Бур не считается частью отряда, поскольку не является боевой единицей.



◆ Перемещение бойца

В отличие от боевых единиц сталеносцев, бойцы древоходцев всегда перемещаются по одному. Если согласно эффекту карты вы должны переместить бойцов, выберите указанное число бойцов и переместите в смежную локацию того же типа. Бойцы могут перемещаться в разные локации вне зависимости от того, были ли они частью отряда.

Существует только одна ситуация, в которой бойцы древоходцев перемещаются отрядом: при розыгрыше особой карты сталеносцев «Обманка», которая позволяет им переместить отряд древоходцев.

◆ Перемещение голема

Големов можно перемещать только с помощью эффекта перемещения отряда, даже если в отряде с ним нет бойцов сталеносцев.




◆ Перемещение бура

Поскольку бур не является боевой единицей и не считается частью отряда, его нельзя переместить с помощью эффекта перемещения отряда или бойца. Для этого используется отдельный эффект.

Переместив бур на гору без кузницы, продвиньте маркер на 1 деление по шкале бура на своём планшете и получите награду, указанную на достигнутом делении. Если маркер уже лежит на последнем делении, оставьте его там и получите награду этого деления повторно.



Шкала бура



- ◆ **0** Начальное деление.
- ◆ **1** Первое перемещение:
 - ◆ Поместите 2 кристалла в грузовую область  на своём планшете.
- ◆ **2** Второе перемещение:
 - ◆ Поместите 1 кристалл в грузовую область  на своём планшете.
 - ◆ Посмотрите карту с верха колоды видений, не показывая противнику, и верните её обратно.
 - ◆ Наймите 1 бойца сталеносцев на гору, с которой переместился бур.
- ◆ **3** Третье и последующие перемещения:
 - ◆ Поместите 1 кристалл в грузовую область  на своём планшете.
 - ◆ Возьмите 1 карту с верха колоды особых карт.

Кристаллы из грузовой области тратить нельзя.

Когда бур перемещается на гору с кузницей (включая Феррум), не продвигайте маркер по шкале и не получайте награду. Вместо этого вы должны **разгрузить бур**.

Для этого переместите все кристаллы из грузовой области  в запас кристаллов  на своём планшете. Теперь их можно использовать для применения эффектов. Верните маркер на начальное деление шкалы бура.



ПРИМЕЧАНИЕ. Вам не обязательно перемещать бур к другой кузнице, чтобы его разгрузить. Вы можете вернуть его к той же кузнице, откуда начали перемещение.

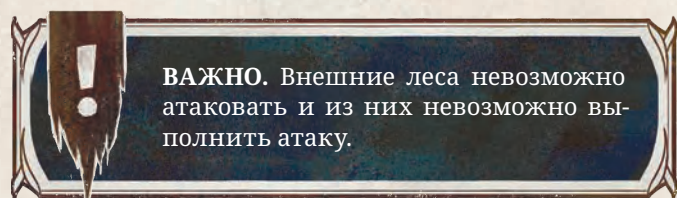


ВАЖНО. Если вы построили кузницу на горе, на которой уже находился бур, его необходимо разгрузить, как если бы он только что переместился на эту гору.



Разыграв карту с ключевым словом «Атакуйте», выберите локацию со своим отрядом и смежную с ней локацию с отрядом противника, который будете атаковать. В бою участвуют все боевые единицы обоих отрядов на выбранных локациях.

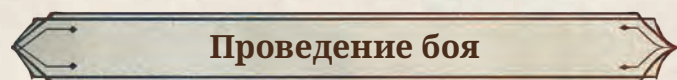
Локации, в которых расположены отряды, считаются **смежными**, если они соприкасаются друг с другом. Бойцы и/или отряды, находящиеся на смежных локациях, также считаются смежными.



ВАЖНО. Внешние леса невозможно атаковать и из них невозможно выполнить атаку.

Есть два исключения, когда можно атаковать локацию без отряда противника (см. разделы «Нападение на Феррум» и «Уничтожение бура» на стр. 17). В этих случаях бой не проводится, урон не наносится, а атака автоматически завершается победой нападающего.

Если же в локации есть боевые единицы противника, проведите бой. Игрок, чей отряд выполнил атаку, считается **нападающим**, а игрок, чей отряд был атакован, — **обороняющимся**.



I. Разыграйте карту как боевую

- 1 Нападающий игрок решает, разыграть карту как боевую или нет. Если он решает это сделать, то выбирает карту из руки и кладёт на стол лицом вниз.
- 2 Затем обороняющийся игрок решает, разыграть карту как боевую или нет. Если он решает это сделать, то выбирает карту из руки и кладёт на стол лицом вниз.
- 3 Одновременно откройте выбранные карты и сравните их боевые значения. Для удобства можете положить карты так, чтобы их боевые значения оказались рядом.
- 4 Если обороняющийся игрок решил не разыгрывать карту, считайте, что он разыграл карту, боевые значения которой равны 0.

II. Подсчитайте наносимый урон

- 1 Урон, наносимый обоими игроками, подсчитывается одновременно.
- 2 Урон, который вы наносите вражескому отряду, зависит от значения урона разыгранной карты. Некоторые длительные эффекты могут наносить дополнительный урон. Если на той же горе, на которой находится участвующий в бою отряд, построена кузница или присутствует голем, они наносят урон в бою независимо от того, нападает отряд или обороняется. Каждая кузница и каждый голем наносят по 1 урону. Прибавьте эти значения к значению урона вашей карты, чтобы подсчитать общий урон.
- 3 Для подсчёта итогового значения урона уменьшите общий урон на значение защиты разыгранной карты противника, а также примените все соответствующие длительные эффекты.

III. Нанесите урон

- 1 Если итоговое значение наносимого вами урона больше 0, вы убираете бойцов из отряда противника. Вы можете делать это одновременно с противником. **Игрок сам распределяет наносимый им урон.** Чтобы убрать бойца, необходимо нанести ему 1 урон. Чтобы убрать голема, необходимо нанести ему 2 урона за один бой. Если голем получил только 1 урон в этом бою, к следующему он полностью восстанавливается. Урон, полученный големом в разных боях, не суммируется.

Тотемам, фундаментам, кузницам и буру невозможно нанести урон.

IV. Определите исход боя

- 1 Если один из игроков потерял все боевые единицы из отряда, участвовавшего в бою, другой игрок немедленно побеждает в бою.
- 2 Если оба отряда потеряли все боевые единицы, ни один из игроков не побеждает в бою.
- 3 Если в каждом отряде осталось хотя бы по 1 боевой единице, сравните значения превосходства игроков. Сначала подсчитайте оставшиеся боевые единицы: каждая даёт по 1 превосходству. Затем прибавьте значение превосходства разыгранной карты. Если у вас есть карты с длительными эффектами, дающие вам дополнительное превосходство, прибавьте их значения. В бою побеждает игрок, чьё значение превосходства больше.
- 4 В случае ничьей побеждает нападающий игрок.

После выполнения этих шагов бой заканчивается.

Если вы разыграли особую карту как боевую, сбросьте её после боя.

Если вы разыграли базовую карту как боевую, поместите её рядом со стопкой сброса. В конце раунда верните её в руку.

Отступление

Победивший в бою игрок может заставить проигравший отряд (если в нём осталась хотя бы 1 боевая единица) отступить на смежную локацию того же типа по выбору победившего. При этом нельзя разделять отряд.

ВАЖНО. Отступление проигравшего отряда не считается перемещением. Если какой-либо длительный эффект не позволяет отряду переместиться, его всё равно можно заставить отступить после поражения в бою.

Если у отступающего отряда был тотем, то при отступлении тотем остаётся в лесу, который отряд вынужден покинуть.

Нападение на Феррум

Если вы играете за вождя древоходцев, эффекты некоторых карт позволяют вам атаковать Феррум. С помощью таких эффектов это можно сделать, даже если в Ферруме нет ни одной боевой единицы сталеносцев. В таком случае вы автоматически побеждаете в бою без его проведения.



ПРИМЕЧАНИЕ. Кузница в Ферруме наносит урон только при проведении боя. Если древоходцы атакуют Феррум, когда там нет бойцов сталеносцев, бой не проводится и кузница не наносит урон.

Уничтожение бура

Бур не является боевой единицей, поэтому не участвует в бою. Если бур находится на той же горе, что и отряд сталеносцев, участвующий в бою, игнорируйте его. Бур не получает урон и не приносит отряду сталеносцев дополнительное превосходство.

Однако бур можно уничтожить в результате боя.

Если отряд сталеносцев терпит поражение в бою или оказывается полностью убран с игрового поля, то бур, находящийся на той же горе, что и отряд, оказывается уничтожен.

Если вы играете за вождя древоходцев, вы можете атаковать гору, на которой находится только бур. В таком случае вы автоматически побеждаете в бою без его проведения и бур оказывается уничтожен.

Если после уничтожения бура в отряде древоходцев остался хотя бы 1 боец, вождь древоходцев может **забрать 1 кристалл из грузовой области** на планшете противника (если он там есть) и добавить его в запас кристаллов на своём планшете.

Затем все оставшиеся кристаллы из грузовой области возвращаются в общий запас, маркер на шкале бура возвращается на начальное деление, а бур перемещается в Феррум (за это перемещение маркер не продвигается).



Пример боя

В свой ход вождь древоходцев разыгрывает карту «Инстинкт охотника». Он жертвует особую карту из руки, сбрасывая её и не применяя её эффекты, чтобы переместить 4 бойцов древоходцев во внутренний лес рядом с Плюмбарумом. Затем он решает атаковать находящийся на этой горе отряд сталеносцев.

Поскольку в Плюмбаруме есть боевые единицы, необходимо провести бой. Вождь древоходцев — нападающий игрок с 4 бойцами в отряде; он первый выбирает карту из руки и разыгрывает её как боевую, выкладывая на стол лицом вниз. Затем то же самое делает командир сталеносцев — обороняющийся игрок с 2 бойцами и 1 големом в отряде, а также кузницей на горе. После этого игроки одновременно открывают разыгранные карты и сравнивают их боевые значения.



Разыгранная вождём древоходцев карта «Дети леса» имеет значение урона 1. У него нет дополнительных эффектов, увеличивающих значение урона. Карта командира сталеносцев «Боевая машина» имеет значение защиты 0. У него также нет соответствующих дополнительных эффектов. Таким образом, вождь древоходцев наносит противнику 1 урон.

Разыгранная карта командира сталеносцев «Боевая машина» имеет значение урона 2. Голем и кузница наносят ещё по 1 урону; общий урон равен 4. Карта вождя древоходцев «Дети леса» имеет значение защиты 2. Карта «Инстинкт охотника» с ключевым словом «Атакуйте» даёт 1 защиту; общая защита равна 3. Таким образом, общее значение наносимого командиром сталеносцев урона уменьшается с 4 до 1.

Вождь древоходцев убирает 1 бойца сталеносцев из обороняющегося отряда (чтобы убрать голема, необходимо нанести 2 урона), а командир сталеносцев убирает 1 бойца древоходцев из нападающего отряда. Теперь вождь древоходцев прибавляет число оставшихся боевых единиц древоходцев (3) к значению превосходства разыгранной карты (2). Таким образом, его значение превосходства равно 5. Командир сталеносцев прибавляет число оставшихся боевых единиц сталеносцев (2) к значению превосходства разыгранной карты (3). Таким образом, его значение превосходства также равно 5.

В случае ничьей нападающий игрок всегда выигрывает, поэтому в этом бою побеждает вождь древоходцев. Он выбирает, на какую смежную гору отступит отряд сталеносцев. Кузница остаётся на горе, поскольку её невозможно уничтожить. Но если бы во время боя в Плюмбаруме находился бур, он был бы уничтожен и вернулся в Феррум.

После боя, поскольку вождь древоходцев победил, он может применить последний эффект карты «Инстинкт охотника» и украсть (забрать из запаса на планшете противника) 1 кристалл (если есть).



УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ СТАЛЕНОСЦЕВ

Играя за командира сталеносцев, вы одержите победу в этой бесконечной войне, воздвигнув исполинские кузницы. Лишь так вы сможете выковать несметную армию, которая заполнит эти земли и окончательно сокрушит сопротивление лесных племён. Иными словами, **вы победите в игре, если постройте 3 кузницы на внешних горах**, прежде чем ваш противник выполнит свои условия победы.

ПРИМЕЧАНИЕ. В любой момент любой из игроков может сдать, чтобы прекратить игру. В таком случае оставшийся игрок мгновенно выигрывает, не выполняя условия победы.

Фундаменты

Чтобы построить кузницу, необходимо начать с фундамента. Разыграв базовую карту «Расширение», вы можете поместить жетон кузницы стороной с фундаментом вверх **на внешнюю гору, находящуюся под вашим контролем**, где ещё нет ни фундамента, ни кузницы. Невозможно поместить фундамент на гору, которую вы не контролируете. Кроме того, фундамент нельзя поместить в Феррум (там уже есть кузница) и на внутренние горы.

ПРИМЕЧАНИЕ. Фундаменты не участвуют в бою и не дают контроль над горой. Также фундаменты невозможно уничтожить.

Кузницы

Заложив фундамент, вы можете построить на нём кузницу. Если вы контролируете внешнюю гору с фундаментом и у вас в запасе есть хотя бы 5 кристаллов, вы можете разыграть базовую карту «Подкрепления» и построить кузницу, перевернув жетон на другую сторону.

Эффекты некоторых карт позволяют вам построить кузницу другим способом, игнорируя некоторые из указаний выше.

ПРИМЕЧАНИЕ. Кузницы не дают контроль над горой. Также кузницы невозможно уничтожить.

Кузницы не только приближают командира сталеносцев к победе, но и дают следующие преимущества:

- ◆ Если гора с кузницей участвует в бою, кузница наносит 1 дополнительный урон.
- ◆ Кузницы предоставляют дополнительные точки для разгрузки бура.
- ◆ Кузницы предоставляют дополнительные точки, на которые можно поместить бойцов при найме в конце раунда.

Построив третью кузницу на внешней горе, вы немедленно побеждаете.

ПРИМЕЧАНИЕ. В начале игры в Ферруме уже есть кузница, которая даёт перечисленные выше преимущества, однако для победы вам необходимо построить 3 кузницы на внешних горах.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ДРЕВОХОДЦЕВ


Играя за вождя древоходцев, вы одержите победу в этой бесконечной войне, если сумеете отыскать древние тотемы в тайных святилищах на вершинах гор. Сила этих реликвий позволит призвать Хранителя — могущественного защитника леса, способного раз и навсегда изгнать стеленосцев из этих земель. Иными словами, **вы победите в игре, если найдёте и доставите 3 тотема во внешние леса**, прежде чем ваш противник выполнит свои условия победы.

ПРИМЕЧАНИЕ. В любой момент любой из игроков может сдаться, чтобы прекратить игру. В таком случае оставшийся игрок мгновенно выигрывает, не выполняя условия победы.

Карты видений

Чтобы доставить тотем во внешний лес, сначала его необходимо найти. Помимо колоды особых карт, у вождя древоходцев есть колода карт видений. На каждой карте видения указана гора, на которой можно найти тотем.

Вы можете найти тотем при выполнении следующих условий:

- 1 У вас в руке есть карта видения .
- 2 У вас есть отряд во **внутреннем** лесу, смежном с горой, указанной на этой карте видения. Найти тотем из внешнего леса невозможно.
- 3 Гора, указанная на карте видения, **не находится под контролем** (то есть на ней нет боевых единиц стеленосцев). Если на горе размещены только фундамент, кузница и/или бур, гора не находится под контролем.

Если все 3 условия выполнены, вы можете разыграть карту действия с ключевым словом «**Найдите**» и выложить карту видения из руки рядом со своей стопкой сброса лицом вверх. Если рядом со стопкой сброса уже есть одна или несколько карт видений, поместите новую рядом. Ключевое слово «**Найдите**» есть как на базовой карте «Видения», так и на некоторых особых картах.

Если вы сделали это, вы нашли тотем. Поместите жетон тотема заряженной стороной вверх рядом с отрядом, который его нашёл. **Если тотем был найден на внутренней горе, вы также получаете 3 кристалла.** Это указано в левом верхнем углу карт видений внутренних гор. Вы не получаете кристаллы за тотемы, найденные на внешних горах.



Тотемы



После того как вы нашли тотем, его необходимо доставить во внешний лес, следуя следующим правилам.

◆ Перемещение тотема

Перемещаясь из леса, где есть тотем, боец может взять его с собой. Каждый боец может перемещать только по 1 тотему за 1 раз.

Если в лесу, в котором оказался боец с тотемом, есть другой боец, который ещё не перемещался, и у вас есть возможность его переместить, тотем можно передать ему и переместить ещё раз. Ограничение на 1 перемещение за ход действует только на бойцов, а не на тотем.



◆ Доставка тотема

Когда ваш боец или отряд успешно доставляет тотем во внешний лес, тотем оказывается в безопасности. Уберите его с игрового поля и поместите на свой планшет. Теперь у вас невозможно его отобрать.

При этом все ваши тактические единицы остаются на игровом поле и игра продолжается, как обычно.

Доставив третий тотем во внешний лес, вы немедленно побеждаете.

◆ Потеря тотема

Если отряд, который доставляет тотем, терпит поражение в бою и оказывается вынужден отступить, тотем остаётся в лесу, из которого происходит отступление. При отступлении отряд не может забрать тотем с собой.

Если отряд оказывается полностью уничтожен (в бою или согласно эффекту карты), тотем остаётся в лесу.

Однако как только отряд или боец древоходцев перемещаются в лес, где находится тотем, они могут забрать его и продолжить доставлять во внешний лес.

◆ Угасание

Когда вы находите тотем, вы забираете его из древнего горного святилища. Потеряв магическую связь с этим местом, он начинает угасать. Чтобы сберечь его силу, тотем необходимо вовремя доставить в святилище древоходцев в глубинах внешних лесов.

Если в конце раунда на игровом поле находятся жетоны тотемов, их необходимо перевернуть угасающей стороной вверх. Если в конце раунда жетон уже лежит угасающей стороной вверх, уберите его с игрового поля в запас. Таким образом, после того как вы нашли тотем, у вас есть ограниченное количество времени (текущий раунд и следующий), чтобы доставить его во внешний лес.

Заряженная
сторона



Угасающая
сторона



ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ ПРОТИВ СТАЛЕБОТА

В этом разделе к игроку, который играет за вождя древоходцев, будет использоваться местоимение «вы», а к сталеботу — местоимение «он».

ПОДГОТОВКА

- 1 Поместите игровое поле на середину стола стороной для одиночного режима (с пронумерованными локациями) вверх.
- 2 Поместите планшет своей фракции стороной для двух игроков вверх, а планшет сталебота — стороной для одиночного режима вверх.
- 3 Возьмите в руку 3 базовые карты своей фракции. Перемешайте 3 базовые карты сталеносцев и поместите их лицом вниз слева от планшета сталебота (рядом с отметкой) — это рука бота.
- 4 Уберите из колоды особых карт **своей** фракции карты под номерами ДХ17, ДХ19, ДХ22, ДХ36. Перемешайте колоду и поместите её рядом со своим планшетом лицом вниз. Затем перемешайте колоду особых карт сталеносцев и поместите её лицом вниз слева от планшета сталебота (рядом с отметкой).
- 5 Перемешайте 4 карты видений внутренних гор и случайным образом возьмите 1 из них. Затем перемешайте оставшиеся 3 карты видений с другими картами видений и поместите колоду на свой планшет лицом вниз.
- 6 Поместите по 2 жетона бойцов древоходцев в каждый внешний лес.
- 7 Поместите жетон бура в Феррум. Поместите 1 жетон бойца сталеносцев в Феррум и по 3 жетона бойцов на каждую внутреннюю гору. Поместите 1 маркер на начальное деление шкалы бура на планшете сталебота.
- 8 Откройте памятку управления ботом так, чтобы видеть намерения и список действий сталебота, и поместите её рядом с игровым полем. Поместите 1 маркер на намерение «Завоевание».
- 9 Поместите карту хода сталебота стороной «Начеку» вверх и кубик рядом с игровым полем.
- 10 Поместите все остальные компоненты рядом с игровым полем.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Условия победы остаются теми же, что и при игре вдвоём. Вы победите, если доставите 3 тотема во внешние леса. Вы проиграете, если сталебот построит 3 кузницы на внешних горах.





СТАЛЕБОТ

2

ФАЗА ПОДГОТОВКИ

- Ф действует 2.
- Ф берет 2.

ФАЗА ДЕЙСТВИЯ

- Промысловые здания и шахты не работают.
- Шахты могут использоваться на уровне задымления.

КОНЕЦ РАУНДА

- Картина В в руке Ф. Скорость В.
- Ф извлекает 1 из 2. Скорость В. Скорость В. извлекает 1 из 2.



ДРЕВОХОДИЦЫ

2

5

ФАЗА ПОДГОТОВКИ

- Водителем 1.
- Водителем 2.
- Убирает 1.

ФАЗА ДЕЙСТВИЯ

- По очереди разыгрываю 1 карту из колоды. Вы можете сыграть любые карты.

КОНЕЦ РАУНДА

- Промысловые здания и шахты не работают.
- Шахты могут использоваться на уровне задымления.

СТРУКТУРА РАУНДА

Фаза подготовки

◆ Получите кристаллы

Как и при игре вдвоём, вы получаете 1 кристалл. Сталевот получает 2 кристалла.

◆ Возьмите карты

Как и при игре вдвоём, возьмите 2 карты с верха своей колоды особых карт. В первом раунде можете взять 4 особые карты, оставить себе 2 из них, а 2 другие замешать обратно в колоду. Затем возьмите 2 карты с верха колоды бота и, не открывая, замешайте их с 3 картами из его руки.

◆ Уберите маркеры

Как и при игре вдвоём, уберите по 1 маркеру с каждой вашей особой карты с длительным эффектом.

НАПОМИНАНИЕ. Как только карта истощается, примените её эффекты, если необходимо, и сбросьте карту.

Сталевот не использует карты с длительными эффектами, но может помещать маркеры на горы, на которых вы больше не будете искать тотем. **Не убирайте** эти маркеры.

Фаза действий

Согласно очерёдности ходов, вы ходите первым, а сталевот — вторым, затем снова вы и так далее.

◆ Ваш ход

Выполните свой ход, как обычно, с учётом следующих изменений:

- ◆ Если вы атакуете отряд сталеносцев, следуйте указаниям из раздела «Бой против сталевота» на стр. 26.
- ◆ Если вы находите тотем, сталевот **помещает маркер на гору**, на которой был найден тотем.
- ◆ Если вы сбрасываете или жертвуете карту видения, сталевот **помещает маркер на гору**, указанную на сброшенной/пожертвованной карте.

◆ Ход бота

В начале хода бота сверьтесь с условиями изменения намерения в памятке управления ботом, чтобы определить его намерение в этом ходу. Поместите маркер на соответствующее намерение.

Затем бот выполняет шаги, указанные на карте хода сталевота. При этом во время шага «Откройте карту из руки бота» обозначения на ней не выполняются, если это не указано.

- ◆ «Откройте карту из руки бота»: возьмите карту с верха руки сталевота и поместите в крайнюю левую свободную ячейку под его планшетом лицом вверх.
- ◆ «Выполните её обозначения»: найдите указанное на открытой карте обозначение для одиночного режима в разделе «Список обозначений сталевота» в памятке управления ботом и примените указанные эффекты (если обозначений несколько — примените сначала левое, затем правое).

Подробное описание основных понятий см. в разделе «Ключевые слова и понятия» на стр. 25–27.



ВАЖНО. Если эффект обозначения невозможно применить полностью, бот получает 1 кристалл.



ПРИМЕЧАНИЕ. Обозначения красного цвета используются только при игре с повышенным уровнем сложности (см. раздел «Повышение сложности» на стр. 27).

Если в начале хода бота или перед его завершением у бота отсутствуют карты в руке, возьмите 1 карту с верха его колоды особых карт и, не открывая, поместите лицом вниз рядом с его планшетом, формируя новую руку. Затем бот **завершает ход**.

Конец раунда

◆ Верните/сбросьте карты

Как и при игре вдвоём, возьмите в руку все свои базовые карты, которые были разыграны в этом раунде. Особые карты с длительными эффектами, на которых есть хотя бы 1 маркер, поместите над планшетом. Сбросьте все остальные разыгранные в этом раунде особые карты. Помните про ограничение: у вас в руке не может быть больше 8 карт (включая базовые).

Бот берёт в руку все разыгранные базовые карты, а разыгранные особые карты сбрасывает.

◆ Погасите тотемы

Если на игровом поле есть тотемы, переверните их угасающей стороной вверх. Если тотем уже лежит угасающей стороной вверх, уберите его с игрового поля.

◆ Наймите бойцов

Как и при игре вдвоём, вы можете нанять любое число бойцов, потратив по 2 кристалла за каждого. Поместите их в один или разные внешние леса.

Затем, если у сталевота есть хотя бы 5 кристаллов, он нанимает бойцов, тратя по 2 кристалла за каждого, пока у него не останется 3 или 4 кристалла. Когда сталевот нанимает бойца, поместите его в локацию **согласно следующему приоритету**:

- ◆ В Феррум, если там меньше 3 бойцов;
- ◆ На гору с кузницей (включая Феррум), на которой находится наименьший отряд;
- ◆ Если вариантов несколько — бросьте кубик (см. раздел «Ключевые слова и понятия» на стр. 25–27).

Помещайте каждого нанятого ботом бойца последовательно по одному.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА И ПОНЯТИЯ

Карты в руке

Когда бот должен взять особую карту, поместите карту с верха его колоды особых карт, не открывая, под низ руки бота (если эффект не указывает поместить её на верх руки бота). Рука бота перемешивается только когда бот берёт новые карты в фазе подготовки.

Кубик

Когда согласно эффекту вы должны выбрать гору, лес или отряд и указанным критериям соответствуют несколько вариантов, **бросьте кубик**. Результат броска означает номер локации на игровом поле.



Выберите **наибольший чётный** вариант.



Выберите **наибольший нечётный** вариант.



Выберите **наименьший чётный** вариант.



Выберите **наименьший нечётный** вариант.

Перебросьте кубик, если ни один из вариантов не соответствует выпавшему значению.

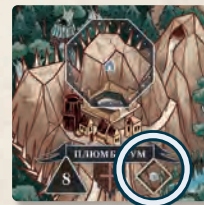
Если за один ход возникает несколько таких ситуаций, бросайте кубик отдельно для каждого случая.

Наименьший и наибольший отряды

Понятия «наименьший/наибольший отряд» следует понимать как «отряд с наименьшим/наибольшим числом боевых единиц» соответственно. Используйте следующие правила для подсчёта: 1 боец считается за 1 боевую единицу, 1 голем считается за 2 боевые единицы, 1 кузница считается за 1 боевую единицу.

Гора с маркером

Когда вы разыгрываете, сбрасываете или жертвуете карту видения, сталевот помечает соответствующую гору маркером, обозначая место, в котором вы больше не будете искать тотем. Поместите маркер в специальную ячейку на горе.



Атака

Если во время хода сталевота у него нет карт в руке для розыгрыша в бою, он не начинает бой.

Если бот готов вас атаковать, он выбирает своей целью один из отрядов древоходцев, смежный хотя бы с одним отрядом сталеносцев, **согласно следующему приоритету**:

- ◆ Бот выберет один из отрядов древоходцев, у которых есть тотем (он не выберет отряд с угасающим тотемом в последний ход раунда).
- ◆ Если тотемы есть у нескольких отрядов:
 - Если это не последний ход раунда, бот выберет отряд с угасающим тотемом.
 - Если вариантов несколько — бот выберет отряд, который находится ближе всего к внешнему лесу.
 - Если и таких вариантов несколько — бросьте кубик.
- ◆ Если ни у одного отряда нет тотема, бот выберет наибольший отряд, который находится ближе всего к тотему (если это последний ход раунда, игнорируйте угасающие тотемы).
- ◆ Если на игровом поле нет тотемов, бот выберет наименьший отряд.

Сталелот атакует только в том случае, если отряд древоходцев не превосходит по численности его отряд (см. раздел «Наименьший и наибольший отряды» на стр. 25). В противном случае бот выбирает целью другой отряд. Если ни один отряд древоходцев не соответствует условиям, сталелот не атакует.

Если для атаки есть несколько подходящих целей, сталелот выберет ту, где на его стороне будет наибольший численный **перевес** (отряд сталелотцев будет как можно больше отряда древоходцев). Если вариантов несколько — бросьте кубик. Выбранный отряд древоходцев становится **отрядом-целью**.

Сталелот атакует отряд-цель наибольшим отрядом сталелотцев. Чтобы провести бой, следуйте указаниям ниже.

◆ Бой против сталелота

I Разыграйте карту как боевую первым, независимо от того, кто был нападающим. Вы можете не разыгрывать карту, если не хотите.

II Бот разыгрывает карту с верха руки как боевую. Если бот обороняется, но у него нет карт в руке, считайте, что он разыграл карту, боевые значения которой равны 0.

III Подсчитайте и нанесите урон по тем же правилам, как и при игре вдвоём. Не забудьте учесть **бонус намерения** бота:

1 Нападение: +1 🗡️.

2 Укрепление: +1 🛡️.

3 Завоевание: +1 ⚔️.

Определите победителя в бою.

IV Если бот побеждает, он заставляет ваш отряд отступить. Бот перемещает ваш отряд в лес или в направлении леса, в котором находится наименьший отряд древоходцев (или нет отряда). Этот лес должен быть несмежным с горой, на которой находился участвующий в бою отряд. Бот не переместит ваш отряд так, чтобы это приблизило его к тотему. Если вариантов несколько — бросьте кубик.

V Если после боя в Ферруме не осталось боевых единиц сталелотцев, бот нанимает в Феррум 1 бойца, не тратя кристаллы.

Перемещение отрядов сталелотцев

Приоритет бота при перемещении обозначается одним из трёх ключевых слов. Эти ключевые слова не относятся к буру. Конечной точкой является первая локация из списка, условия которой выполняются.

Погоня

Конечная точка перемещения:

Гора, смежная с **отрядом-целью**, на которой за 1 перемещение сталелотцы могут сформировать наибольший отряд. Если вариантов несколько — бот выберет гору **без маркера**. Если и таких вариантов несколько — бросьте кубик.

Однако если отряд сталелотцев, который находится на смежной с отрядом-целью горе, уже превосходит по численности отряд-цель, перемещение не происходит.

Начальная точка перемещения:

Гора с наибольшим отрядом сталелотцев, смежная с конечной точкой перемещения. В Ферруме всегда остаются 3 бойца для защиты, поэтому игнорируйте их при определении начальной точки. Если вариантов несколько — бросьте кубик.

Перемещайте боевые единицы из начальной точки в конечную до тех пор, пока в отряде сталелотцев не окажется **на 1 боевую единицу больше**, чем в отряде-цели древоходцев, либо пока начальная точка не опустеет (в Ферруме — останутся 3 бойца). Сначала перемещаются големы, затем бойцы.

Оборона

Конечная точка перемещения:

◆ Феррум, если в нём меньше 3 боевых единиц.

◆ Гора с фундаментом, если расположенный там отряд сталелотцев меньше, чем смежный отряд древоходцев. Если вариантов несколько — бот выберет гору **без маркера** с наименьшим отрядом сталелотцев.

◆ **Внутренняя гора без маркера**, если расположенный там отряд сталелотцев меньше, чем смежный отряд древоходцев.

Если вариантов несколько — бросьте кубик.

Начальная точка перемещения:

Гора без фундамента с наибольшим отрядом сталелотцев, смежная с конечной точкой. В Ферруме всегда остаются 3 бойца для защиты, поэтому игнорируйте их при определении начальной точки. Если вариантов несколько — бросьте кубик. Если подходящей начальной точки нет, перемещение не происходит.

Переместите все боевые единицы, **кроме 1** (в Ферруме — кроме 3 бойцов), из начальной точки в конечную. Сначала перемещаются големы, затем бойцы.

Расширение

Конечная точка перемещения:

- ◆ Внешняя гора **без маркера**, без кузницы, без боевых единиц сталеносцев и с наименьшим числом бойцов древоходцев в смежных лесах. Если вариантов несколько — бот выберет гору с фундаментом.
- ◆ Внешняя гора с фундаментом без боевых единиц сталеносцев и с наименьшим числом бойцов древоходцев в смежных лесах.
- ◆ Внутренняя гора **без маркера**, без боевых единиц сталеносцев и с наибольшим отрядом древоходцев в смежном лесу.


Если вариантов несколько — бросьте кубик.

Начальная точка перемещения:

Гора с наибольшим отрядом сталеносцев, смежная с конечной точкой. В Ферруме всегда остаются 3 бойца для защиты, поэтому игнорируйте их при определении начальной точки. Если вариантов несколько — бросьте кубик.

Переместите все боевые единицы, **кроме 1** (в Ферруме — кроме 3 бойцов), из начальной точки в конечную. Сначала перемещаются големы, затем бойцы. Если в конечную точку не может переместиться ни одна боевая единица сталеносцев, выберите новую конечную точку (если возможно).

Перемещение бура

Если в грузовой области  на планшете сталебота есть хотя бы 3 кристалла, бур перемещается к ближайшей кузнице; в противном случае — на гору без кузницы (если возможно). Если подходящих гор несколько, бур перемещается на гору с наибольшим отрядом сталеносцев и/или смежную с наименьшим отрядом древоходцев. Если среди смежных гор нет ни одной с отрядом сталеносцев, бур перемещается на гору, смежную с наибольшим отрядом сталеносцев. Если вариантов несколько — бросьте кубик.

Переместив бур на гору без кузницы, продвиньте маркер на 1 деление по шкале бура. Бот получает указанную награду.

Получая награду за второе продвижение по шкале, бот не просматривает вашу колоду видений. Вместо этого, **если у вас в руке больше 1 карты видения**, вы должны выбрать случайную из них и замешать обратно в колоду видений. Если у вас в руке нет карт видений или есть только 1, ничего не происходит.

Когда бур перемещается на гору с кузницей, верните маркер на начальное деление шкалы бура. Переместите все кристаллы из грузовой области в запас кристаллов на планшете сталебота.

◆ Строительство кузниц

Если сталебот должен построить кузницу и под его контролем находятся несколько гор с фундаментами, он строит кузницу на горе с наименьшим отрядом сталеносцев. Если вариантов несколько — бросьте кубик. Если это третья построенная кузница, вы проиграли.








Если вам удалось победить бота, для следующей партии можете выбрать один или несколько из предложенных ниже вариантов, чтобы повысить уровень сложности игры. Максимальный уровень сложности — 15.

- ◆ Выполняйте обозначения красного цвета на картах бота (+2 к уровню сложности).
- ◆ Во время подготовки поместите 1 голема в Феррум (+3 к уровню сложности).
- ◆ Во время подготовки выберите 2 случайные внешние горы (воспользуйтесь картами видений) и поместите на каждую из них фундамент (+3 к уровню сложности).
- ◆ Во время подготовки замешайте в руку бота 4 особые карты вместо 2 (+2 к уровню сложности).
- ◆ Во время подготовки поместите дополнительных бойцов сталеносцев на игровое поле, выбрав **один** из следующих вариантов:
 - 1 бойца на случайную внутреннюю гору (+1 к уровню сложности);
 - по 1 бойцу на 2 разные случайные внутренние горы (+2 к уровню сложности);
 - по 1 бойцу на 3 разные случайные внутренние горы (+3 к уровню сложности);
 - по 1 бойцу на каждую внутреннюю гору (+4 к уровню сложности);
 - 1 бойца в Феррум и по 1 бойцу на каждую внутреннюю гору (+5 к уровню сложности).

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ ПРОТИВ ДРЕВОБОТА

В этом разделе к игроку, который играет за командира сталеносцев, будет использоваться местоимение «вы», а к древоботу — местоимение «он».

ПОДГОТОВКА

- 1 Поместите игровое поле на середину стола стороной для одиночного режима (с пронумерованными локациями) вверх .
- 2 Поместите планшет своей фракции стороной для двух игроков вверх , а планшет древобота — стороной для одиночного режима вверх .
- 3 Возьмите в руку 3 базовые карты своей фракции. Перемешайте 3 базовые карты древоходцев и поместите их лицом вниз слева от планшета древобота (рядом с отметкой ) — это рука бота.
- 4 Уберите из колоды особых карт **своей** фракции карты под номерами СН13, СН17, СН27, СН33, СН36. Перемешайте колоду и поместите её рядом со своим планшетом лицом вниз. Затем перемешайте колоду особых карт древоходцев и поместите её лицом вниз слева от планшета древобота (рядом с отметкой )
- 5 Перемешайте 4 карты видений внутренних гор, чтобы сформировать колоду видений. Поместите её на планшет древобота лицом вниз. Оставшиеся 6 карт видений поместите справа от планшета бота лицом вверх, чтобы сформировать стопку сброса видений.
- 6 Поместите по 1 маркеру на каждую внутреннюю гору.
- 7 Поместите по 2 жетона бойцов древоходцев в каждый внешний лес.
- 8 Поместите жетон бура в Феррум. Поместите 1 жетон бойца сталеносцев в Феррум и по 3 жетона бойцов на каждую внутреннюю гору. Поместите 1 маркер на начальное деление шкалы бура на своём планшете.
- 9 Поместите сложенную памятку управления ботом и кубик рядом с игровым полем.
- 10 Поместите все остальные компоненты рядом с игровым полем.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Условия победы остаются теми же, что и при игре вдвоём. Вы победите, если построите 3 кузницы на внешних горах. Вы проиграете, если древобот доставит 3 тотема во внешние леса.





СТРУКТУРА РАУНДА

Фаза подготовки

◆ Получите кристаллы

Как и при игре вдвоём, вы получаете 2 кристалла. Древобот получает 1 кристалл.

◆ Возьмите карты

Как и при игре вдвоём, возьмите 2 карты с верха своей колоды особых карт. В первом раунде можете взять 4 особые карты, оставить себе 2 из них, а 2 другие замешать обратно в колоду. Затем возьмите 2 карты с верха колоды бота и, не открывая, замешайте их с 3 картами из его руки.

◆ Уберите маркеры

Как и при игре вдвоём, уберите по 1 маркеру с каждой вашей особой карты с длительным эффектом.

НАПОМИНАНИЕ. Как только карта истощается, примените её эффекты, если необходимо, и сбросьте карту.

Также маркеры могут быть помещены рядом с «Духами леса» (см. памятку управления ботом). **Не убирайте** эти маркеры в этой фазе. Они используются во время боя с древоботом.

ВАЖНО. Во время подготовки не убирайте маркеры, помещённые на горы для отслеживания поиска тотемов.

Фаза действий

Согласно очерёдности ходов, древобот ходит первым, а вы — вторым, затем снова древобот и так далее.

◆ Ход бота: поиск тотема

В начале каждого хода, в котором **древобот находится в состоянии «Разрушение»** (то есть памятка управления ботом лежит стороной «Разрушение» вверх), выполните следующие действия:

- ◆ Если в колоде видений осталась ровно 1 карта:

- 1 Откройте эту карту видения и уберите маркер с указанной на ней горы.

- 2 Бот нашёл тотем. Поместите жетон тотема во внутренний лес рядом с указанной горой, даже если она находится под вашим контролем (см. раздел «Обнаружение тотема» на стр. 33).

- 3 Чтобы обозначить, что бот совершил ход, откройте карту с верха колоды бота и поместите в крайнюю левую свободную ячейку под его планшетом лицом вверх. Игнорируйте обозначения на ней.

- 4 Переверните памятку управления ботом на сторону «Воодушевление» (согласно указанию внизу на стороне «Разрушение»).

- 5 Бот завершает ход.

- ◆ Если в колоде видений осталось больше 1 карты:

- 1 Откройте и сбросьте карту с верха колоды видений.

- 2 Уберите маркер с указанной на ней горы.

◆ Ход бота: выполнение шагов

Если бот выполнил **поиск тотема**, но не нашёл его, или **находится в состоянии «Воодушевление»** (то есть памятка управления ботом лежит стороной «Воодушевление» вверх), он выполняет шаги, указанные в разделе «Ход древобота» на памятке управления ботом. При этом во время шага «Откройте карту из руки бота» обозначения на ней не выполняются, если это не указано.

- ◆ «Откройте карту из руки бота»: возьмите карту с верха руки древобота и поместите в крайнюю левую свободную ячейку под его планшетом лицом вверх.
- ◆ «Выполните её обозначения»: найдите указанное на открытой карте обозначение для одиночного режима в разделе «Список обозначений древобота» в памятке управления ботом и примените указанные эффекты (если обозначений несколько — примените сначала левое, затем правое). Эффект может иметь несколько вариантов, начинающихся с ◆: примените только **первый из них, который возможно применить**.

Подробное описание основных понятий см. в разделе «Ключевые слова и понятия» на стр. 31–34.

ВАЖНО. Если эффект обозначения невозможно применить полностью, бот получает 1 кристалл.

ПРИМЕЧАНИЕ. Обозначения красного цвета используются только при игре с повышенным уровнем сложности (см. раздел «Повышение сложности» на стр. 34).

Если в начале хода бота или перед его завершением у бота отсутствуют карты в руке, возьмите 1 карту с верха его колоды особых карт и, не открывая, поместите лицом вниз рядом с его планшетом, формируя новую руку. Затем бот **завершает ход**.

ВАЖНО. Перед завершением хода проверьте условие, указанное внизу памятки управления ботом. Если оно выполнено, переверните памятку. Если рядом с «Духами леса» лежали маркеры, поместите перевернутую памятку так, чтобы маркеры снова оказались рядом с «Духами леса».

◆ Ваш ход

Выполните свой ход, как обычно. Если вы атакуете отряд древоходцев, следуйте указаниям из раздела «Бой против древобота» на стр. 32.

Конец раунда

◆ Верните/сбросьте карты

Как и при игре вдвоём, возьмите в руку все свои базовые карты, которые были разыграны в этом раунде. Особые карты с длительными эффектами, на которых есть хотя бы 1 маркер, поместите над планшетом. Сбросьте все остальные разыгранные в этом раунде особые карты. Помните про ограничение: у вас в руке не может быть больше 8 карт (включая базовые).

Бот берёт в руку все разыгранные базовые карты, а разыгранные особые карты сбрасывает.

◆ Погасите тотемы

Если на игровом поле есть тотемы, переверните их угасающей стороной вверх. Если тотем уже лежит угасающей стороной вверх, уберите его с игрового поля.

◆ Наймите бойцов

Если у древобота есть хотя бы 2 кристалла, он нанимает бойцов, тратя по 2 кристалла за каждого, пока у него не останется 0 или 1 кристалл. Когда древобот нанимает бойца, поместите его во внешний лес с **наименьшим числом** бойцов древоходцев **согласно следующему приоритету**:

- ◆ Смежный с лесом, в котором находится тотем.
- ◆ Смежный с горой с фундаментом, которая находится под контролем.
- ◆ Смежный с внешней горой с маркером. Если вариантов несколько — бот выберет гору, которая находится не под контролем. Если и таких вариантов несколько — бот выберет гору без кузницы.
- ◆ Находящийся ближе всего к буру.
- ◆ Если вариантов несколько — бросьте кубик (см. раздел «Ключевые слова и понятия» на стр. 31–34).

Помещайте каждого нанятого ботом бойца последовательно по одному.

Затем, как и при игре вдвоём, вы можете нанять любое число бойцов, потратив по 2 кристалла за каждого. Поместите их на одну или разные горы с кузницами.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА И ПОНЯТИЯ

Карты в руке

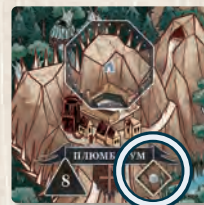
Когда бот должен взять особую карту, поместите карту с верха его колоды особых карт, не открывая, под низ руки бота (если эффект не указывает поместить её на верх руки бота). Рука бота перемешивается только когда бот берёт новые карты в фазе подготовки.

Наименьший и наибольший отряды

Понятия «наименьший/наибольший отряд» следует понимать как «отряд с наименьшим/наибольшим числом боевых единиц» соответственно. Используйте следующие правила для подсчёта: 1 боец считается за 1 боевую единицу, 1 голем считается за 2 боевые единицы, 1 кузница считается за 1 боевую единицу.

Гора с маркером

Если на гору помещён маркер, это означает, что соответствующая ей карта видения находится в колоде видений. То есть на ней потенциально находится тотем, который может найти древобот.



Кубик

Когда согласно эффекту вы должны выбрать гору, лес или отряд и указанным критериям соответствуют несколько вариантов, **бросьте кубик**. Результат броска означает номер локации на игровом поле.



Выберите **наибольший чётный** вариант.



Выберите **наибольший нечётный** вариант.



Выберите **наименьший чётный** вариант.



Выберите **наименьший нечётный** вариант.

Перебросьте кубик, если ни один из вариантов не соответствует выпавшему значению. Если за один ход возникает несколько таких ситуаций, бросайте кубик отдельно для каждого случая.

Атака

Если во время хода древобота у него нет карт в руке для розыгрыша в бою, он не начинает бой.

Древобот атакует только в том случае, если отряд сталеносцев не превосходит по численности его отряд (см. раздел «Наименьший и наибольший отряды» на стр. 31). В противном случае древобот не атакует.

Если для атаки есть несколько подходящих целей, древобот выберет ту, где на его стороне будет наибольший численный **перевес** (отряд древоходцев будет как можно больше отряда сталеносцев). Если вариантов несколько — бросьте кубик.

Если древобот **уничтожает бур**, он забирает из грузовой области 1 кристалл (если есть), а бур перемещается в Феррум, как и при игре вдвоём. Если бот атакует гору, на которой находится только бур и нет отряда сталеносцев, он автоматически побеждает в бою без его проведения. Бот не будет атаковать гору, на которой находится только бур, если в грузовой области нет ни одного кристалла.

После любого **успешного нападения на Феррум** древобот крадёт половину кристаллов из вашего запаса (с округлением в большую сторону).

Чтобы провести бой, следуйте указаниям ниже.




◆ Бой против древобота

I Разыграйте карту как боевую первым, независимо от того, кто был нападающим. Вы можете не разыгрывать карту, если не хотите.



II Бот разыгрывает карту с верха руки как боевую. Если бот обороняется, но у него нет карт в руке, считайте, что он разыграл карту, боевые значения которой равны 0.



III Подсчитайте и нанесите урон по тем же правилам, как и при игре вдвоём. Не забудьте учесть **бонус «Духов леса»**: если рядом с ними лежит хотя бы 1 маркер, бот получает +1  и +1  или , в зависимости от того, какой стороной вверх лежит памятка. Бот постарается сначала убрать максимальное число големов (если они есть в вашем отряде).

Определите победителя в бою.



IV Если рядом с «Духами леса» есть маркеры, уберите один из них после боя.



V Если бот побеждает, он заставляет ваш отряд отступить. Бот перемещает ваш отряд на смежную гору, на которой находится наименьший отряд сталеносцев (или нет отряда). Если вариантов несколько — бот выбирает гору без маркера. Если и таких вариантов несколько — бросьте кубик.

Перемещение бойцов древоходцев

Приоритет бота при перемещении обозначается одним из трёх ключевых слов.

Разграбление

Конечная точка перемещения, если у сталеносцев есть хотя бы 5 кристаллов в запасе:

- ◆ Внутренний лес, смежный с наибольшим числом древоходцев и с Феррумом.
- ◆ Внутренний лес, смежный с наибольшим числом бойцов древоходцев и с горой с фундаментом, которая находится под контролем сталеносцев.

Конечная точка перемещения, если в грузовой области бура есть хотя бы 2 кристалла:

- ◆ Внутренний лес, смежный с наибольшим числом бойцов древоходцев и с буром.
- ◆ Внутренний лес, смежный с наибольшим числом бойцов древоходцев и с Феррумом.

Конечная точка перемещения в противном случае:

- ◆ Если во внешних лесах нет бойцов древоходцев, бот не перемещается.
- ◆ Внутренний лес, смежный с наибольшим числом бойцов древоходцев во внешних лесах и с внешней горой.

Если вариантов несколько — бросьте кубик.

Доставка

Конечная точка перемещения, если у отряда древоходцев есть тотем:

- ◆ Внешний лес, смежный с тотемом (тотем также перемещается).
- ◆ Внутренний лес, смежный с наименьшим числом бойцов сталеносцев и с внешним лесом (тотем также перемещается).

Конечная точка перемещения, если на игровом поле есть тотем:

- ◆ Лес с тотемом, смежный с наибольшим числом бойцов древоходцев.
- ◆ Внутренний лес, смежный с наибольшим числом бойцов древоходцев и с лесом, в котором находится тотем.

Конечная точка перемещения, если на игровом поле нет тотема:

- ◆ Внутренний лес, смежный с наибольшим числом бойцов древоходцев, с внешним лесом и с горой с маркером (если таких вариантов несколько — бот выберет гору, которая не находится под контролем).

Если вариантов несколько — бросьте кубик.

Помеха

Конечная точка перемещения:

- ◆ Внутренний лес, смежный с наибольшим числом бойцов древоходцев и с горой с фундаментом, которая находится под контролем сталеносцев.
- ◆ Внутренний лес, смежный с наибольшим числом бойцов древоходцев и с Феррумом.
- ◆ Внутренний лес, смежный с наибольшим числом бойцов древоходцев и с буром, если в его грузовой области есть хотя бы 2 кристалла.
- ◆ Внутренний лес, смежный с наибольшим числом бойцов древоходцев во внешних лесах и с горой с маркером.

Если вариантов несколько — бросьте кубик.


Перемещайте бойцов по одному, для каждого выбирая первый вариант, условия которого выполняются.


В качестве начальной точки перемещения древобот всегда выбирает леса, смежные с конечной точкой. Он перемещает в конечную точку столько бойцов, сколько указано в эффекте. Если в смежных

лесах недостаточно бойцов, бот перемещает столько, сколько может. Бот сначала перемещает бойцов из внешних лесов, если это возможно, затем — из меньших по численности отрядов. Если вариантов несколько — бросьте кубик.

НАПОМИНАНИЕ. Если древобот должен выполнить действие перемещения второй раз за ход, имейте в виду, что, как и при игре вдвоём, каждая тактическая единица может переместиться только 1 раз за ход.

Обнаружение тотема

Древобот может найти тотем либо при выполнении обозначения , либо выполняя **поиск тотема** в начале своего хода, открыв последнюю карту видения из колоды. В любом случае выполните следующие шаги:

- 1 Если древобот нашёл тотем, применяя эффект обозначения , найдите в колоде видений карту, соответствующую этой горе.
- 2 Поместите тотем во внутренний лес с наибольшим отрядом древоходцев, смежный с указанной на карте видения горой. Если в смежных с этой горой лесах нет отрядов древоходцев, поместите тотем во внутренний лес, смежный с этой горой и находящийся ближе всего к наибольшему отряду древоходцев. Если вариантов несколько — бросьте кубик.
- 3 Если на карте видения указаны кристаллы, древобот получает их.
- 4 Уберите маркер с горы, указанной на карте видения, и уберите из игры саму карту видения.
- 5 Если в колоде видений остались карты, добавляйте в неё случайные карты из стопки сброса видений, пока в колоде не окажется 5 карт (или пока не закончится стопка сброса). Если колода видений пуста, сформируйте новую по тем же правилам. Поместите маркеры на все горы, указанные на картах видений из колоды, если на них ещё нет маркеров.
- 6 Перемешайте колоду видений и поместите её на планшет древобота лицом вниз.
- 7 Как только бот находит тотем, его ход тут же заканчивается. Если древобот нашёл тотем, выполняя **поиск тотема**, откройте карту с верха колоды бота и поместите в крайнюю левую свободную ячейку под его планшетом лицом вверх. Игнорируйте обозначения на ней. Переверните памятку управления ботом.

ПРИМЕЧАНИЕ. В отличие от игры вдвоём, выполняя **поиск тотема** в начале хода, **находясь в состоянии «Разрушение»**, древобот может найти тотем, даже если у него нет отряда в лесу, смежном с горой, указанной на карте видения, и даже если эта гора находится под контролем сталеносцев. Однако чтобы найти тотем во время выполнения обозначения на карте, древобот **должен** иметь отряд в смежном с горой лесу, и эта гора не должна находиться под контролем сталеносцев. Если тотем был найден при выполнении первого обозначения на карте действия, **пропустите** второе обозначение.

Доставка тотема

Когда боец древоходцев успешно доставляет тотем во внешний лес, поместите тотем на планшет древобота. Если это третий доставленный тотем, вы проиграли.



ПОВЫШЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

Если вам удалось победить бота, для следующей партии можете выбрать один или несколько из предложенных ниже вариантов, чтобы повысить уровень сложности игры. Максимальный уровень сложности — 15.

- ◆ Выполняйте обозначения красного цвета на картах бота (+2 к уровню сложности).
- ◆ Во время подготовки поместите 2 маркера рядом с «Духами леса» (+3 к уровню сложности).
- ◆ Во время подготовки замешайте в руку бота 4 особые карты вместо 2 (+2 к уровню сложности).
- ◆ Во время подготовки уберите из игры 2 фундамента и верните их в коробку (+3 к уровню сложности).
- ◆ Во время подготовки поместите дополнительных бойцов древоходцев на игровое поле, выбрав **один** из следующих вариантов:
 - 1 бойца в случайный внешний лес (+1 к уровню сложности);
 - по 1 бойцу в 2 случайных внешних леса (+2 к уровню сложности);
 - по 1 бойцу в 3 случайных внешних леса (+3 к уровню сложности);
 - по 1 бойцу в 4 случайных внешних леса (+4 к уровню сложности);
 - по 1 бойцу в каждый внешний лес (+5 к уровню сложности).

РЕЖИМ ДЛЯ НОВИЧКОВ

Если вы и ваш противник играете впервые, мы рекомендуем отсортировать особые карты в порядке убывания, ориентируясь на номера в правом нижнем углу. Положив колоду лицом вниз, вы будете брать с её верха карты по порядку, начиная с первой.

Таким образом, в начале игры вы будете использовать карты с более простыми эффектами и сможете сосредоточиться на освоении правил.

Вы можете сформировать колоду таким же образом и при игре в одиночном режиме.

Если вы играете впервые, а ваш противник — нет, вы можете получить фору, поместив дополнительных бойцов на игровое поле:

- ◆ Играя за сталеносцев, выберите до 4 внутренних гор и поместите на каждую по 1 бойцу.
- ◆ Играя за древоходцев, выберите до 4 внешних лесов и поместите в каждый по 1 бойцу.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

◆ Атакуйте

Выберите локацию со своим отрядом и смежную с ней локацию с отрядом противника, который будете атаковать, и вступите в бой.

◆ В бою

Этот эффект применяется в каждом бою, пока эта карта находится в игре.

◆ В этом бою

Этот эффект применяется только в бою, который был начат после розыгрыша карты с ключевым словом «Атакуйте».

◆ В этом раунде

Этот эффект действует до конца раунда.

◆ Возьмите

Возьмите в руку с верха колоды указанное число особых карт или карт видений.

◆ Длительный эффект

Этот эффект длится до тех пор, пока на этой карте лежит хотя бы 1 маркер.

◆ Найдите

Разыграйте карту видения из руки, поместив её рядом со стопкой сброса особых карт так, чтобы она была видна противнику. Затем поместите жетон тотема заряженной стороной вверх рядом с отрядом древоходцев, который его нашёл, во внутренний лес, смежный с горой, указанной на карте видения. Вы не сможете найти тотем, если эта гора находится под контролем.

◆ Наймите

Поместите указанное число боевых единиц из своего запаса в соответствующую локацию.

◆ Переместите

Возьмите указанное число своих тактических единиц и поместите их в смежные локации того же типа. Если не указано иное, каждая тактическая единица может переместиться только 1 раз за ход. Вы можете перемещать меньше тактических единиц, чем указано. Число обозначает, сколько тактических единиц вы можете переместить с помощью эффекта, а не сколько раз. Для бура число не указывается, поскольку он всегда один.

◆ Победа

Этот эффект применяется, если вы победили в бою, который был начат благодаря эффекту этой карты.

◆ Пожертвуйте

Сбросьте из руки указанное число особых карт или карт видений. Пожертвовав особую карту, сбросьте её, не применяя эффекты. Пожертвовав карту видения, сбросьте её лицом вниз, не помещая тотем рядом с вашим отрядом. Некоторые особые карты древоходцев имеют эффекты, которые применяются, только если вы пожертвовали карту.

◆ Получите

Возьмите указанное число кристаллов из общего запаса и поместите их в личный запас на своём планшете.

◆ Добавьте

Поместите указанное число маркеров из общего запаса в соответствующие места.

◆ Постройте

Переверните жетон фундамента на горе, которая находится под вашим контролем, стороной с кузницей вверх.

◆ Потратьте

Возьмите указанное число кристаллов из личного запаса и верните их в общий запас.

◆ Примените

Примените указанное число эффектов из списка в любом порядке. Один и тот же эффект нельзя применить несколько раз.

◆ Уберите

Возьмите указанное число боевых единиц из локации, где находится этот отряд, и верните их в свой запас.

◆ Украдите

Возьмите указанное число кристаллов из личного запаса на планшете противника и добавьте их в личный запас на своём планшете. Нельзя украсть кристаллы из грузовой области бура.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ



Боец древоходцев



Отряд древоходцев



Боец сталеносцев



Отряд сталеносцев



Голем



Бур



Кристалл



Грузовая область



Тотем



Фундамент



Кузница



Базовая карта



Особая карта



Особая карта
с длительным
эффектом



Колода особых карт



Карта видения



Гора



Лес



Урон



Защита



Превосходство



Маркер