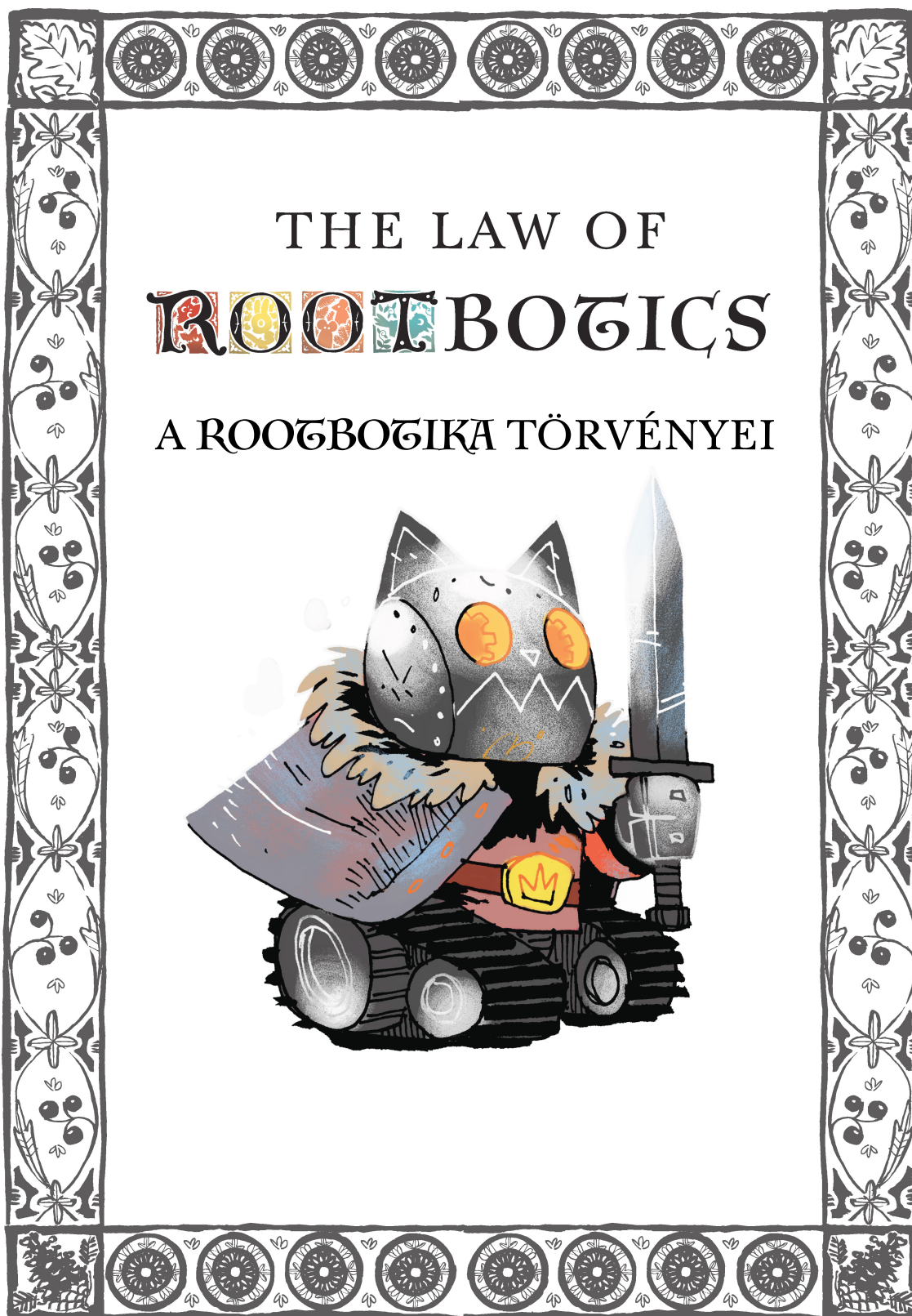




FIGYELEM! Nem a hivatalos kiadvány, hanem a Better Bot Project rendezői változata alapján készült.

Megjegyzés: A Root Óramű (Clockwork) kiegészítője tulajdonképpen a Better Bot Project (BBP) nevű rajongói kiegészítő hivatalos kiadása. Az eredeti rajongói projekt célja a Mechanikus Órgrófság első változatának továbbfejlesztése, majd a többi frakció botverziójának megtervezése volt. A BBP kiegészítő legutóbbi változtatásai azonban sajnos már nem kerültek bele a hivatalos kiegészítőbe, így a szabálykönyvnek készült egy ún. Rendezői változata is, amibe minden újabb szabályváltoztatás és balanszolás is belekerült. Amiben eltér ez a Rendezői változat a hivatalos kiadástól, az a módosított frakciótáblák, néhány módosított tulajdonságkártya, a nehézségi szintek kezelése, valamint a szabályok nyelvezetének egységesítése. A kiegészítőnek ezen alábbi változata remélhetőleg még jobb játékelményt fog nyújtani a botokkal való játékokhoz.

1. Változások a törvényekben

A botokkal való játékmódok a **Root törvényeiben** olvasható alapvető szabályokat követik (1-4. fejezetek), kivéve az alábbi változtatásokat.

1.1 Gyártás

1.1.1 Költség. A botok gyártóelemek aktiválása nélkül gyártanak le kártyákat. (Az eszköznek ettől függetlenül még elérhetőnek kell lennie a közös készletben.)

1.1.2 Azonnali hatások. Amikor egy bot legyárt egy eszközt, figyelmen kívül hagyja a kártyán látható győzelmi pontokat, és csupán 1 győzelmi pontot szerez.

1.1.3 Folyamatos hatások. A botok nem gyárthatnak le folyamatos hatással rendelkező kártyákat.

1.2 Harc

1.2.1 Találatok bevitele. Amikor a botok találatot kapnak, a jelölőiket kell előbb leszedni, aztán az épületeiket. Ha több fajta épület közül kellene levenniük egyet, véletlenszerűen kell választani.

1.3 Dominanciakártyák

A botok nem játszhatnak ki dominanciakártyát, hogy megváltoztassák a győzelmi feltételeleiket.

2. Új szabályok

2.1 Tisztások prioritása

Ha egy botnak ki kell választania egy tisztást az akciója végrehajtásához, először az akcióhoz tartozó összes szabályt figyelembe kell vennie. Ha ezek alapján is több tisztás közül választhat, akkor a legmagasabb PRIORITÁSÚ tisztást kell választania aszerint, ahogy az adott térképhez tartozó prioritáskártyán látható. A legmagasabb prioritású tisztás az 1-es, a legalacsonyabb prioritású pedig a 12-es.

2.2 Frakciók prioritása

Ha egy botnak ki kell választania egy frakciót az akciója végrehajtásához, először az akcióhoz tartozó összes szabályt figyelembe kell vennie. Ha ezek alapján is több frakció közül választhat, akkor az előkészületi sorrendben legelől álló frakciót kell választania, a következők szerint: Macska Órgrófság, Öreg Sas Rend, Erdei Szövetség, első Kósza, második Kósza (Folyómenti kiegészítőből), Gyíkok Szeptája, Folyómenti Társaság, Földalatti Hercegség, Varjak Bűnbandája.

2.3 Akciók végrehajthatósága

A botok csak akkor hajthatnak végre olyan akciókat, amik frakciót vagy tisztást céloznak, ha a szabályzat azt megengedi.

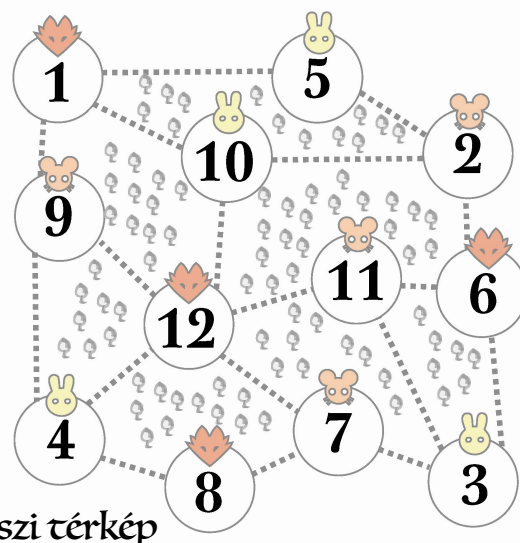
(Például: egy bot nem kezdeményezhet csatát egy olyan tisztáson, ahol nincsenek harcosai, és nem is helyezhet le harcosokat arra a tisztásra, ahol a kastélyjelölő található.) Ha a bot egy olyan akciót akarna végrehajtani, amit a szabály nem enged, mert nincs megfelelő célpontja hozzá, akkor megpróbálja ugyanazt az akciót végrehajtani a prioritási sorrendben következő tisztást, vagy frakciót választva. (Például ha egy botnak azon a tisztáson kellene csatázni, ahol a legtöbb ellenséges harcos található, de egy saját harcosa sincs azon a tisztáson, akkor megpróbál egy másik olyan tisztáson csatázni, ahol a legtöbb harcos található. Ha minden ilyen tisztáson próbált csatázni, de sikertelenül, akkor a második legtöbb ellenséges harcosal rendelkező tisztáson próbál meg csatázni. Ez addig folytatódik így, amíg vagy nem sikerült csatázni, vagy minden tisztás számításba nem lett véve.)

2.4 Akciók sorrendje

Ha a bot úgy akarna több akciót végrehajtani különböző célpontokkal, hogy eltérő eredmények következzenek az akciók sorrendjétől függően, akkor a bot a célpontok prioritásának sorrendjében hajtja végre őket, a legmagasabbtól a legalacsonyabbig. Mozgásnál a kiindulási tisztás prioritását vedd figyelembe (ne az érkezési tisztást).

2.5 “ilyen ...”

Az itt olvasható szabályok gyakran használják azt a kifejezést, hogy ILYEN TISZTÁS vagy ILYEN TISZTÁSOK. Ezt a kifejezést így kell értelmezni: “az a tisztás (vagy tisztások), amely megfelel az akcióhoz tartozó összes felsorolt feltételnek a célpont tisztás meghatározásakor.” A szabályban gyakran előfordul az ILYEN JÁTÉKOS/JÁTÉKOSOK kifejezések is, amiket hasonlóképpen kell értelmezni.



az őszi térkép

2.6 “Emberek” és “Botok”

A JÁTÉKOS kifejezés vonatkozik az emberi játékosokra és a bot játékosokra is, akikre ezentúl EMBEREKKént és BOTOK-ként fogunk hivatkozni.

2.7 Utasításkártyák

A saját körében a bot felhúz és felfed egy kártyát a közös pakliból. Ezt a kártyát UTASÍTÁSKÁRTYÁNAK hívjuk, ami meghatározza a bot elvégzendő akcióit. Az UTASÍTOTT kifejezés a következőt jelenti: “a jelenlegi utasításkártya színével megegyező színű”.

2.8 Képességek

Minden bot az alábbi két képességgel rendelkezik:

2.8.1 Ügyetlen kezek. A botoknak nincsenek kézben tartott lapjai, és nem is tudnak lapot eldobni. Ha egy játékosnak el kéne vennie egy lapot egy bot kezéből, helyette a húzópakliból húz egy lapot. Ha egy játékos lapot adna egy botnak, dobjátok el azt a lapot a dobópakliba, és a bot kap 1 győzelmi pontot.

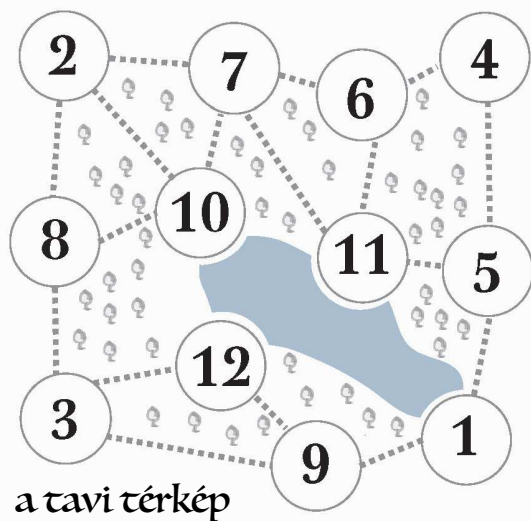
2.8.2 Utálja a meglepetéseket. Nem lehet rajtaütéskártyákat kijátszani botok ellen. *(Az Automata Szövetségnél nincs feltüntetve ez a képesség, mivel ők soha nem kezdeményeznek csatákat.)*

3. A botokkal való játék előkészítése

Kövesd a C3-as előkészítési variációt (C.3) és az általános előkészületek menetét (5.1) A Root törvényeiből, az alábbi változások figyelembevételével.

3.1 Prioritásjelzők lehelyezése.

Miután kiválasztottad a térképet, helyezz egy prioritásjelzőt minden tisztásra az alább (és az előző oldalon) látható ábrák közül az alapján, amelyik az adott térképhez tartozik.



a tavi térkép

3.2 “5.1.1 Első lépés: Frakciók kiosztása és a kezdőjátékos kiválasztása.”

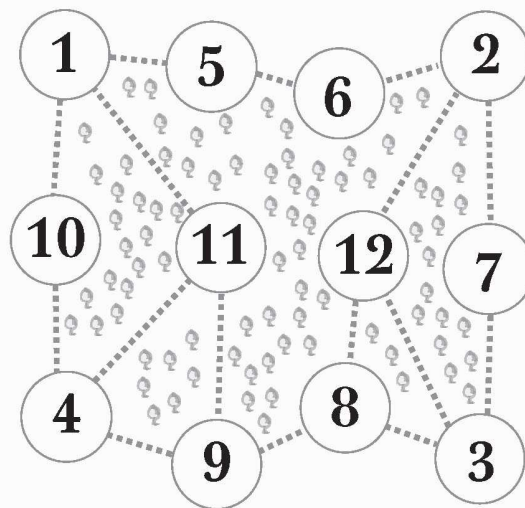
Az általános előkészületeknek ebben a lépésében lecserélhetsz tetszőleges számú frakciót a hozzájuk tartozó botfrakciókra. A játék során a botokat az egyik ember fogja előkészíteni, illetve az akciókat végrehajtani, ezért a botokhoz tartozó szabályokat ugyanúgy egyes szám második személyben fogjuk leírni, mint a többi frakciónál.

3.3 Nehézség és tulajdonságok kiválasztása

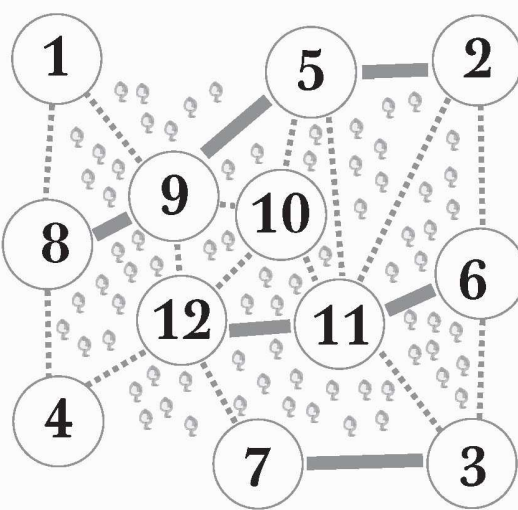
Az általános előkészületek első lépése után, de még a második lépés előtt válassz ki egy nehézségi szintet és tetszőleges számú tulajdonságkártyát a botok számára az alábbiak szerint.

3.3.1 Nehézség. Minden botnak 3 nehézségi szintje van: kezdő, haladó és mester. Minden nehézségi szinthez tartozik egy-egy érték, ami a frakciótáblák jobb szélén lévő táblázatokból olvasható le. A játék során ezt a számot kell majd behelyettesíteni a [Szint] kifejezés helyére mindenhol a frakciótáblák szövegében. A szabálykönyvben szögletes zárójelben tüntettük fel az összes nehézségfüggő értéket.

a téli térkép



a hegyi térkép



3.3.2 Tulajdonságok. Minden botnak 4 tulajdonságkártyája van, amik módosítják a rájuk vonatkozó szabályokat és így általánosan növelik a nehézségüket. Minden bothoz válassz ki 0 és 4 közötti számú tulajdonságkártyát, amiket utána tegyél képpel felfelé az adott bot frakciótáblája mellé.

3.4 “5.1.3 Harmadik lépés: Kezdőkéz kiosztása.”

Módosítsd az általános embereknek ezt a lépését a következők szerint: “Ha egy vagy két emberrel játszol, vedd ki mind a 4 dominanciakártyát a közös pakliból. Ne keverd bele a kémkártyákat sem a Folyómenti kiegészítőből. Keverd meg a paklit, majd minden ember húzzon 3 kártyát. *(A botok nem húznak kártyákat.)*”

Teljesen kooperatív játékmód

Ha csapatban szeretnétek a botok ellen játszani, vegyétek ki mind a 4 dominanciakártyát a közös pakliból, majd kövessétek az alábbi szabályokat.

A győzelemhez minden embernek 30 győzelmi pontot kell szereznie, mielőtt bármelyik bot szerezne 30 pontot. A botok semmilyen esetben sem tekintik egymás játékelemeit ellenséges játékelemeknek tisztások kiválasztásánál, és csatáknál sem választják ki egymást célpontnak. *(A botok ettől még levehetnek a többi bot játékelemeiből járulékos veszteségként olyan esetekben, mint a Felkelés akció használata, stb.)* Az emberek viszont ugyanúgy ellenségnek tekintik egymást *(így levehetnek egymástól épületeket és jelölőket győzelmi pontokért, stb.)*.

Ha előnyből szeretnétek indulni a botok ellen, és kicsit kísérletezgetnétek is, akkor kipróbálhatjátok azt a szabályvariánst, hogy az emberek játékelemeit “egy csapatként” tekintitek különböző helyzetekben, például összegzitek őket, amikor a tisztások feletti uralmat határozzátok meg. Amikor így játszotok, akkor mérlegelnetek kell a hatásokat bizonyos interakcióknál *(pl. képes-e a Gyík Szekta áttéríteni egy Sas harcost egy összeesküvés végrehajtásakor?)*. Számos hasonló interakció található a játékban, és arra ösztönzünk benneteket, hogy keressétek az ehhez hasonló érdekes kombinációkat.

Ha viszont még nagyobb kihívásra vágytok, akkor egy vagy több botnál használhatjátok a Főellenség módot, aminek a szabályai a frakciótáblákon a nehézségi szintek alatt találhatók.

4. Mechanikus Örgrófság 2.0

4.1 Áttekintés

Ez a legegyszerűbb a botok közül, és alkalmas arra, hogy kibővítse a játékosszámot számos frakcióösszetételben. Amiatt, hogy ez a legkiszámíthatóbb bot, még ne bízd el magad! Legalább egy játékos szükséges majd ahhoz, hogy kordában lehessen tartani.

4.2 Frakciószabályok és -képességek

4.2.1 A kastély. Csupán az Örgrófság tehet játéktartozékokat a kastélyjelölőt tartalmazó tisztásra. *(Mozgatni lehet játékelemeket erre a tisztásra.)* Ha leveszik a kastélyjelölőt, tegyétek vissza a játék dobozába.

4.3 A frakció előkészítése

4.3.1 Első lépés: Harcosok összegyűjtése. Készíts tartalékot a 25 harcosodból a frakciótáblád mellett.

4.3.2 Második lépés: A kastély lehelyezése. Helyezd le a kastélyjelölőt egy véletlenszerűen kiválasztott sarokban lévő tisztásra.

4.3.3 Harmadik lépés: Helyőrség. Helyezz egy-egy saját harcost minden egyes tisztásra, kivéve a kastéllyal átlósan szemközti sarokban lévő tisztást. A kastély tisztására helyezz le még egy további harcost.

4.3.4 Negyedik lépés: Kezdő épületek lehelyezése. Helyezz le 1 műhelyt, 1 fűrészmalmot és 1 toborzót véletlenszerűen elosztva a kastély tisztásával szomszédos tisztások között úgy, hogy legfeljebb 1 épület kerülhet egy tisztásra.

4.3.5 Ötödik lépés: Épületsávok feltöltése. Tedd a maradék 5 műhelyedet, 5 fűrészmalmodat és 5 toborzódát a nekik megfelelő épületsávokra, a bal szélső mezőket üresen hagyva.

4.4 Pirkadat

A pirkadat fázisod két lépésből áll az alábbi sorrendben.

4.4.1 Utasítás felfedése. Húzz 1 utasításkártyát, majd fedd fel.

4.4.2 Eszköz legyártása. Ha az utasításkártya egy rendelkezésre álló eszközt ábrázol, gyártsd le.

4.5 Nappal

A nappal fázisod 4 lépésből áll az alábbi sorrendben. Ha a felfedett utasításkártya egy madárkártya, kövesd a Felfokozott nappal (4.7) bekezdés utasításait e helyett a bekezdés helyett.

4.5.1 Csata. Kezdeményezz csatát minden utasított tisztáson. A védekező fél mindig az a játékos, akinek a legtöbb játékeleme van az adott tisztáson.

Döntetlen a célpont játékosok között: Azt a játékost válaszd, akinek több győzelmi pontja van.

4.5.2 Toborzás. Helyezz fel [3/4/5] harcost (nehézségi szinttől függően) azokra az utasított tisztásokra, amelyeket uralsz, egyenletesen elosztva. Ha nincs elegendő harcosod a készletben, hogy a toborzott értéknek megfelelő számot helyezz fel, akkor kapsz 1 győzelmi pontot minden második harcosod után, amit nem tudtál lehelyezni.

Döntetlen a célpont tisztások között: A legmagasabb prioritású tisztásokra tegyél először harcosokat.

4.5.3 Építés. Helyezz le egy épületet arra az általad uralt tisztásra, amelyen a legtöbb saját harcosod van. Fűrészmalmot helyezz le, ha az utasításkártya rókaszerű, műhelyt, ha nyúlászű, és toborzót, ha egérszerű. *(Az utasításkártya színe az épület típusát adja meg, nem pedig a tisztást, ahova le kell helyezni.)*

4.5.4 Mozgás. Mozgasd át minden utasított tisztásról 3 kivétellel az összes harcosodat azokra a szomszédos tisztásokra, ahol a legtöbb ellenséges játékelem található. Minden harcos legfeljebb egyszer mozoghat ennél az akciónál.

4.6 Este

Az este fázisod 3 lépésből áll az alábbi sorrendben.

4.6.1 Terjeszkedés. Ha nem helyeztél le épületet ebben a körben, és 3 vagy kevesebb győzelmi pontot szereznél a következő lépésben, akkor dobod el a jelenlegi utasításkártyát, húzz egy újat, majd fedd fel *(de ne gyártsd le a rajta látható eszközt)*, és ugorj vissza a Nappal fázisod elejére. Ezt az akciót fordulóként legfeljebb egyszer hajthatod végre.

4.6.2 Pontszerzés. Annyi győzelmi pontot kapsz, amennyi látható az utasított épületed sávjának legjobboldalibb üres mezőjén. Ha az utasításkártya madárszínű, azt a sávot válaszd, amiért a legtöbb győzelmi pontot kapnád. (A Macska Órgrófsággal ellentétben, te nem kapsz győzelmi pontot épületek lehelyezéséért.)

4.6.3 Utasításkártya eldobása. Dobd el a jelenlegi utasításkártyádat.

4.7 Felfokozott nappal

Ha az utasításkártya egy madárkártya, hajtsd végre az alábbi lépéseket a Nappal fázisod helyett (4.5), és utána folytasd a körödöt az Este fázissal (4.6).

4.7.1 Csata. Kezdeményezz csatát minden tisztáson. A védekező fél az a játékos lesz, akinek a legtöbb játékeleme van az adott tisztáson.

Döntetlen a célpont játékosok között: Azt a játékost válaszd, akinek több győzelmi pontja van.

4.7.2 Toborzás. Helyezz fel [3/4/5] harcost arra a 2 általad uralt tisztásra, amelyek a legalacsonyabb prioritásúak. Ha csak egy tisztást uralsz, helyezd az összes harcost erre a tisztásra. Kapsz 1 győzelmi pontot minden második olyan harcosod után, amit nem tudtál lehelyezni.

4.7.3 Építés. Helyezz le egyet abból az épületfajtából, amiből a legtöbb található a térképen, arra az általad uralt tisztásra, amelyen a legtöbb saját harcosod van. Ha döntetlen áll fenn a fűrészmalom és a többi fajta épület között, fűrészmalmot helyezz le. Ha a műhely és a toborzó között van csak döntetlen, toborzót helyezz le.

4.7.4 Mozgás. Mozgasd át minden tisztásról 3 kivételével az összes harcosodat azokra a szomszédos tisztásokra, ahol a legtöbb ellenséges játékelem található. Minden harcos legfeljebb egyszer mozoghat ennél az akciónál. Ezután csatázz minden olyan tisztáson, ahová harcost mozgattál.

Mechanikus Órgrófság példaköre (haladó nehézség)

A Mechanikus Órgrófság 2.0 végzi el az első kört a játékban. Először felhúzó és felfed egy kártyát: a Gyökérteát. Ez lesz az utasításkártya. Mivel ezen a kártyán eszköz látható, ezért a bot legyártja azt, és elveszi az eszközt a közös készletből. Ehhez nem kell aktiválnia műhelyeket, de még rendelkeznie sem kell velük. Csupán egy győzelmi pontot kap érte annak ellenére, hogy a kártyán 2 szerepel.

Ezután a bot nappal fázisa következik. A botnak csatázni kellene, de nem tud - az utasításkártya egy rókakártya, és egyik rókatisztáson sincsen ellenséges játékelem. Ezután a bot toboroz 4 harcost, és mind a 4 általa uralt rókatisztásra tesz egyet-egyet.

Majd a bot építés akciót hajt végre. Több tisztáson is rendelkezik két harcosal (1-es, 12-es, 8-as és 6-os). Az 1-es tisztás építési helyei mind foglaltak, ezért a bot ezt kihagyja, és a következő legmagasabb prioritású tisztásra építkezik (6-os). Az utasításkártya egy rókakártya, ezért egy fűrészmalmot helyez le (4.7.3).

Nem mozog a bot, mivel egyik tisztáson sem rendelkezik 3-nál több harcosal (4.7.4).

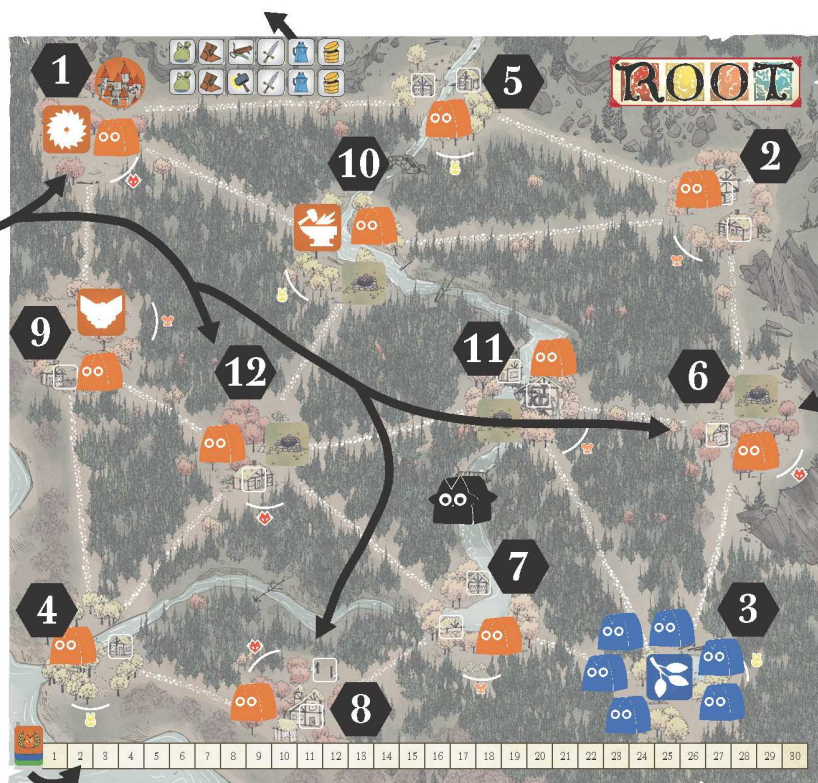
Az este során a bot nem terjeszkedik, mivel már helyezett le épületet ebben a körben. Egy győzelmi pontot szerez - a rókakártya szerint a fűrészmalomok sávja után kap győzelmi pontot, amiről egy épület már a térképen van. Végezetül eldobja az utasításkártyát.

Tisztások prioritása

Ne felejtse el, ha egy bot akciót végez, és több tisztás közül kell választania, és az akció nem szab meg egyéb feltételt, a legmagasabb prioritású tisztást fogja választani!



utasításkártya



5. Elektromos Sasok

5.1 Áttekintés

Az Elektromos Sasok még a legbátrabb játékosokban is félelmet keltenek. Akárcsak az Öreg Sas Rend, ez a bot is képes igen hamar megnövelni az akciólehetőségeit.

5.2 Frakciószabályok és -képességek

5.2.1 Az Erdő Urai. Az Elektromos Sasok uralják az adott tisztást, ha a harcosok és az épületek együttes számának tekintetében holtverseny alakul ki más frakciókkal szemben. Természetesen továbbra sem uralnak üres tisztásokat.

5.3 A frakció előkészítése

5.3.1 Első lépés: Harcosok összegyűjtése. Készíts tartalékot a 20 harcosodból a frakciótáblád mellett.

5.3.2 Második lépés: Fészek és kezdeti harcosok lehelyezése. Helyezz le 1 fészket és 6 harcost arra a tisztásra, amely a kastélyjelölővel rendelkező tisztással átlósan szemközti sarokban van. Ha az Örgrófság nem játszik, helyezd le ezeket a játékelemeket egy véletlenszerűen kiválasztott sarokban lévő tisztásra.

5.3.3 Harmadik lépés: Tanácsadók elhelyezése. Csúsztasd be a 2 Hűséges Tanácsadó kártyát, a színüket láthatóan hagyva, a Rendeletek legjobboldalibb oszlopa alá.

5.3.4 Negyedik lépés: Fészeksáv feltöltése. Helyezd le a megmaradt 6 fészket a fészeksávodra úgy, hogy csak a bal szélső mező maradjon üresen.

5.4 Pirkadat

A pirkadat fázisod 3 lépésből áll az alábbi sorrendben.

5.4.1 Utasítás felfedése. Húzz 1 utasításkártyát, majd fedd fel.

5.4.2 Eszköz legyártása. Ha az utasításkártya egy rendelkezésre álló eszközt ábrázol, gyártsd le.

5.4.3 Rendeletek bővítése. Add hozzá az utasításkártyát a Rendeleteknek ahhoz az oszlopához, aminek a színe megegyezik a kártyáéval.

5.4.4 Egy új fészket. Ha nincs fészket a játéktáblán, helyezz le egy fészket négy harcosoddal együtt arra az utasított tisztásra, ami a legmagasabb prioritású, és ahová le tudsz helyezni fészket a szabályok szerint. *(Ez nincs jelölve a frakciótáblán.)*

5.5 Nappal

A nappal fázisod 2 lépésből áll az alábbi sorrendben.

5.5.1 Rendeletek végrehajtása. Toborozz a Rendeletek mind a 4 oszlopa szerint balról jobbra haladva. Utána mozogj a Rendeletek mind a 4 oszlopa szerint balról jobbra haladva. Utána csatázz a Rendeletek mind a 4 oszlopa szerint balról jobbra haladva.

A) Toborzás. Helyezz annyi harcost, amennyi kártya az adott oszlopban található, egy olyan fészkekkel rendelkező tisztásra, aminek a színe megegyezik az oszlopéval. A madároszlopnál [eggyel kevesebb / ugyanannyi / eggyel több] harcost toborozz.

Első döntetlen a célpont tisztások között: Azt a tisztást válaszd, ahol a legtöbb ellenséges játékelem található.

Második döntetlen a célpont tisztások között: Azt a tisztást válaszd, ahol a legkevesebb saját harcos található.

Harmadik döntetlen a célpont tisztások között: A legalacsonyabb prioritású tisztást válaszd.

B) Mozgás. Mozgass harcosokat arról az általad uralt tisztásról, aminek a színe megegyezik az adott oszlopéval, és ahol a legtöbb saját harcos található. Mozogj egy szomszédos, fészek nélküli tisztásra - ha minden szomszédos tisztás rendelkezik fészkekkel, akkor arra a szomszédos tisztásra mozogj, amit a lejjebb található döntetlen esetekre vonatkozó szabályok meghatároznak. Annyi harcost hagyj hátra a kiindulási tisztáson, hogy vagy még épp elég maradjon a tisztás fölötti uralomhoz, vagy annyi maradjon, amennyi kártya ebben az oszlopban van (a nagyobbik számot választva).

Első döntetlen az érkezési tisztások között: Azt a tisztást válaszd, ahol a legkevesebb ellenséges játékelem található.

Második döntetlen az érkezési tisztások között: A legalacsonyabb prioritású tisztást válaszd.

C) Csata. Kezdeményezz csatát egy olyan tisztáson, aminek a színe megegyezik az adott oszlopéval. A védekező fél az a játékos, akinek a legtöbb épülete van az adott tisztáson *(még 0 esetén is)*. Ha a jelenlegi oszlopban van a legtöbb kártya *(vagy döntetlenre áll más oszlopokkal)*, vigyél be egy extra találatot.

Első döntetlen a célpont tisztások között: Azt a tisztást válaszd, ahol nem található fészket.

Második döntetlen a célpont tisztások között: Azt a tisztást válaszd, ahol a legtöbb védtelen épület található.

Harmadik döntetlen a célpont tisztások között: A legalacsonyabb prioritású tisztást válaszd.

Első döntetlen a célpont védekezők között: Azt a játékost válaszd, akinek a legtöbb ellenséges játékeleme található ott.

Második döntetlen a célpont védekezők között: Azt a játékost válaszd, akinek a legtöbb győzelmi pontja van.

Harmadik döntetlen a célpont védekezők között: Azt a játékost válaszd, aki az előkészületi sorrendben legelőrébb áll.

5.5.2 Építés. Helyezz le egy fészket egy olyan általad uralt tisztásra, ahol még nincs fészket. *(Ha több ilyen tisztás is van, válaszd a legmagasabb prioritásút.)* Ha bármilyen okból nem tudsz fészket lehelyezni, a Sasok azonnal torzsalkodni kezdenek.

5.6 Este

Annyi győzelmi pontot kapsz, amennyi a fészeksávod legjobboldalibb üres mezéjén látható.

5.7 Torzsalkodás

Ha le kellene helyezned egy fészket, de bármilyen okból nem tudod végrehajtani, torzsalkodni kezdesz az alábbi lépések szerint.

5.7.1 Első lépés: Megszégyenülés. Vesztesz egy-egy győzelmi pontot a rendeleteid között lévő minden madárkártyád után *(beleszámítva a Hűséges Tanácsadókat is)*.

5.7.2 Második lépés: Eltörlés. Dobd el a rendeleteidhez tartozó összes kártyát, kivéve a két Hűséges Tanácsadó kártyádat. A Hűséges Tanácsadó kártyák a madároszlop alatt maradnak.

5.7.3 Harmadik lépés: Pihenés. Az este következik *(a szokásos módon)*.

Elektromos Sasok példaköre (haladó nehézség)

A játék már a közepénél tart, és az Elektromos Sasok köre következik. Kezdetnek húznak és felfednek egy kártyát: a Gyökérteát. Ez lesz az utasításkártya. Bár ezen a kártyán eszköz látható, nem tudják legyártani, mert nem maradt több teáskanna eszköz a térkép készletében. Az utasításkártyát a Rendeletek nyúloszlopához adják hozzá.

Ezek után a Sasok végrehajtják a rendeleteiket, a toborzással kezdve a bal oldali oszloptól jobbra haladva.

A rókaoszlopban egy kártya van, ezért egy harcost helyeznek az egyetlen, fészekkel rendelkező rókatisztásra (8-as).

Az egérszlopban nincsenek kártyák, ezért ezt kihagyják, és a nyúloszlophoz érnek, ahol egy harcost helyeznek le az egyetlen, fészekkel rendelkező nyúltisztásra (3-as).

Majd a madároszlopnál is toboroznak, két harcost lehelyezve ugyanarra a rókatisztásra (8-as), mivel ezen a tisztáson több ellenséges játékelem található, mint a nyúltisztáson (3-as) és az egértisztáson (7-es), amiken szintén van fészek.

Utána a mozgásakciók jönnek. Elsőként átmozgatja a harcosait az rókatisztásról (8-as) egy szomszédos, fészek nélküli tisztásra. Az egyetlen fészek nélküli tisztás az a sarokban lévő nyúltisztás (4-es), ezért három harcost odamozgat. A rókaoszlopban csak egy kártya van, ezért egy harcost kell hátrahagyniuk. A Szövetség egy emberi játékos, ezért a szimpátiajelölővel rendelkező tisztásra mozgással Felzúdulást okoznak - a Szövetség húz egy kártyát, és azt a Támogatók paklijához adja. *(Ha a Szövetség egy bot lenne, ez a mozgás nem váltott volna ki Felzúdulást.)*

A nyúloszlopnál a jobb alsó nyúltisztásról (3-as) mozognak el, mivel itt van a legtöbb Sas harcos, és a legjobboldalibb rókatisztásra (6-os) mozognak, mert ezen nem található fészek, és itt kevesebb ellenséges játékelem van, mint a középső egértisztáson (11-es).

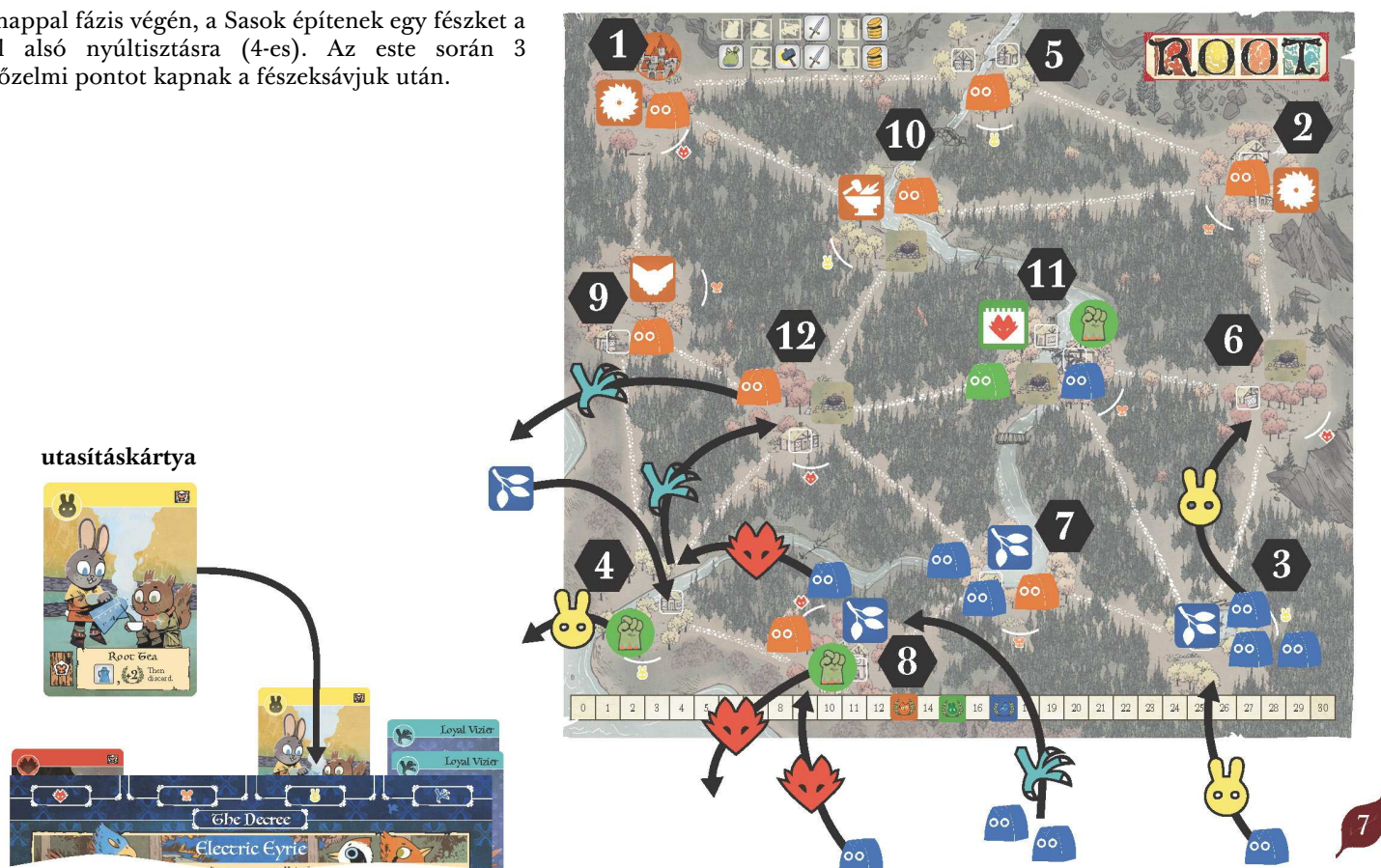
Végül a madároszlop miatt a bal alsó nyúltisztásról (4-es) indít mozgást, mivel itt ugyanannyi Sas harcos van, mint a rókatisztáson (6-os), viszont magasabb prioritása van. Onnan a középső rókatisztásra (12-es) mozognak át, mivel itt kevesebb ellenséges játékelem van, mint a legbaloldalibb egértisztáson (9-es). Egy harcost mozgatnak át, és kettőt hátrahagynak, mivel két kártya van a madároszlopban.

Legvégül csatákat kezdeményeznek, elsőként az egyetlen olyan rókatisztáson (8-as), ahol tudnak. A Szövetséggel harcolnak, mivel se neki, se az Örgrófságnak nincsenek ott épületeik, mindkettőnek ugyanannyi játékeleme van ott, viszont a Szövetségnek több győzelmi pontja van. Neki le kell vennie a szimpátiajelölőt, amiért a Sasok egy pontot kapnak, és ismét Felzúdulást okoznak ezzel.

Ezután a sarokban lévő nyúltisztáson (4-es) csatáznak, mivel ez az egyetlen nyúltisztás, ahol harcolni tudnak. A Szövetség az egyetlen lehetséges védekező itt. Nekik le kell venniük a szimpátiajelölőt, amiért megint egy győzelmi pontot kapnak a Sasok, és még egy alkalommal Felzúdulást váltanak ki.

A madároszlopért azon a rókatisztáson csatáznak, ahova korábban mozogtak (12-es) - az összes olyan tisztás közül, ahol harcolhatnának, ezen a tisztáson nincs fészek, döntetlenezik a legtöbb védtelen épületért *(nulla védtelen épület, holtversenyben a 8-as és a 11-es tisztással)*, és ennek van a legalacsonyabb prioritása. A harcoló felek 0-0-át dobznak, de ebben az oszlopban van a legtöbb kártya, ezért egy extra találatot bevihetnek, amivel leveszik az Örgrófság harcosát.

A nappal fázis végén, a Sasok építenek egy fészket a bal alsó nyúltisztásra (4-es). Az este során 3 győzelmi pontot kapnak a fészeksávjuk után.



6. Automata Szövetség

6.1 Áttekintés

Az Automata Szövetség rendkívül tevékeny, és gyakran szítanak felkeléseket. Tartsd észben a lehetséges célpontjait, így elkerülheted a kellemetlen meglepetéseket. Amint megvetik a lábukat valahol, az időzítés kritikussá válik. Ne hagyj, hogy harcosok toborzásával megerősítsék magukat, különben nagy bajban leszel!

6.2 Frakciószabályok és -képességek

6.2.1 Szimpátiajelölők. A Szövetségnek 10 szimpátiajelölője van.

Lehelyezési korlát: Minden tisztáson legfeljebb egy szimpátiajelölő lehet.

Tisztások megnevezése: A szimpátiajelölővel rendelkező tisztást SZIMPATIZÁNS TISZTÁSNAK nevezzük, az anélkülit pedig NEM SZIMPATIZÁNS TISZTÁSNAK.

6.2.2 Automatikus rajtaütés. Amikor védekezőként harcolnak egy csatában legalább egy harcosal, a Szövetség egy extra találatot visz be.

6.2.3 Automatizált felzúdulás. Amikor egy ember levesz egy szimpátiajelölőt, vagy egy szimpatizáns tisztásra mozgat harcosokat, annak a játékosnak el kell dobnia egy, ezen tisztás színével megegyező kártyát a kezéből. Ha nem tud, a Szövetség kap egy győzelmi pontot. *(Ez a képesség nem aktiválja az Ügyetlen kezek nevű képességet.)*

6.2.4 Megtorlás. Amikor a Szövetség egy bázisát leveszik, vedd vissza a szimpátiajelölőidet az összes olyan tisztásról, amiknek a színe megegyezik a levett bázis tisztásának színével.

6.3 A frakció előkészítése

6.3.1 Első lépés: Harcosok összegyűjtése. Készíts tartalékot a 10 harcosodból a frakciótáblád mellett.

6.3.2 Második lépés: Bázisok lerakása. Rakd a 3 bázisodat a frakciótábládon lévő Bázisok dobozba, mindegyiket a neki megfelelő mezőre.

6.3.3 Harmadik lépés: Szimpátiasáv feltöltése. Rakd a 10 szimpátiajelölődet a szimpátiasávod mezőire.

6.4 Pirkadat

A pirkadat fázisod 3 lépésből áll az alábbi sorrendben.

6.4.1 Utasítás felfedése. Húzz 1 utasításkártyát, majd fedd fel.

6.4.2 Eszköz legyártása. Ha az utasításkártya egy rendelkezésre álló eszközt ábrázol, gyártsd le.

6.4.3 Felkelés. Ha az utasításkártya egy madárkártya, hagyd ki ezt a lépést. Egyéb esetben, ha az utasított színű bázisod nincs a térképen, akkor vedd le az összes ellenséges játékelemet arról az utasított szimpatizáns tisztásról, ahol a legtöbb ellenséges játékelem van, és helyezd fel oda az utasított bázist.

Mi akadályozhat meg egy felkelést?

Egy felkelés három okból hiúsulhat meg: Először is akkor, ha az utasításkártya egy madárkártya. Másodszor, ha az utasított bázis már a térképen van. Harmadszor, ha nincs olyan szimpatizáns tisztás a térképen, aminek a színe megegyezne egy lehelyezetlen báziséval. Mivel az Erdőség lakói vágnak a felkelésre, ezért amikor kudarcha fullad egy felkelés a három ok közül bármelyik miatt, az kiváltja *A nép rokonszenve* képességet (6.5.3).

6.5 Nappal

A nappal fázisod 3 lépésből áll az alábbi sorrendben.

6.5.1 Szimpátia terjesztése. Helyezz le egy szimpátiajelölőt egy olyan nem szimpatizáns tisztásra, ami szomszédos egy szimpatizáns tisztással. Annyi győzelmi pontot kapsz, amennyi a felhelyezett szimpátiajelölő mezején látható a frakciótábládon.

Ha nincs még szimpátiajelölő. Ha nincs szimpátiajelölő a térképen *(például a Szövetség első fordulójában)*, akkor a normál szabályok alapján helyezz le szimpátiajelölőt, csupán a szomszédossági feltételt hagyd figyelmen kívül.

Katonai felügyelet. Ha az utasításkártya madárkártya, a legalacsonyabb prioritású ilyen tisztást válaszd. Egyéb esetben az alábbi szempontokat vedd figyelembe.

Első döntetlen a célpont tisztások között: Ha lehet, olyan tisztást válassz, ahol egyik játékosnak sincs 3 vagy több harcosa. *(Ha nincs ilyen, nézd a következő alpontot.)*

Második döntetlen a célpont tisztások között: Ha lehet, az utasításkártya színével megegyező színű tisztást válaszd. *(Ha nincs ilyen, nézd a következő alpontot.)*

Harmadik döntetlen a célpont tisztások között: A legmagasabb prioritású tisztást válaszd.

Nem lehet terjeszteni. Ha nem tudsz szimpátiajelölőt lehelyezni *(mert a szimpátiajelölők sávja üres, vagy a térkép adottságai, illetve a többi frakció képességei miatt nem tudsz lehelyezni jelölőt)*, akkor 5 győzelmi pontot kapsz.

6.5.2 Váratlan felkelés. Ha az utasításkártya egy madárkártya, akkor vedd le az összes ellenséges játékelemet arról a tisztásról, ahol a legtöbb ellenséges játékelem volt, és aminek a színe megegyezik leépítetlen bázisod színével. Ezután helyezd fel a megfelelő bázist az adott tisztásra. *(Ha több ilyen tisztás is van, akkor válaszd ki a legmagasabb prioritásút.)*

6.5.3 A nép rokonszenve. Ha egyáltalán nem tört ki felkelés ebben a körben, akkor terjeszd a szimpátiát (6.5.1) a térképen lévő szimpátiajelölők száma alapján az alábbiak szerint. Ha 0 és 4 közötti számú szimpátiajelölőd van csak lehelyezve, kétszer terjeszthetsz szimpátiát, viszont ha 5 vagy több jelölőd van, akkor csak egyszer terjesztheted a szimpátiát.

6.6 Este

Az este fázisod 3 lépésből áll az alábbi sorrendben.

6.6.1 Átszervezés. Minden olyan tisztásról, ahol bázisod és [3 vagy több / 4 vagy több / 5 vagy több] harcosod áll, vedd le az összes harcosodat, hogy utána szimpátiát terjeszthess (6.5.1).

6.6.2 Toborzás. Helyezz le egy harcost minden bázissal rendelkező tisztásra.

6.6.3 Utasításkártya eldobása. Dobd el a jelenlegi utasításkártyádat.

Automata Szövetség példaköre (haladó nehézség)

Az Automata Szövetség az első körét kezdi a játékban. Pirkadatkor kezdetnek húznak és felfednek egy kártyát: a Madárbatyut. Ez lesz az utasításkártya. A madárkártyák erősek a Szövetség számára, főleg az első körükben, mivel azok aktiválják a *váratlan felkelés* képességüket is.

Elsőként legyártják a kártyán látható zsákokat és kapnak egy győzelmi pontot.

Ezután ellenőrzik a felkelés feltételeit. Mivel az utasításkártya egy madárkártya, még nem robbantanak ki felkelést. *(Ha más színű lenne, akkor sem tudnának felkelést kirobbantani, mivel a térképen még egyetlen szimpátiajelölőjük sincs.)*

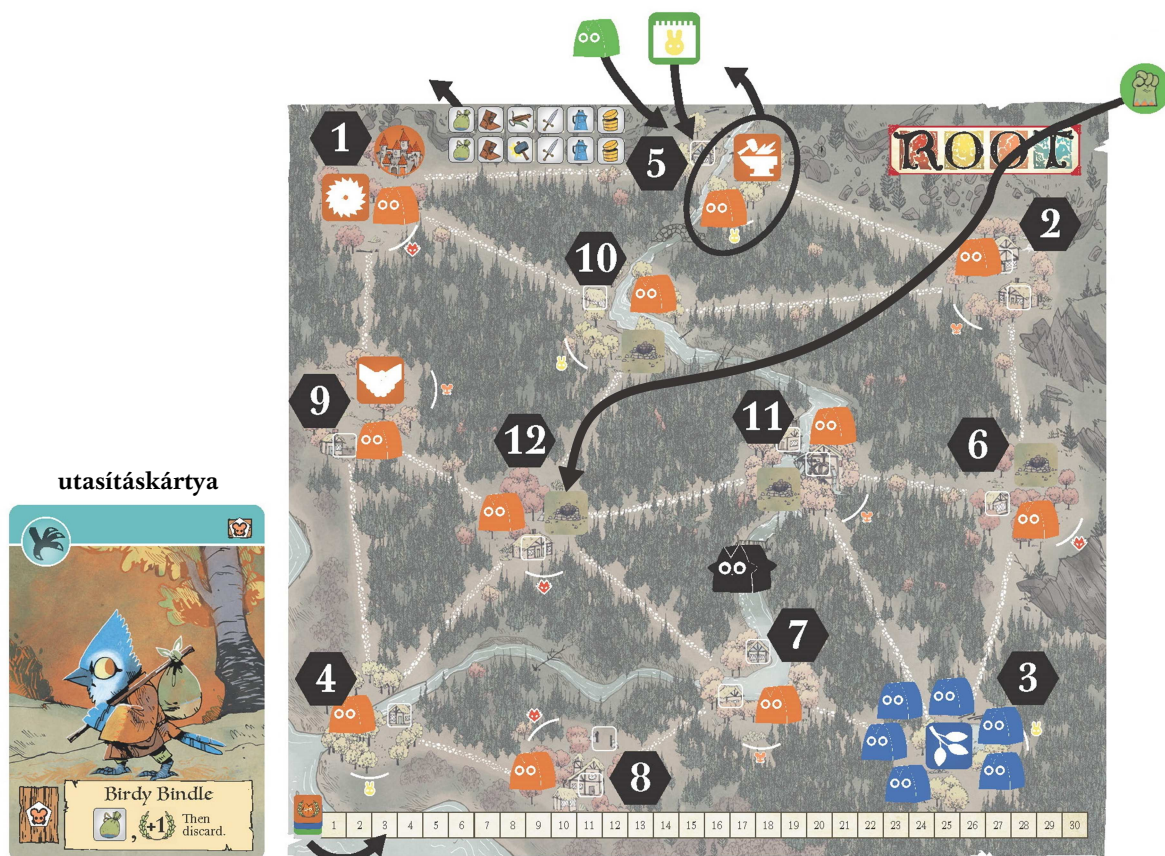
A nappal fázis során a Szövetség elsőként szimpátiát terjeszt (6.5.1). Mivel a térképen nincs egyetlen szimpátiajelölőjük sem, és az utasításkártya madárkártya, így a legkevesebb ellenséges játékelemet tartalmazó tisztások közül a legalacsonyabb prioritású, tetszőleges színű tisztásra teszi le az első szimpátiajelölőjét (12-es tisztás).

Mivel az utasításkártya madárkártya, ezután kitör egy váratlan felkelés is (6.5.2). A legtöbb játékelemet tartalmazó tisztás a 3-as, de az Elektromos Sasok szövetséges botnak számítanak, így ez a tisztás nem választható. A második legtöbb elemet tartalmazó tisztás az 1-es, de a Kastély miatt ide nem kerülhetnek ellenséges játékelemek. Két-két játékelemet tartalmaz az 5-ös és a 9-es tisztás, amiből az 5-ös tisztás a magasabb prioritású. Mivel ez egy nyúl tisztás, a Szövetség a nyúl bázisát helyezi ide, eltávolítva a Macska Ögrórság itt lévő műhelyét és harcosát.

Mivel kitört egy felkelés, nem aktiválódik a nép rokonszenve (6.5.3). Ha aktiválódott volna, akkor a Szövetség kétszer terjeszthetett volna szimpátiát (ezidáig csak egyetlen szimpátiajelölőjük van a táblán), és egy szimpatikus tisztással szomszédos tisztásra tehettek volna egy-egy újabb szimpátiajelölőt (például a 9-es és 10-es tisztásokra).

Az este folyamán a Szövetség lehelyezi egy saját harcosát a bázisa tisztására (5-ös), majd eldobja a felhúzott utasításkártyáját.

Összességében 2 pontot szerzett a Szövetség - egyet az eszköz legyártásáért, és egyet a műhely levételéért.



7. Kószabot

7.1 Áttekintés

A Kószabot igencsak szeszélyes, akár barátként, akár ellenségként játszik. Egy emberi játékoshoz hasonlóan megjutalmazza azokat, akik eszközöket gyártanak le. De légy óvatos, mivel igen veszélyes ellenfélle válhat, amint elég eszközt gyűjtött össze, hogy megnövelje a maximális találatai számát.

7.2 Frakciószabályok és -képességek

7.2.1 Magányos Vándor. A Kószabot figurája nem számít harcosnak, így tisztást sem tud uralni, és más frakciókat sem tud megakadályozni egy tisztás uralásában. A Kószabot figuráját viszont semmilyen módon nem lehet levenni a térképről.

Teljes levétel. Amikor egy ellenséges játékos olyan hatást használ, aminél le kell vennie az összes ellenséges játékelemet egy tisztásról (például a *Szövetség felkelése*, *Az egerek szívessége kártya*, *Összeesküvés bombák*), és a Kószabot is épp ott tartózkodik, levétel helyett három eszköze sérül meg.

7.2.2 Fürgeség. A Kószabot szabadon mozoghat a tisztások között attól függetlenül, hogy melyik frakció uralja azokat. (*A Root törvénye*, 4.2.1.)

7.2.3 Eszközök. Akciók végrehajtásához a Kószabotnak eszközöket kell kimerítenie. A Kószával ellentétben a Kószabot minden eszközt egyformának tekint (például számára nincs különbség egy kalapács és egy teáskanna között). A Kószabot frakciótábláján lévő eszközök állhatnak képpel felfelé (*világos oldal*), vagy képpel lefelé (*sötét oldal*). Ahhoz, hogy a Kószabot akciókat hajthasson végre, sértetlen eszközöket KELL KIMERÍTENIE, képpel lefelé fordítva azokat. Amikor eszközt szerez, az a Hátizsák mezőjére kerül képpel felfelé.

7.2.4 Harci sáv. A Kószabot csata során maximálisan dobott találatának száma (*A Root törvénye*, 4.3.2.1) kezdetben egy. (*Azaz a Kószabot nem adja ehhez hozzá a kardjai számát.*) A Kószabotnak a hatodik, kilencedik és tizenkettedik megszerzett eszközét a harci sáv megfelelő mezőire kell helyeznie. A hatodik és a kilencedik eszköze megnöveli a maximálisan dobott találatának számát eggyel, és a tizenkettedik eszközeért egy extra találatot vihet be, ha ő a támadó a harcban. A Harci sávon lévő eszközöket nem lehet sem kimeríteni, sem sérültté tenni, és semmilyen körülmények között nem lehet levenni őket onnan.

7.2.5 Kapott találatok. Amikor a Kószabot találatokat kap, a kimerült eszközeit kell sérültté tennie, vagy ha már nem maradt több kimerült eszköze, akkor a kimerítetlen eszközeit kell. (*A Harci sávon lévő eszközök ekkor sem sérülhetnek, de ha a Hátizsák mezőjén a limit alá csökken az eszközeinek száma, a Harci sávról át kell tennie az ott lévő eszközt a Hátizsákjába.*)

7.3 Frakció előkészítése

7.3.1 Első lépés: Karakter kiválasztása. Válassz ki egy Kószabot karakterkártyát, és tedd azt a frakciótáblád Karakterkártya mezőjére. (*Ezek különböznek a Kósa karakterkártyáitól.*)

7.3.2 Második lépés: Kószafigura lehelyezése. Helyezd le a Kószabot figurádat arra az erdőre, ami a legtöbb tisztással szomszédos. Ha több ilyen erdő is van, válassz véletlenszerűen egyet közülük.

7.3.3 Harmadik lépés: Küldetések előkészítése. Keverd meg a küldeteskártyák pakliját, húzd fel a legfelső kártyát, és tedd azt képpel felfelé a frakciótáblád mellé. Ezt a küldetést kizárólag a Kószabot tudja teljesíteni.

7.3.4 Negyedik lépés: Rom-eszközök elhelyezése. Tegyél a játéktáblán lévő romlapkák alá egy-egy "R"-rel jelölt bármilyen eszközt.

7.3.5 Ötödik lépés: Kezdőeszközök elvétele. Vegyél el 4 „S” betűvel jelölt bármilyen kezdőeszközt, és tedd azokat a Hátizsák mezőre. (*A Ezermester 3 eszközzel kezd 4 helyett.*)

7.4 Pirkadat

A pirkadat fázisod 3 lépésből áll az alábbi sorrendben.

7.4.1 Utasítás felfedése. Húzz 1 utasításkártyát, majd fedd fel.

7.4.2 Eszköz legyártása. Ha az utasításkártya egy rendelkezésre álló eszközt ábrázol, gyártsd le.

7.4.3 Surranás. Ha 2 vagy kevesebb sértetlen eszközöd van, mozogj át egy véletlenszerűen választott szomszédos erdőre, majd ugord át a Nappal fázisodat, és kezd el az Este fázisodat.

7.5 Nappal

A jelenlegi utasításkártya határozza meg az ebben a körben elvégzendő akcióid sorrendjét az alábbiak szerint. Gyakran fogsz arra utasítást kapni, hogy hajts végre egy akciót a LEGKÖZELEBBI tisztáson. Ha el tudod végezni az akciót mozgás nélkül, akkor maradj a jelenlegi tisztásodon. Ha mégsem, akkor mozogj egy olyan tisztásra, ahol már el tudod végezni az akciót. Ehhez válaszd a legrövidebb utat, és minden egységnyi mozgás után meríts ki egy eszközt. Akkor is mozogj, ha nem marad elég kimerítetlen eszközöd magának az akciónak a végrehajtásához a mozgás befejezése után.

Madár: Felfedezés, Speciális, Harc

Róka: Speciális, Támogatás, Harc

Nyúl: Küldetés, Támogatás, Harc

Egér: Felfedezés, Küldetés, Harc

7.5.1 Felfedezés. Mozogj a legközelebbi romhoz. Ezután meríts ki egy eszközt, hogy elvehess egy véletlenszerű eszközt a romlapka alól, majd fedd fel, és helyezd a Hátizsákod mezőjére. Ha az utolsó eszközt vetted el a romlapka alól, akkor távolítsd el a romlapkát a játékból. (*Nem kapsz győzelmi pontot a felfedezésért.*)

7.5.2 Küldetés teljesítése. Mozogj a jelenlegi küldetés színével megegyező színű legközelebbi tisztásra. Ezután meríts ki két eszközt a küldetés teljesítéséhez. (*Hagyd figyelmen kívül a küldetésen látható eszközök fajtáját.*) Dobd el a küldeteskártyát, és kapsz két győzelmi pontot. (*Hagyd figyelmen kívül a kártya hatásait.*) Végül húzz egy újabb küldeteskártyát, és képpel felfelé tedd a frakciótáblád mellé.

7.5.3 Támogatás. Mozogj arra a legközelebbi tisztásra, ahol olyan játékos áll, akinek legalább egy legyártott eszköze van a Legyártott eszközök mezőjén. Merítsd ki egy eszközödet, majd vegyél el egy legyártott eszközt a játékostól, és helyezd azt a hátizsákodba. Egy győzelmi pontot kapsz ezért, a támogatott játékos pedig húz egy lapot. (*Más botokat is támogathatsz. Az Ügyetlen kezek képességük miatt a támogatott botok egyszerűen egy győzelmi pontot kapnak.*)

Első döntetlen a játékosok között: Ha több ilyen játékos is ugyanolyan messzire van tőled (*akár eltérő tisztásokon*), akkor azt válaszd, akinek kevesebb győzelmi pontja van.

Második döntetlen a játékosok között: Azt a játékost válaszd, aki az előkészületi sorrendben legelőrébb áll.

7.5.4 Harc. Mozogj arra a legközelebbi tisztásra, ahol a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékosnak legalább egy játékeleme található. Ezután meríts ki egy eszközt, hogy harcot kezdeményezz azzal a játékosal. Ha a csata után marad még játékeleme ennek a játékosnak a tisztáson, meríts ki további két eszközt, hogy újra csatázhass vele, ezt ismételve addig, amíg nem marad elég kimerítetlen eszközöd. Kapsz egy győzelmi pontot minden levett ellenséges harcos után. *(Nem kapsz győzelmi pontokat, ha védekezéskor vesz le harcosokat. Viszont ugyanúgy kapsz pontokat épületek és jelölők levételéért.)*

Első döntetlen az érkezési tisztások között: Azt a tisztást válaszd, ahol a célpont védekező félnek a legtöbb épülete és jelölője van.

Második döntetlen az érkezési tisztások között: Azt a tisztást válaszd, ahol a célpont védekező félnek a legkevesebb harcosa van.

7.5.5 Speciális akció. Meríts ki egy eszközt, hogy végrehajtsd a karakterkártyádon lévő akciót. Ha ennek a speciális akciónak nem lenne semmi hatása, vagy nem lehetne a hatást végrehajtani, hagyd ki ezt az akciót.

7.6 Este

Az este fázisod 3 lépésből áll az alábbi sorrendben.

7.6.1 Frissítés. Frissítsd [3/4/5] sértetlen eszközödet. Ha egy sérült eszközöd sincs, frissíts további két eszközt.

7.6.2 Javítás. Ha erdőben tartózkodsz, javítsd meg az összes eszközödet. Ha nem erdőben állsz, javítsd meg egy eszközödet. Előbb a kimerítetlen eszközeidet kell megjavítanod.

7.6.3 Utasításkártya eldobása. Dobd el a jelenlegi utasításkártyádat.

7.7 Kószabot karakterek áttekintése

7.7.1 Tolvaj (könnyű). Vegyél el egy véletlenszerű kártyát attól az ellenfeledtől, akivel egy tisztáson állsz, és akinek a legtöbb győzelmi pontja van. Döntetlennél attól vedd el, akinek a legtöbb játékeleme van a tisztásodon, majd akinek több győzelmi pontja van, majd aki legelőrébb áll az előkészületi sorrendben.

7.7.2 Ezermester (haladó). Nézd át felülről kezdve a dobópaklit, és gyártsd le az első rendelkezésre álló eszközt (*de nem kapod meg a győzelmi pontot*). Eggyel kevesebb eszközzel kezdesz.

7.7.3 Edőjáró (nehéz). Ha van sérült eszközöd, javíts meg egyet, a kimerítetlenekkel kezdve.

Készítők

a botokat tervezte: **Benjamin Schmauss**

illusztrálta: **Kyle Ferrin**

szerkesztette: **Joshua Yearsley**

fejlesztette: **Marshall Britt, Alex Werner, Nick Brachmann és Cole Wehrle**

grafikát tervezte: **Nick Brachmann**

szabálykönyvet tördelte: **Cole Wehrle**



Kószabot példaköre (haladó nehézség)

Már néhány forduló óta tart a játék, amikor a Kószabot köre következik. Jelenleg öt eszköze van. Ne felejtse el, ez a bot minden eszközt egyformának kezel, ezért nem számít, hogy egy eszköz csizma-e vagy kard. Az átláthatóság kedvéért a példaábrákon nem mutatjuk, hogyan meríti ki a Kószabot eszközöket az akciók végrehajtásához.

Pirkadatkor a Kószabot húz egy utasításkártyát, ami egy madárkártya. A Kószabot legyártja a kártya eszközét (7.4.2). Általában az eszköz a Hátizsákba kerülne, de mivel ez a Kószabot hatodik eszköze, a Harci sáv bal szélső mezőjére kerül (7.2.4). Ezt az eszközt nem lehet kimeríteni, de kettőre növeli a bot maximális találati számát. Végül, mivel a Kószabotnak számos sértetlen eszköze van, nem kell átsurrannia egy erdőbe. Egy győzelmi pontot kap az eszköz legyártásáért.

Most a nappal fázis következik. Az utasításkártya madárkártya, ezért a bot az alábbi akciókat fogja végrehajtani: Felfedezés, Speciális és Harc. A Kószabot addig végzi az akciókat, amíg mind a 3 akció nem teljesítette, vagy amíg nem merítette ki az összes eszközét.

Elsőként felfedezi a legközelebbi romot (7.5.1). Ehhez a szomszédos rókatisztásra (12-es) kell mozognia, mivel ez a legközelebbi rommal rendelkező tisztás. Kimeríti egy második eszközt a rom felfedezéséhez, aminél elvesz egy kardot a romlapka alól. Ez a hetedik eszköze, ezért ezt a Hátizsákjába teszi. Még 4 kimeríthető eszköze maradt.

Ezután végrehajtja a speciális akcióját (7.5.5), kimerítve még egy eszközét. Mivel a kószabot az Ezermeister (7.7.2), átnézi a dobópaklit, és legyártja az első *(legfelső eldobott kártyán szereplő)* rendelkezésre álló eszközt *(egy zsákot)*, ami szintén a Hátizsákjába kerül. Ez a nyolcadik eszköze, de ezzel továbbra is 4 kimeríthető eszköze maradt.

A harmadik akció a harc. Legtöbb győzelmi ponttal jelenleg a Macska Őrgrófság rendelkezik, így a Kószabotnak velük kell harcolnia. A legközelebbi tisztásra mozog, ahol az Őrgrófságnak a legtöbb játékeleme van (7-es tisztás), amihez kimeríti még egy eszközét (3 maradt). A Kószabot kimeríti egy újabb eszközét (2 maradt), hogy harcoljon a tisztásán. A dobás eredménye két hármas lett. Micsoda pech! Az Őrgrófságtól két harcos kerül le *(egy alap találat, és egy extra találat a Harci sávon lévő kard miatt)*, amiért a Kószabot két győzelmi pontot kap, de a botnak három kimerült eszközét kell sérültté tennie *(ezek az eszközök a Hátizsák mezőről átkerülnek a sérült eszközök mezőre)*. Így összesen csak 4 sértetlen eszköze marad a Hátizsákjában, ami miatt a kardot át kell tennie a Harci sávról a Hátizsákjába.

Mivel maradt 2 kimerítetlen eszköze, újabb harci kört kezdeményez az Őrgrófság ellen, és ehhez ki is meríti mindkét eszközét. A dobás eredménye nulla és kettő, amivel a Kószabot egy újabb találatot okoz *(már nincs ott a kard a Harci sávján)*, így az Őrgrófság utolsó harcosa is lekerül erről a tisztásról. A Kószabot egy újabb győzelmi pontot kap.

Itt az ideje az estének. Mivel a botnak van legalább egy sérült eszköze, és nem erdőben tartózkodik, csupán 4 eszközt frissíthet.

Ezután eldobja az utasításkártyáját.

