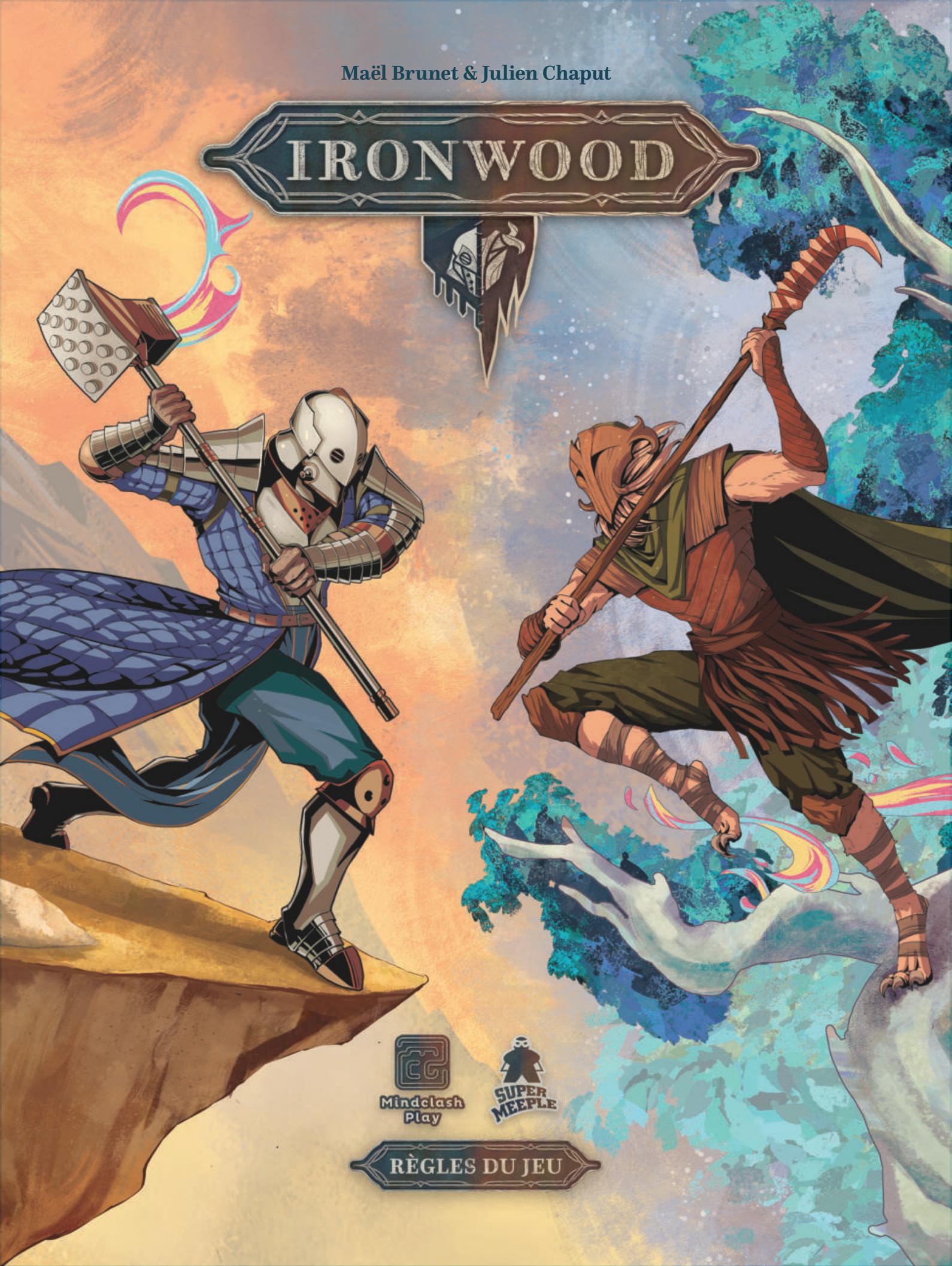


Maël Brunet & Julien Chaput

IRONWOOD



Mindclash
Play



RÈGLES DU JEU

CRÉDITS

Conception

Maël Brunet & Julien Chaput

Développement

Frigyes Schőberl

Conception du Solo

Dávid Turczi & Xavi Bordes

Développement du Solo

Marcel Cwertetschka

Développement additionnel

Viktor Péter

Marcel Cwertetschka

Jace Ravensburg

Gestion de projet

Frigyes Schőberl

Illustrations Boîte & Cartes

Qistina Khalidah

Illustrations Plateau & Conception

graphique

Villő Farkas

Conception graphique additionnelle

Albert Bochnert

Rédaction des règles

Frigyes Schőberl

Conception des règles

Albert Bochnert

Relecture

Emily Blain

Module Tabletop Simulator

Robin Hegedűs

Traduction

Antoine Prono (Transludis)

Maquette

Morgane Clidi

Testeurs Bêta

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



Super Meeple

193 rue du faubourg Saint-Denis

75010 PARIS, France

www.supermeeple.com

info@supermeeple.com

Super Meeple remercie Grégory Sévin
et Morgane Pinault pour leur travail de
relecture.



Scannez ce QR code pour
retrouver un guide de
rangement en ligne !

TABLE DES MATIÈRES

Table des matières	3	Jouer les Rôdeurs	20
Aperçu	4	♦ Cartes Vision	20
Matériel	4	♦ Totems	21
Mise en place	6	Mode Solo - Contre l'Automacier	22
Cartes Action	8	♦ Mise en place	22
♦ Cartes de base	8	♦ Conditions de victoire	22
♦ Cartes spéciales	9	♦ Résumé de la manche	24
♦ Cartes spéciales permanentes	9	♦ Mots et concepts-clés	25
Étapes de la manche	9	♦ Augmenter la difficulté	27
♦ Ordre de tour	9	Mode Solo - Contre l'Automaquis	28
♦ I. Phase de préparation	9	♦ Mise en place	28
♦ II. Phase d'actions	10	♦ Conditions de victoire	28
♦ III. Phase de fin de manche	11	♦ Résumé de la manche	30
Unités des factions	11	♦ Mots et concepts-clés	31
♦ Guerriers	11	♦ Augmenter la difficulté	34
♦ Golem	11	Mode Débutant	34
♦ Foreuse	11	Mots-clés	35
♦ Escouade	11	Iconographie	36
Plateau et déplacement	12		
♦ Lieux	12		
♦ Règles de base	13		
♦ Déplacement d'unité	14		
Combat	16		
♦ Résolution du combat	16		
♦ Retraite	17		
♦ Attaquer Ferrum	17		
♦ Détruire la foreuse	17		
Jouer les Cuirassés	19		
♦ Fondations	19		
♦ Forges	19		

APERÇU

Un conflit millénaire déchire le pays de Sylvacier. Deux factions que tout oppose s'y affrontent : les robustes Cuirassés, habitants des Montagnes de Fer, et les féroces Rôdeurs, aussi rapides que mortels, dissimulés dans les ombres de la forêt. Chaque faction lutte pour le contrôle des précieuses ressources du territoire : les cristaux de Larimor. Ces mystérieux cristaux recèlent une énergie inépuisable et sont disséminés au cœur des montagnes et dans les sous-bois des forêts.

Les Cuirassés travaillent jour et nuit pour extraire l'essence de ces cristaux qui alimente ensuite leurs machines et inventions mécaniques. Leur but ultime est de faire tourner leurs forges géantes à plein régime pour écraser le monde sous leurs immenses armées de métal.

Les Rôdeurs, de leur côté, utilisent l'énergie magique brute des cristaux pour trouver et rétablir les trois anciens totems sacrés cachés dans les montagnes. Leur pouvoir combiné permettrait d'invoquer le Gardien, ancien protecteur de la forêt, dont la puissance balaierais les Cuirassés une fois pour toutes.

D'une manière ou d'une autre, le conflit touche à sa fin.

Ironwood est un jeu de cartes asymétrique pour 1 à 2 joueurs. À chaque manche, vous-même et votre adversaire allez jouer un total de trois cartes spécifiques à votre faction, à tour de rôle. Ces cartes vous permettent de placer vos escouades, de combattre, d'extraire des cristaux, de provoquer des effets passifs, etc. Au combat, vous utiliserez les mêmes cartes, en prenant cette fois-ci leur valeur de combat en compte. Une enchère simultanée sera résolue ; elle permettra de calculer les bonus et les pertes et déterminera quel camp prend l'avantage.

Commandant des Cuirassés, votre objectif est de poser les fondations de vos forges dans les montagnes extérieures et de les construire une fois que vous aurez rassemblé suffisamment de cristaux. Chef du clan des Rôdeurs, votre mission est de retrouver les anciens totems de votre peuple en utilisant vos cartes Vision, vous frayer un chemin au travers des escouades adverses pour les atteindre, et les mettre en sécurité dans les forêts extérieures. La partie se termine immédiatement dès que le Commandant a construit sa troisième forge ou que le Chef de clan a récupéré son troisième totem.

MATÉRIEL

Matériel commun



Plateau principal



20 cristaux



20 cubes

Matériel du mode Solo



1 carte
Procédure du tour
de l'Automacier



1 dé magique



1 aide de jeu

Matériel Cuirassés



1 plateau Joueur



**20 jetons en métal
Guerrier Cuirassé**



**5 jetons en métal
Forge**



**1 jeton en métal
Foreuse**

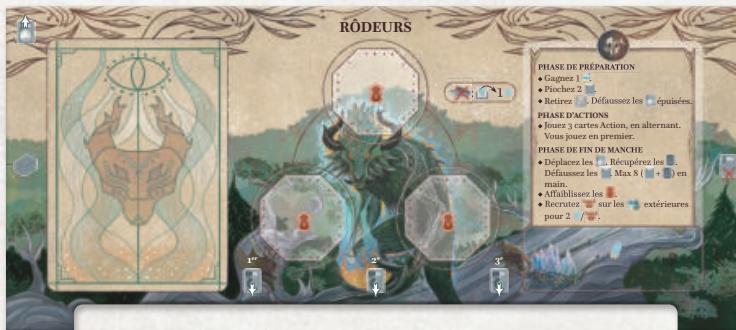


3 cartes de base



35 cartes spéciales

Matériel Rôdeurs



1 plateau Joueur



**20 jetons en bois
Guerrier Rôdeur**



**5 jetons en bois
Totem**



3 cartes de base



10 cartes Vision



35 cartes spéciales

La quantité des jetons disponibles définit leur limite. Si un effet de jeu vous permet de gagner ou placer un élément mais qu'il n'y en a plus, ignorez cet effet.

MISE EN PLACE

1. Chaque joueur choisit une faction (Cuirassés ou Rôdeurs).
2. Placez le plateau de jeu entre les joueurs, côté 2 joueurs visible.
3. Chaque joueur prend son plateau Joueur, côté 2 joueurs visible.
4. Chaque joueur prend les 3 cartes de base de sa faction (marquées d'une étoile).
5. Chaque joueur mélange son paquet de cartes spéciales et le place face cachée à côté de son plateau Joueur, à gauche.
6. Si vous êtes le Chef de clan des Rôdeurs :
 - a Mélangez les 4 cartes Vision affichant une montagne intérieure (et 3 cristaux en haut à gauche) et piochez-en une au hasard. Gardez cette carte secrète.
 - b Mélangez ensuite les 3 cartes Vision restantes avec une montagne intérieure au reste de la pioche des cartes Vision et placez cette pioche face cachée sur votre plateau Joueur.
 - c Placez 2 guerriers Rôdeurs sur chaque forêt extérieure (adjacente au bord du plateau).
 - d Placez les totems et le reste de vos guerriers près de votre plateau de jeu.
7. Si vous êtes le Commandant des Cuirassés :
 - a Placez la foreuse sur Ferrum.
 - b Placez 1 guerrier Cuirassé sur Ferrum et 3 guerriers Cuirassés sur chaque montagne intérieure directement reliée à Ferrum.
 - c Placez les jetons Forge sur votre plateau Joueur.
 - d Placez les guerriers et golems restants près de votre plateau Joueur.
8. Formez une réserve commune en plaçant tous les cubes et cristaux à proximité du plateau principal, à portée de main des deux joueurs.





CARTES ACTION

Le cœur du jeu, dans Ironwood, réside dans les cartes Action spécifiques propres à chaque faction.

Chaque faction dispose d'un paquet de 38 cartes Action comprenant 3 cartes de base et 35 cartes spéciales complètement différentes de celles de l'autre faction.

Au cours du jeu, vous allez jouer ces cartes Action pour résoudre leurs effets et vaincre votre adversaire.

Aperçu d'une carte



- 1. Titre de la carte.
- 2. Les valeurs de combat ne sont utiles que si la carte est engagée au combat (voir **Combat** p.16).
 - a Dégâts : montant de dégâts infligés à votre adversaire.
 - b Défense : montant de dégâts absorbés lors d'une attaque adverse.
 - c Domination : montant de points de domination qu'attribue cette carte à la fin du combat.
- 3. Cadre réservé aux effets qui se déclenchent lorsque cette carte est jouée comme une action.
 - a Mots-clés. Certaines règles de base apparaissent en gras. Elles renvoient vers un mot-clé dont vous trouverez la liste en dernière page de ce livret.
 - b Icônes. Certains éléments apparaissent sous forme d'icônes. Consultez l'iconographie de la dernière page de ce livret pour plus de détails.
- 4. Icônes Solo : réservées au mode Solo.

Cartes de base



Les deux factions ont 3 cartes de base. Ces cartes génèrent les effets qui vous seront les plus utiles au fil du jeu et sont systématiquement disponibles au début de chaque phase d'actions.



Les cartes de base sont aisément reconnaissables à leur bannière sombre, au cadre spécifique qui entoure leur effet, et surtout à l'icône ★ qui le surmonte.

Cuirassés



Rôdeurs



Cartes spéciales

Les cartes spéciales ont des effets spécifiques ou améliorés qui rendent l'expérience de jeu unique selon la faction jouée.



À la différence des cartes de base, les cartes spéciales doivent être défaussées après utilisation. Lorsque vous jouez une carte spéciale pour son effet, la plupart du temps, vous devez le résoudre immédiatement et défausser la carte à la fin de la manche. Toutefois, certaines cartes spéciales ont des effets qui restent en jeu à plus ou moins long terme. Celles-ci ne sont pas défaussées de suite.

◆ Cartes spéciales permanentes



Les cartes spéciales permanentes restent en jeu pour un temps limité. Lorsque vous jouez une telle carte comme action, placez le nombre de cubes indiqué sur la carte. Tant qu'il reste au moins 1 cube dessus, la carte est considérée comme en jeu et n'est pas défaussée à la fin de la manche. Une fois que le dernier cube est défausonné, la carte est **épuisée** et défaussée.

Certaines cartes spéciales permanentes vous rapportent un bénéfice tant qu'elles sont en jeu. D'autres se déclenchent uniquement lorsqu'elles sont épuisées.



ÉTAPES DE LA MANCHE

Une partie d'Ironwood se joue en plusieurs manches. Chaque manche se divise en trois phases. Certaines phases peuvent être résolues simultanément, mais quelques-unes d'entre elles doivent impérativement être jouées dans l'ordre du tour, lequel ne peut **jamais être modifié**.

Ordre du tour

Lorsqu'une étape de jeu doit être résolue dans l'**ordre du tour**, le Chef de clan des Rôdeurs joue toujours en premier, sans exception, et le Commandant des Cuirassés toujours en second.

- ◆ I Phase de préparation
 - ◆ 1 Gagner des cristaux
 - ◆ 2 Piocher des cartes
 - ◆ 3 Retirer des cubes (dans l'ordre du tour)
- ◆ II Phase d'actions
 - ◆ Jouer 3 cartes Action (alternativement, chacun à son tour)
- ◆ III Phase de fin de manche
 - ◆ Récupérer/défausser des cartes
 - ◆ Affaiblir les totems
 - ◆ Recruter des guerriers (dans l'ordre du tour)

I. Phase de préparation

◆ I/1. Gagner des cristaux

Le Chef de clan des Rôdeurs gagne 1 cristal ; le Commandant des Cuirassés gagne 2 cristaux.

◆ I/2. Piocher des cartes

Chaque joueur pioche les 2 premières cartes de son paquet de cartes spéciales.

Lors de la première manche, vous pouvez piocher 4 cartes spéciales, en conserver 2 et remélanger les 2 autres dans votre paquet. (Pour votre première partie, nous vous conseillons de piocher 2 cartes et de les utiliser sans choisir parmi 4 pour apprendre le jeu).

Si votre paquet de cartes spéciales est vide, mélangez votre défausse pour former un nouveau paquet.

◆ 1/3. Retirer des cubes

Dans l'ordre du tour, retirez 1 cube de chacune de vos cartes spéciales permanentes en jeu.

Si un effet permanent vous a permis de placer des cubes sur le plateau, retirez-les également, sauf s'ils font partie d'un effet permanent encore en jeu.

NOTE : Si vous avez plus d'une carte permanente en jeu, et donc plusieurs effets à résoudre en même temps, vous pouvez retirer les cubes (et donc résoudre leurs effets) dans l'ordre de votre choix.

Dès que le dernier cube est retiré d'une carte spéciale permanente (épuisant ainsi la carte), résolvez ses effets le cas échéant, puis défaussez cette carte.

S'il n'y a aucun cube sur la carte ni aucune carte permanente en jeu, ignorez cette phase.

II. Phase d'actions

Lors de cette phase, votre adversaire et vous jouez chacun une carte à tour de rôle jusqu'à avoir joué 3 cartes chacun. Respectez l'ordre du tour (les Rôdeurs en premier, puis les Cuirassés, et ainsi de suite).

À votre tour, jouez une carte de votre main et placez-la dans le premier emplacement de carte libre de votre plateau (de gauche à droite). Ensuite, résolvez les effets de la carte puis terminez votre tour.

Lorsque vous résolvez une carte, appliquez toujours les effets dans leur ordre d'apparition sur la carte. Vous avez le droit d'ignorer partiellement ou totalement les effets provoqués (par ex. déplacer moins de guerriers/escouades qu'indiqué, ignorer une attaque, etc.) tant que vous respectez l'ordre de ces effets.

IMPORTANT : Les mots-clés **Dépensez** et **Brûlez** doivent être intégralement résolus si vous voulez gagner le bénéfice associé.

Si vous avez simultanément plus d'une carte à résoudre, choisissez l'ordre de résolution des cartes. Cela survient en général lorsque vous jouez une carte Action qui déclenche l'effet d'une carte permanente en jeu.

Si un effet de carte vous permet de jouer une autre carte Action lors du même tour, résolvez d'abord les effets de la carte originale, puis jouez et résolvez les effets de la seconde carte. Lorsque cela arrive, placez la seconde carte par-dessus la première de manière à ne laisser que le titre de la première visible. Une fois que la seconde action a été résolue, votre tour prend fin.



Si vous n'avez pas de cartes en main ou que vous choisissez de ne pas jouer de carte, piochez 1 carte spéciale de votre paquet et terminez votre tour. Placez un cube sur le premier emplacement de carte libre de votre plateau pour rappeler que vous avez pioché une carte au lieu de jouer.



III. Phase de fin de manche

◆ III/1. Recouvrir/défausser des cartes

Action

Récupérez en main les **cartes de base** que vous avez jouées ou engagées lors de cette manche.

Les **cartes spéciales permanentes** avec un ou des cubes restent en jeu. Déplacez ces cartes et les cubes associés au-dessus de votre plateau (↑) de manière à libérer les emplacements de carte qu'elles occupaient.

Il n'y a aucune limite au nombre de cartes permanentes que vous pouvez avoir en jeu.

Défaussez toutes les autres cartes spéciales que vous avez jouées comme action ou engagées au combat (placez-les dans votre défausse ✎).

Si vous avez plus de 8 cartes Action en main (en comptant les cartes de base), **défaussez des cartes spéciales de votre main pour revenir à 8 cartes Action** (en comptant les cartes de base, mais pas les cartes Vision). Vous ne pouvez jamais défausser une carte de base.

◆ III/2. Affaiblir les totems

S'il y a des totems sur le plateau, tournez-les sur leur côté affaibli.

Si un totem du plateau est déjà affaibli, retirez-le du plateau.

◆ III/3. Recruter des guerriers

Dans l'ordre du tour, les joueurs peuvent recruter autant de guerriers qu'ils le souhaitent, au coût de 2 cristaux par guerrier.

Les guerriers Rôdeurs recrutés lors de cette phase doivent être placés sur une ou des forêts extérieures.

Les guerriers Cuirassés recrutés lors de cette phase doivent être placés sur une ou des montagnes équipées d'une forge.



UNITÉS DES FACTIONS

Guerrier



Un guerrier est une **unité de combat** standard du jeu (et la seule à disposition des Rôdeurs). La plupart du temps, vous utiliserez vos guerriers pour combattre et contrôler certains lieux du plateau.

Au combat, **chaque guerrier exerce 1 point de domination**. Un guerrier est retiré du combat lorsqu'il subit **1 dégât**.

Foreuse



La foreuse est une **unité non combattante** des Cuirassés. Elle leur permet de collecter des cristaux et de gagner certains avantages uniques. Elle n'est jamais considérée comme une unité de combat.

Au combat, la foreuse est complètement ignorée (elle n'a aucune valeur de combat et ne subit pas de dégâts). Pour plus d'informations sur la foreuse, voir p.15.

Golem



Un golem est une **unité de combat** spéciale des Cuirassés. Il n'est recrutable que via certaines cartes.

Au combat, **chaque golem exerce 1 point de domination et inflige 1 dégât**. Un golem est retiré du combat lorsqu'il subit **2 dégâts**.

Escouade



Une escouade est un groupe formé d'une ou plusieurs unités de combat qui occupent le même lieu. Il n'y a aucune limite au nombre d'unités d'une escouade.

La foreuse n'est pas une unité de combat et ne fait jamais partie d'une escouade.

PLATEAU ET DÉPLACEMENT

Lieux

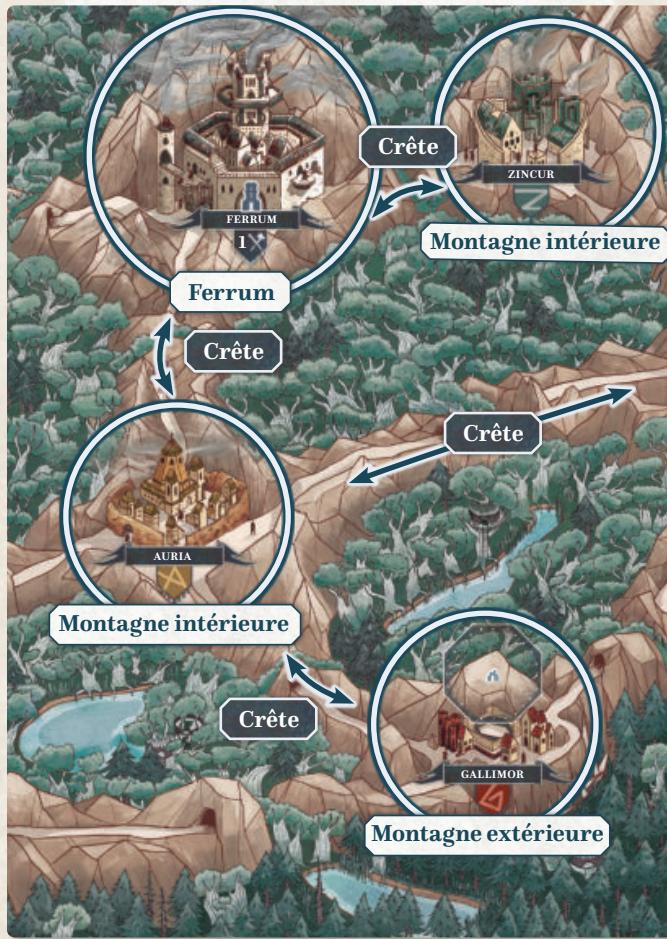
◆ Montagnes

Les montagnes sont les demeures des Cuirassés, qui ont élu domicile sur les plus hauts sommets du pays.

En jeu, les unités des Cuirassés apparaissent toujours sur les montagnes et se déplacent exclusivement d'une montagne à l'autre en empruntant les crêtes.

Selon la distance qui les sépare de Ferrum, les montagnes sont considérées comme intérieures ou extérieures. Les montagnes qui sont directement reliées à Ferrum sont les montagnes intérieures, tandis que les plus éloignées (avec un emplacement de forge) sont les montagnes extérieures. Les fondations et les forges peuvent uniquement être construites sur les montagnes extérieures.

Montagnes



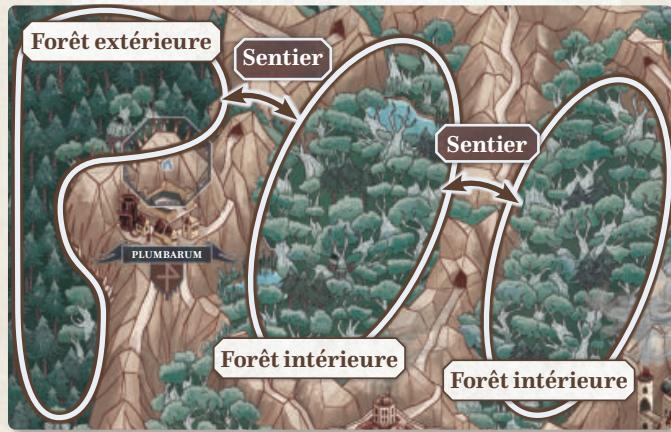
◆ Forêts

Les forêts sont la demeure des Rôdeurs. Elles sont délimitées par les crêtes montagneuses qui relient les montagnes entre elles.

En jeu, les unités des Rôdeurs apparaissent toujours dans les forêts et se déplacent exclusivement d'une forêt à l'autre. Pour cela, elles empruntent les sentiers forestiers qui traversent les crêtes montagneuses.

Selon la distance qui les sépare du centre du plateau, les forêts sont considérées comme intérieures ou extérieures. Les forêts qui sont au bord du plateau sont les forêts extérieures ; les autres sont les forêts intérieures.

Forêts



Les forêts extérieures sont épaisses et sombres. Seuls les Rôdeurs osent s'y aventurer. Puisque les forêts extérieures ne sont pas à la portée des Cuirassés qui résident sur les montagnes extérieures, les forêts extérieures ne peuvent pas être attaquées ; de plus, un combat ne peut pas être lancé depuis une forêt extérieure.

IMPORTANT : Les Rôdeurs peuvent découvrir des totems et attaquer des unités ennemis depuis les forêts intérieures uniquement. Les escouades des Cuirassés peuvent attaquer des unités ennemis uniquement si elles sont dans une forêt intérieure.



IMPORTANT : Une unité de Cuirassés ne peut jamais être en forêt ; de la même manière, une unité de Rôdeurs ne peut jamais être en montagne. Il n'y a aucune limite au nombre d'unités qui peuvent être présentes dans un même lieu.

◆ Contrôler un lieu

Tant que vous avez au moins une unité de combat dans un lieu de votre affiliation (la forêt pour les guerriers Rôdeurs, la montagne pour les guerriers et golems Cuirassés), vous contrôlez ce lieu. Vous cessez de le contrôler dès que la dernière unité de combat que vous y aviez se déplace, est retirée, ou bat en retraite.

La foreuse seule ne peut contrôler un lieu car ce n'est pas une unité de combat.

Un golem seul, lui, peut bel et bien contrôler une montagne, car il s'agit d'une unité de combat.

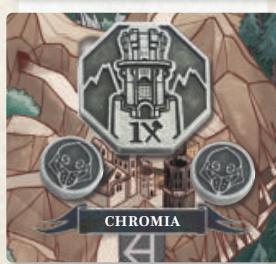
Les fondations et les forges peuvent uniquement être placées sur les montagnes extérieures contrôlées par au moins 1 unité de combat des Cuirassés. Les fondations et les forges déjà présentes sur une montagne ne la contrôlent pas pour autant ; au moins 1 unité de combat doit être présente.



Contrôlé



Non contrôlé



CHROMIA



CHROMIA



FERRUM



FERRUM

Règles de base

Lorsque vous jouez une carte avec le mot-clé **Déplacer**, vous pouvez déplacer des unités d'un lieu vers un lieu adjacent du même type (forêt vers forêt ou montagne vers montagne).

Chaque unité de faction peut être déplacée une seule fois par tour. Les seules exceptions sont les cartes spéciales *Tunnel* (qui vous permet de déplacer la foreuse deux fois lors du même tour), *Esprits des louves* (qui vous permet de déplacer les mêmes 4 guerriers deux fois) et *Sentiers de la canopée* (qui vous permet de déplacer à nouveau les mêmes guerriers lors d'un même tour en jouant une carte de base supplémentaire avec un effet *Déplacer*).

Exemple



Vous jouez la carte spéciale *Sentiers de la canopée* des Rôdeurs qui vous permet de déplacer 4 guerriers Rôdeurs. Cette carte vous permet également de jouer une autre carte (de base) lors du même tour. Vous jouez la carte de base *Pillage* et choisissez de résoudre l'effet qui vous permet de déplacer 5 guerriers Rôdeurs. Avec ce second effet *Déplacer*, vous pouvez déplacer tout ou partie des 4 guerriers qui s'étaient déplacés précédemment.

Déplacement d'unité

◆ Déplacer une escouade

Les unités de combat des Cuirassés se déplacent toujours en escouades. Lorsqu'une carte Action vous demande de déplacer une escouade, choisissez-en une et déplacez-la d'un lieu vers un lieu adjacent du même type. Lorsque vous déplacez 2 escouades, choisissez 2 escouades différentes et résolvez l'effet Déplacer séparément pour chacune.

Lorsque vous déplacez une escouade, vous pouvez choisir tout ou partie des unités de combat occupant le même lieu. Si vous déplacez une partie de l'escouade, l'autre partie reste sur le lieu de départ. Elle ne peut pas être déplacée vers un autre lieu avec le même effet.

La foreuse n'est pas une unité de combat et ne fait jamais partie d'une escouade.



◆ Déplacer un guerrier

Contrairement aux unités de combat des Cuirassés, les guerriers Rôdeurs se déplacent individuellement. Lorsqu'une carte Action vous demande de déplacer des guerriers, choisissez autant de guerriers qu'indiqué et déplacez-les d'un lieu vers un lieu adjacent du même type. Les guerriers Rôdeurs peuvent se déplacer vers le même lieu ou vers des lieux différents, qu'ils fassent partie d'une escouade ou non.

Le seul cas de figure où les guerriers Rôdeurs doivent se déplacer en escouade est celui de la carte spéciale *Leurre*, qui permet aux Cuirassés de déplacer tout ou partie d'une escouade Rôdeurs.

◆ Déplacer un golem

Les golems peuvent uniquement être déplacés en tant qu'escouade, même s'il n'y a pas de guerriers Cuirassés dans l'escouade.

◆ Déplacer la foreuse

Puisque la foreuse n'est pas une unité de combat, et ne fait jamais partie d'une escouade, elle ne peut pas être déplacée via des effets Déplacer un guerrier ou Déplacer une escouade. Il lui faut donc des effets de carte spécifiques pour cela.

Lorsque la foreuse est déplacée sur une nouvelle montagne dépourvue de forge, avancez sur la piste de la foreuse et touchez les récompenses indiquées dans la case atteinte. Si vous êtes déjà sur la dernière case de la piste mais que vous faites des déplacements supplémentaires, laissez le marqueur sur cette case et touchez les récompenses qui lui sont associées.

Piste de la foreuse



0. Position de départ

1. Première étape :

- ◆ Placez 2 cristaux dans la benne de la foreuse (sur votre plateau).

2. Deuxième étape :

- ◆ Placez 1 cristal supplémentaire dans la benne de la foreuse.
- ◆ Consultez secrètement la première carte de la pioche Vision et reposez-la sur la pioche.
- ◆ Recrutez un guerrier Cuirassé sur la montagne **d'où vient** la foreuse.

3. Troisième étape (et suivantes) :

- ◆ Placez 1 cristal supplémentaire dans la benne de la foreuse.
- ◆ Piochez 1 carte spéciale.

Les cristaux de la benne de la foreuse ne peuvent pas être dépensés.

Lorsque la foreuse arrive sur une montagne avec une forge (y compris Ferrum), vous n'avancez pas sur la piste de la foreuse, ni ne gagnez de récompense. À la place, vous devez décharger la foreuse à la forge.

Lorsque vous le faites, déplacez tous les cristaux de la benne de la foreuse à la zone des cristaux disponibles de votre plateau Joueur. Ces cristaux peuvent maintenant être dépensés pour des effets d'action. Remettez ensuite le marqueur à sa position de départ.

NOTE : Vous n'avez pas besoin d'amener la foreuse à une forge différente pour pouvoir la décharger. Vous pouvez retourner à la forge d'où elle est partie pour la décharger.

IMPORTANT : Si une forge est construite sur la montagne où la foreuse se trouve déjà, vous devez décharger la foreuse (on considère qu'elle vient d'arriver dans cette forge).



COMBAT

Lorsque vous jouez une carte avec le mot-clé **Attaquer**, choisissez l'une de vos escouades pour lancer une bataille contre les unités ennemis d'un lieu adjacent. Toutes les unités de combat des escouades impliquées participent.

Deux escouades sont adjacentes si la forêt et la montagne qu'elles occupent sont au contact l'une de l'autre.

IMPORTANT : Les escouades des Cuirassés ne peuvent jamais attaquer les escouades des Rôdeurs des forêts extérieures, et les escouades des Rôdeurs ne peuvent pas lancer d'attaque depuis ces mêmes forêts.

Une fois qu'une bataille est lancée, déterminez s'il y a combat ou non. Bien souvent, une bataille donne lieu à un combat contre une escouade ennemie, mais il peut arriver qu'il n'y ait pas combat (voir *Attaquer Ferrum* et *Détruire la foreuse* p.17). Dans ces cas précis, la bataille est gagnée automatiquement sans combat. Quand il n'y a pas de combat, aucun dégât n'est infligé.

Si une bataille implique un combat (parce qu'il y a des unités de combat ennemis), définissez le rôle de chaque joueur : celui dont l'escouade attaque est l'attaquant ; l'autre est le défenseur. Résolvez ensuite le combat selon les étapes ci-dessous.

Résolution du combat

I. Engager une carte

- 1 L'attaquant décide s'il engage une carte ou non. S'il le fait, il choisit une carte de sa main et la place face cachée sur la table.
- 2 Puis le défenseur décide s'il engage une carte ou non. S'il le fait, il choisit une carte de sa main et la place face cachée sur la table.
- 3 Révélez simultanément les cartes choisies et comparez leurs valeurs de combat. Placez-les côté à côté pour les comparer plus facilement.
- 4 Si un joueur n'a pas engagé de carte, on considère qu'il a engagé une carte avec des valeurs de combat de zéro.

II. Calculer les dégâts infligés

- 1 Vous pouvez calculer simultanément les dégâts infligés.
- 2 Les dégâts que vous infligez à l'escouade ennemie dépendent de la valeur de dégâts  indiquée sur la carte que vous avez engagée. Certains effets de cartes infligent des dégâts supplémentaires. Les forges  (dont Ferrum) et les golems  impliqués dans le combat infligent +1 dégât chacun. Ajoutez ces dégâts à ceux de votre carte pour calculer le total des dégâts infligés.

NOTE : Une forge peut infliger des dégâts supplémentaires si elle se trouve sur la même montagne que l'escouade impliquée dans le combat, en attaque comme en défense.

- 3 Réduisez les dégâts que vous infligez d'autant de points que la valeur de défense  de la carte engagée par l'adversaire (il peut bénéficier en plus de cartes déjà en jeu).

III. Infliger les dégâts

- 1 Si le résultat des dégâts infligés est positif malgré la défense, retirez des unités de combat de l'escouade ennemie. Les deux joueurs peuvent le faire simultanément. Pour chaque dégât infligé, retirez 1 guerrier ennemi. Pour retirer un golem ennemi, vous devez infliger 2 dégâts lors du même combat. Le joueur qui inflige les dégâts décide de leur répartition.

Si un golem subit 1 seul dégât lors d'un combat, il ne le conserve pas pour le combat suivant.

Vous ne pouvez pas infliger des dégâts aux totems, fondations, forges ou à la foreuse.

IV. Déterminer l'issu du combat

- 1 Si l'une des escouades a perdu toutes ses unités de combat, l'escouade adverse remporte immédiatement le combat.
- 2 Si les escouades se sont mutuellement anéanties, personne ne gagne le combat.
- 3 S'il reste au moins une unité de combat à chaque escouade, comparez la valeur de domination de chaque camp . Calculez d'abord la valeur de domination de votre escouade en comptant vos unités de combat restantes. Chaque unité de combat survivante exerce 1 point de domination.

Ajoutez ensuite la valeur de domination de la carte que vous avez engagée, le cas échéant, à celle de votre escouade. Si des effets de cartes en jeu vous fournissent des points de domination supplémentaires, ajoutez-les à ce total. Le joueur qui a la valeur de domination la plus élevée gagne le combat.

◆ En cas d'égalité, l'attaquant gagne.

Une fois que le combat a été résolu, la bataille est terminée.

Si vous avez engagé une carte spéciale, défaussez-la après la bataille.

Si vous avez engagé une carte de base, placez-la à côté de votre défausse. Vous la récupérerez lors de la phase de fin de manche.

Retraite

Le vainqueur du combat peut choisir de forcer l'escouade ennemie à battre en retraite vers un lieu adjacent de son choix du même type. L'escouade ainsi vaincue ne peut pas être divisée.

IMPORTANT : Battre en retraite ne compte pas comme un déplacement. Si une escouade ne peut pas se déplacer à cause de l'effet d'une carte en jeu, elle peut tout de même être forcée en retraite lorsqu'elle a été vaincue au combat.

Si une escouade de Rôdeurs qui transporte un totem est forcée en retraite, elle abandonne son totem sur place et bat en retraite sans lui.

Attaquer Ferrum

Certains effets des cartes des Rôdeurs leur demandent spécifiquement d'attaquer Ferrum. Vous pouvez initier une bataille contre Ferrum même si aucune unité de combat des Cuirassés ne s'y trouve. Dans ce cas, vous remportez automatiquement la bataille sans combattre.

NOTE : La forge de Ferrum inflige des dégâts supplémentaires uniquement au combat. S'il n'y a aucune unité de combat des Cuirassés à Ferrum lorsque les Rôdeurs attaquent, il n'y a pas de combat et la forge n'inflige aucun dégât.

Détruire la foreuse

La foreuse n'est pas une unité de combat et ne participe pas aux batailles. Si la foreuse se trouve sur la même montagne qu'une escouade de Cuirassés participant à une bataille, ignorez sa présence lors de la résolution du combat. La foreuse ne peut donc pas être prise pour cible ni se voir infliger de dégât. Elle ne contribue pas non plus à la domination des Cuirassés.

Elle peut toutefois être détruite.

Si une escouade de Cuirassés est vaincue (ou retirée) et que la foreuse était sur la montagne où elle a combattu, la foreuse est détruite après la bataille.

Les Rôdeurs peuvent tout à fait attaquer une montagne occupée uniquement par la foreuse. Dans ce cas, vous remportez automatiquement la bataille sans combattre et détruisez la foreuse.

Lorsque la foreuse est détruite, le **Chef de clan des Rôdeurs** peut prendre 1 cristal dans sa benne depuis le plateau Joueur adverse et l'ajouter à sa propre réserve de cristaux sur son propre plateau. Les cristaux restants regagnent immédiatement la réserve générale. Réinitialisez le marqueur de la foreuse à sa position de départ et remettez la foreuse sur Ferrum (sans faire avancer le marqueur).

IMPORTANT : Le Chef de clan peut prendre un cristal dans la benne uniquement si la foreuse transportait des cristaux au moment où elle a été détruite, et uniquement s'il lui reste au moins 1 guerrier Rôdeur après la bataille. Si la benne était vide ou qu'il ne reste aucun guerrier Rôdeur après la bataille, le Chef de clan ne récupère pas de cristal.

Exemple de combat

À son tour, le Chef de clan des Rôdeurs joue **Instincts de chasseur**. Il défausse une carte de sa main sans résoudre son effet pour déplacer 4 guerriers Rôdeurs vers la forêt intérieure adjacente à Plumbarum. Puis il lance son attaque contre l'escouade de Cuirassés qui s'y trouve.

Puisque des unités de combat s'affrontent, il faut résoudre un combat. L'escouade des Rôdeurs est l'escouade attaquante. Le Chef de clan engage une carte de sa main qu'il place face cachée. Le Commandant des Cuirassés, à la tête de ses 2 guerriers, de son golem et soutenu par une forge, est le défenseur : il engage lui aussi une carte face cachée. Les deux joueurs révèlent leurs cartes simultanément et les placent côte à côte.



La carte des Rôdeurs, **Enfants de la Forêt**, a une valeur de dégâts de 1 et ne bénéficie pas de dégâts supplémentaires. La carte des Cuirassés, **Machine de guerre**, a une valeur de défense de 0 et aucune défense supplémentaire. Les Rôdeurs infligent donc un total de 1 dégât.

De son côté, la carte **Machine de guerre** a une valeur de dégâts de 2. Le golem et la forge infligent chacun 1 dégât supplémentaire, pour un total de 4 dégâts. **Enfants de la Forêt** a une valeur de défense de 2. La carte **Instincts de chasseur** jouée au départ fournit 1 point de défense supplémentaire pour un total de 3. Cette défense réduit les dégâts infligés par les Cuirassés de 4 points à 1 point. Les Cuirassés infligent donc un total de 1 dégât.

Le Chef de clan retire 1 guerrier Cuirassé de Plumbarum (il aurait fallu infliger 2 dégâts pour retirer le golem) et le Commandant retire 1 guerrier Rôdeur de la forêt. Les Rôdeurs font maintenant le total de leurs points de domination : 3 unités de combat + 2 points de domination sur la carte engagée, pour un total de 5. Les Cuirassés font de même de leur côté : 2 unités de combat restantes + 3 points de domination sur la carte engagée, pour un total de 5 également.

Les deux valeurs de domination sont donc à égalité à 5. En cas d'égalité, priorité est donnée à l'attaquant : les Rôdeurs l'emportent. Ils forcent l'escouade ennemie à battre en retraite et déplacent le dernier guerrier Cuirassé accompagné de son golem sur une montagne adjacente de leur choix. La forge reste en place, car elle ne peut pas être détruite. Si la foreuse avait été sur place, elle aurait été détruite et renvoyée à Ferrum.

Enfin, puisque le Chef de clan des Rôdeurs a gagné ce combat, il peut résoudre le dernier effet de **Instincts de chasseur** et voler 1 cristal dans la réserve du Commandant (s'il y en a).



JOUER LES CUIRASSÉS

Commandant des Cuirassés, pour gagner la guerre contre les Rôdeurs, vous devrez construire de puissantes forges pour écraser les tribus de la forêt sous vos légions d'acier. **Vous gagnez la partie si vous parvenez à construire 3 forges sur les montagnes extérieures** avant que votre adversaire n'ait rempli sa propre condition de victoire. Pour cela, il faudra procéder en deux temps.

NOTE : Un joueur a le droit de concéder la défaite en cours de jeu. S'il le fait, son adversaire gagne immédiatement la partie par abandon.

Fondations

Pour construire une forge, vous devez avoir une fondation. En jouant la carte de base *Expansion*, vous pouvez placer un jeton Forge côté Fondation visible **sur une montagne extérieure que vous contrôlez** et dépourvu de forge ou de fondation. Vous ne pouvez pas placer de fondation sur une montagne extérieure que vous ne contrôlez pas. Vous ne pouvez pas placer de fondation sur Ferrum (qui dispose déjà d'une forge) ni sur une montagne intérieure.

NOTE : Les fondations ne sont jamais prises en compte dans un combat et ne suffisent pas pour contrôler une montagne : une escouade reste nécessaire. Les fondations ne peuvent jamais être détruites.

Forges



Une fois que vous avez une fondation, vous pouvez construire une forge dessus. Si vous contrôlez une montagne extérieure et que vous avez construit une fondation dessus, et si vous avez au moins 5 cristaux en réserve, vous pouvez jouer la carte de base *Renforts* pour construire une forge. Retournez alors le jeton Fondation sur son côté Forge.

Certains effets de cartes vous permettent de construire une forge différemment, sans tenir compte de ce processus.



NOTE : Les forges ne suffisent pas pour contrôler une montagne (une escouade reste nécessaire) et ne peuvent jamais être détruites.

En plus de vous rapprocher de la victoire, les forges vous rapportent des avantages supplémentaires :

- ◆ Lorsqu'un combat se déroule sur une montagne où se trouve une forge, la forge inflige 1 dégât supplémentaire.
- ◆ Plus vous avez de forges, plus vous avez d'endroits où décharger la foreuse.
- ◆ Vous avez également plus d'options pour déployer vos guerriers recrutés en fin de manche.



NOTE : Ferrum dispose d'une forge d'entrée de jeu et vous rapporte les avantages listés ci-dessus ; toutefois, cette forge ne compte pas parmi les 3 que vous devez construire.

JOUER LES RÔDEURS

Chef de clan des Rôdeurs, pour vaincre les Cuirassés, vous devez retrouver et mettre en sécurité les trois anciens totems de votre peuple dissimulés dans les Montagnes de Fer. Ces totems magiques vous permettront d'invoquer le Gardien, incarnation mystique de la puissance de la Forêt, capable de balayer les Cuirassés à jamais. **Vous gagnez la partie si vous parvenez à mettre en sécurité 3 totems en les déplaçant vers les forêts extérieures** avant que votre adversaire n'ait rempli sa propre condition de victoire. Pour cela, il faudra procéder en deux temps.

NOTE : Un joueur a le droit de concéder la défaite en cours de jeu. S'il le fait, son adversaire gagne immédiatement la partie par abandon.

Cartes Vision

Pour mettre un totem en sécurité, vous devez d'abord le découvrir. En plus de votre paquet de cartes spéciales, vous disposez d'un second paquet : la pioche de cartes Vision. Chaque carte Vision désigne une montagne où vous pouvez découvrir un totem.

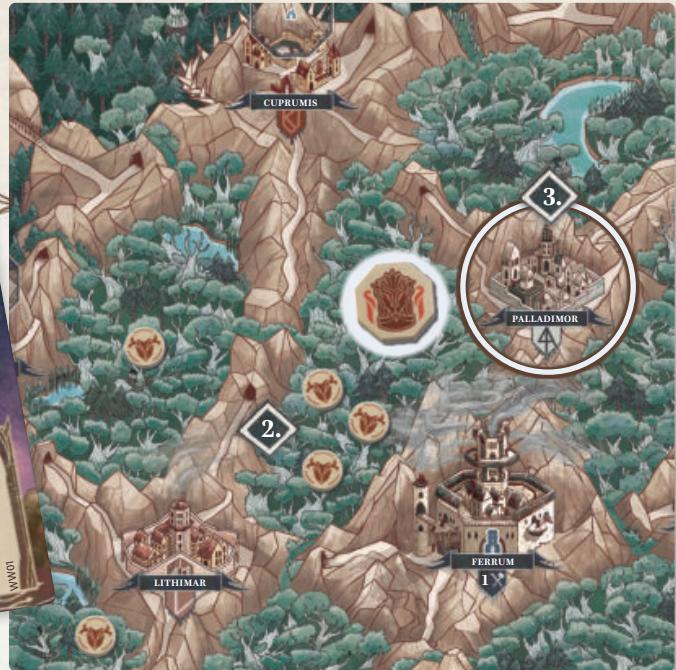
Vous pouvez découvrir un totem en réunissant les conditions suivantes :



1. Vous avez une carte Vision en main .
2. Vous disposez d'une escouade dans une forêt **intérieure** adjacente à la montagne représentée sur la carte Vision. Vous ne pouvez jamais découvrir un totem depuis une forêt extérieure.
3. La montagne indiquée sur la carte vision est **non contrôlée**, ce qui signifie qu'il n'y a pas d'unités des Cuirassés dessus. Une montagne pourvue uniquement d'une fondation ou d'une forge et/ou de la foreuse n'est pas contrôlée.

Si ces conditions sont remplies et que vous jouez une carte Action avec le mot-clé **Découvrir**, alors vous pouvez révéler une carte Vision de votre main et la placer à côté de votre défausse pour découvrir un totem. S'il y a déjà une carte Vision à côté de votre défausse, placez celle que vous venez de jouer à côté de telle sorte que toutes soient visibles. La carte Action **Découvrir** la plus communément utilisée est la carte de base Visions, mais ce mot-clé apparaît aussi sur d'autres cartes spéciales.

Si vous découvrez un totem, ajoutez un jeton Totem côté Intact sur l'escouade que vous avez utilisée pour le découvrir. **S'il totem a été découvert dans une montagne intérieure, vous gagnez également 3 cristaux.** Le coin supérieur gauche des cartes Vision qui représentent une montagne intérieure vous rappelle cette règle. Vous ne gagnez jamais de cristaux en découvrant un totem sur une montagne extérieure.



Totems



Une fois que vous avez découvert un totem, il ne vous reste plus qu'à le transporter vers une forêt extérieure en respectant les règles ci-dessous.

◆ Déplacer un totem

Lorsqu'un guerrier se déplace à partir d'une forêt où il y a un totem, il peut le prendre avec lui. Chaque guerrier ne peut porter qu'un seul totem à la fois.

Si un autre guerrier se trouve dans la forêt d'arrivée, qu'il ne s'est pas encore déplacé et que vous pouvez encore déplacer des guerriers, il peut prendre le relais et porter à son tour le totem vers la forêt adjacente. Un guerrier ne peut se déplacer qu'une seule fois par tour, mais un totem n'est pas soumis à cette limite.



◆ Mettre un totem en sécurité

Si l'un de vos guerriers ou escouades parvient à apporter le totem dans une forêt extérieure, ce totem est immédiatement mis en sécurité. Retirez-le du plateau et placez-le sur votre plateau Joueur. Plus rien ne peut vous en priver.

Vos unités restent sur le plateau et vous continuez à jouer normalement.

Vous remportez la partie dès que vous parvenez à mettre votre troisième totem en sécurité.

◆ Perdre un totem

Lorsqu'une escouade de Rôdeurs porteuse d'un totem perd une bataille et se voit forcée en retraite, elle doit laisser le totem dans la forêt qu'elle vient de quitter. Elle ne peut pas battre en retraite avec le totem.

Si une escouade porteuse d'un totem est complètement détruite (par une bataille ou l'effet d'une carte), laissez le totem sur place.

Dès qu'un guerrier ou une escouade de Rôdeurs entre dans une forêt non contrôlée avec un totem, il ou elle s'en empare immédiatement.

◆ Affaiblissement

Lorsqu'un totem est découvert, vous le retirez de l'ancien site rituel qu'il occupait. Dès lors, son pouvoir s'affaiblit. Le seul moyen de préserver son pouvoir est de l'apporter dans un des sites sacrés de la forêt extérieure avant qu'il soit trop tard.

Vous devez donc retourner côté Affaibli tout totem qui se trouve encore sur le plateau lors de la phase de fin de manche. Si vous devez retourner un totem qui est déjà affaibli, retirez-le du plateau. Cela signifie que vous avez un temps limité (la manche en cours et la suivante) pour mettre un totem en sécurité.

Intact



Affaibli



MODE SOLO - CONTRE L'AUTOMACIER

Dans ces règles, « vous » et ses dérivés se rapportent au joueur humain qui joue en tant que Rôdeur contre l'Automacier, désigné par « il » ou « lui ».

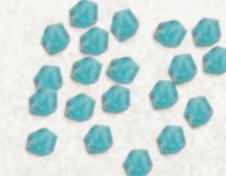
MISE EN PLACE

CONDITIONS DE VICTOIRE

1. Utilisez le plateau principal côté Solo.
2. Prenez le plateau Joueur des Rôdeurs et placez le plateau Joueur des Cuirassés côté Solo visible.
3. Prenez en main vos 3 cartes de base. Prenez les 3 cartes de base de l'automa et formez une pioche face cachée à côté de son plateau Joueur, à l'endroit indiqué. Nous appellerons cette pioche « la main de l'automa ».
4. Retirez les cartes WW17, WW19, WW22 et WW36 de votre **propre** pioche. Ensuite, mélangez votre pioche et placez-la à côté de votre plateau Joueur. Faites la même chose pour la pioche de l'automa.
5. Mélangez les 4 cartes Vision affichant une montagne intérieure et piochez-en 1 au hasard. Mélangez les 3 cartes Vision restantes au reste de la pioche des cartes Vision.
6. Placez 2 guerriers Rôdeurs sur chaque forêt extérieure.
7. Placez la foreuse sur Ferrum. Placez 1 guerrier Cuirassé sur Ferrum et 3 guerriers Cuirassés sur chaque montagne intérieure adjacente à Ferrum.
8. Ouvrez l'aide de jeu à la page des attitudes et actions de l'Automacier et gardez-la à portée de main. Placez un cube sur l'attitude Expansive de l'automa ; il commence la partie avec cette attitude.
9. Placez la carte de procédure du tour de l'Automacier (côté Alerte visible) et le dé magique à portée de main.
10. Placez tous les autres éléments de jeu près du plateau.

Les conditions de victoire sont les mêmes que celles du jeu de base. Vous gagnez si vous mettez 3 totems en sécurité. Si l'automa construit 3 forges (en plus de Ferrum), vous perdez la partie.





RÉSUMÉ DE LA MANCHE

Phase de préparation

◆ Gagner des cristaux

Aucun changement par rapport aux règles de base. Vous gagnez 1 cristal et l'automa gagne 2 cristaux.

◆ Piocher 2 cartes

Aucun changement par rapport aux règles de base pour vous. Piochez les deux premières cartes de votre paquet. Lors de la première manche, vous pouvez piocher 4 cartes spéciales, en conserver 2 et remélanger les 2 autres dans votre paquet.

Pour l'automa, piochez 2 cartes de son paquet et mélangez-les à sa main (les trois cartes de base) en prenant soin de laisser les cartes face cachée.

◆ Retirer des cubes

Aucun changement par rapport aux règles de base pour vous. Retirez 1 cube de toutes les cartes permanentes que vous avez en jeu.

RAPPEL : Dès qu'une carte permanente est épuisée, défaussez-la.

L'automa n'utilise pas de cartes permanentes mais peut marquer certaines montagnes pour tenir compte de l'état du jeu. Les cubes ainsi déposés ne sont **jamais** retirés.

Phase d'actions

Vous jouez le premier, puis l'automa joue son tour, et ainsi de suite.

◆ Votre tour

Jouez votre tour comme d'habitude avec les modifications suivantes.

- ◆ Si vous attaquez une escouade de Cuirassés, utilisez la procédure de combat indiquée p.26.
- ◆ Une fois que vous avez découvert un totem, l'Automacier **marque la montagne** où vous l'avez découvert.
- ◆ Une fois que vous avez défausssé ou brûlé une carte Vision, l'Automacier **marque la montagne** correspondant à cette carte Vision.

◆ Tour de l'automa

Au début de chacun des tours de l'automa, consultez les conditions de changement d'attitude de l'aide de jeu pour

déterminer son attitude du tour. Déplacez le cube sur l'attitude indiquée en fonction du changement d'attitude de l'automa.

Pour résoudre son tour, reportez-vous à la procédure du tour indiquée sur la carte du même nom. Voyez la section *Mots et concepts-clés* pour savoir comment résoudre certaines instructions.

Lorsqu'il vous est demandé de dépenser une carte, placez-la face visible sur le premier emplacement disponible à gauche sous le plateau Joueur de l'automa. S'il vous est demandé de résoudre les icônes d'une carte dépensée, consultez les icônes Solo qui apparaissent au-dessus du cadre des effets de la carte. Trouvez d'abord la ligne qui correspond à l'icône la plus à gauche dans la table d'actions et résolvez l'effet correspondant. Ensuite, faites de même avec l'icône suivante.

IMPORTANT : Si la résolution d'une icône ne modifie pas l'état du jeu ou s'il n'y a aucune cible valide pour résoudre l'effet d'une icône, l'automa gagne 1 cristal en compensation.

NOTE : Pour vos premières parties, ignorez les icônes qui apparaissent en rouge (voir Augmenter la difficulté p.27).

Si la main de l'automa est vide lors de son tour, il pioche une carte (sans la révéler) pour reformer sa main face cachée puis **termine son tour**.

Phase de fin de manche

◆ Recouvrir/défausser des cartes Action

Aucun changement par rapport aux règles de base pour vous. Reprenez toutes vos cartes de base en main. Déplacez les cartes permanentes avec un cube au-dessus de votre plateau Joueur. Défaussez toutes les autres cartes jouées. Vérifiez votre limite de cartes en main (8, dont les cartes de base).

Remettez dans la main de l'automa les cartes de base qu'il a dépensées ou engagées lors du tour, puis défaussez les cartes spéciales qu'il a jouées.

◆ Affaiblir les totems

Retournez les totems découverts sur leur côté Affaibli ou, s'ils étaient déjà sur ce côté, retirez-les du jeu.

◆ Recruter

Aucun changement par rapport aux règles de base pour vous. Vous pouvez recruter autant de guerriers que vous le souhaitez au coût de 2 cristaux par guerrier. Placez-les dans une ou des forêts extérieures.

Ensuite, si l'automa a au moins 5 cristaux, il recrute des guerriers (au coût de 2 cristaux chacun) jusqu'à ce qu'il ne lui reste que 3 ou 4 cristaux.

Utilisez l'ordre de priorité suivant lorsque vous recrutez pour l'automa, en plaçant ses guerriers à l'endroit indiqué :

- ◆ Ferrum, s'il y a moins de 3 guerriers à Ferrum
- ◆ La forge avec la plus petite escouade de Cuirassés (dont Ferrum)
- ◆ Si égalité, utilisez le dé magique (voir Mots et concepts-clés)

Répétez ce processus pour chaque recrutement jusqu'à ce que l'automa cesse de recruter.

MOTS ET CONCEPTS-CLÉS

Piocher des cartes

Lorsque l'automa pioche une carte spéciale, placez la première carte de son paquet de cartes spéciales (sans la regarder) sous la pile qui forme sa main, sauf si un effet de jeu vous demande de la mettre sur cette même pile. L'automa mélange sa main lors de l'étape Piocher des cartes de la manche.

Le dé magique

Lorsque vous devez choisir une montagne, une forêt ou une escouade à partir de certains critères mais que ces critères vous donnent plusieurs options éligibles, lancez le dé magique.



Choisissez l'option avec le **nombre pair le plus élevé**.



Choisissez l'option avec le **nombre impair le plus élevé**.



Choisissez l'option avec le **nombre pair le plus bas**.



Choisissez l'option avec le **nombre impair le plus bas**.

Si vous avez besoin de trancher d'autres égalités lors du tour de l'automa, lancez plusieurs fois le dé magique.

Plus petite/plus grande escouade

La plus petite/plus grande escouade définit l'escouade qui contient respectivement le moins et le plus d'unités de combat. À niveau égal, une escouade qui contient au moins un golem est considérée comme ayant 1 unité de plus qu'une unité similaire avec moins de golems (ou aucun).

Montagne marquée

Lorsque vous jouez, défaussez ou brûlez une carte Vision, l'Automacier marque la montagne correspondante pour enregistrer que vous ne cherchez plus à aller y découvrir un totem. Lorsque l'Automacier marque une montagne, placez-y un cube.



Attaquer

◆ Cibler une escouade

Lorsque l'automa prévoit de vous attaquer, il cible l'une de vos escouades de Rôdeurs selon l'ordre de priorité suivant :

- ◆ Escouade de Rôdeurs porteuse d'un totem (sauf si le totem est affaibli et que c'est le dernier tour de la manche).
- ◆ Si plusieurs escouades de Rôdeurs ont un totem, l'égalité est tranchée selon l'ordre de priorité suivant :
 - Escouade avec un totem affaibli (sauf si c'est le dernier tour de la manche).
 - Escouade plus proche d'une forêt extérieure.
 - Dé magique.
- ◆ Si aucune escouade de Rôdeurs ne transporte un totem, l'automa cible la plus grande escouade de Rôdeurs parmi celles qui sont les plus proches d'un totem.
- ◆ S'il n'y a aucun totem sur le plateau, il cible la plus petite escouade de Rôdeurs disponible.

Si l'automa a le choix entre plusieurs options, il choisit le combat où il bénéficie du plus grand rapport de forces en termes d'unités de combat. Si l'égalité persiste, utilisez

le dé magique pour choisir une escouade (à partir des numéros des forêts). L'automa attaque uniquement si le rapport de forces en termes d'unités de combat est de 0 ou supérieur (en sa faveur).

L'escouade ainsi déterminée est l'**escouade ciblée**.

IMPORTANT : Tout comme dans le jeu de base, les guerriers Rôdeurs des forêts extérieures ne peuvent pas être attaqués.

L'automa vise l'escouade ciblée et ignore toute escouade de Rôdeurs qui n'est adjacente à aucune des escouades de Cuirassés. L'automa attaque l'escouade ciblée avec la plus grande escouade de Cuirassés adjacente. Pour résoudre le combat, utilisez la procédure de combat (voir plus loin). Si l'Automacier initie le combat mais n'a aucune carte à engager en main, il n'attaque pas et pioche une carte spéciale à la place.

◆ Procédure de combat contre l'Automacier

- I Vous engagez une carte le premier (ou refusez de le faire), même en défense.
- II Ensuite, révélez la première carte de la main de l'automa : c'est la carte qu'il engage. Si sa main est vide, il n'engage pas de carte.
- III Calculez les dégâts comme dans les règles de base sans oublier de prendre en compte le bonus d'attitude de l'automa ci-dessous. Déterminez le vainqueur.
 - 1 Attitude expansive : +1 dégât.
 - 2 Attitude agressive : +1 domination.
 - 3 Attitude défensive : +1 défense.
- IV Si l'automa gagne et vous force à battre en retraite, vous devez vous éloigner de la montagne impliquée dans le combat de manière à ce que votre escouade n'en soit plus adjacente. L'automa vous déplace vers une forêt contenant une escouade de Rôdeurs plus petite (ou sans escouade) mais il ne vous rapproche jamais d'une forêt avec un totem. En cas d'égalité entre plusieurs forêts, utilisez le dé magique.
- V S'il n'y a aucune unité de combat sur Ferrum après une bataille, l'automa recrute gratuitement 1 guerrier Cuirassé sur Ferrum après la résolution de la bataille.

Déplacement des escouades de Cuirassés

Lorsque l'automa définit ses priorités de déplacement, il utilise les trois mots-clés suivants. Ces déplacements ne servent jamais à déplacer la foreuse.

Traquer

Terrain-cible :

Une montagne adjacente à l'**escouade ciblée**, où l'Automacier peut utiliser un seul déplacement d'escouade pour former la plus grande escouade possible. (En cas d'égalité, choisissez une montagne **non marquée**. Si l'égalité persiste, utilisez le dé magique.)

Toutefois, si l'Automacier a déjà plus d'unités dans l'escouade adjacente à l'escouade ciblée, il ne fait aucun déplacement.

Terrain-source :

Une montagne adjacente au terrain-cible, avec la plus grande escouade possible. S'il s'agit de Ferrum, lorsque vous comparez les tailles d'escouade, ignorez-y 3 guerriers (car ils resteraient sur place pour protéger Ferrum). En cas d'égalité, utilisez le dé magique.

Déplacez les unités de combat du terrain-source au terrain-cible jusqu'à ce qu'il y ait **plus** d'unités dans l'escouade de Cuirassés que le nombre de guerriers Rôdeurs de l'escouade ciblée ou jusqu'à vider le terrain-source (ne déplacez pas les 3 derniers guerriers de Ferrum). Les golems se déplacent avant les guerriers.

Protéger

Terrain-cible :

- ◆ Ferrum, si moins de 3 unités s'y trouvent.
- ◆ Une montagne avec une fondation si l'escouade de Cuirassés qui s'y trouve est de taille inférieure à une escouade de Rôdeurs adjacente. Par défaut, ce doit être une **montagne non marquée**, en priorité celle qui abrite la plus petite escouade de Cuirassés.
- ◆ Une **montagne intérieure non marquée** si l'escouade de Cuirassés qui s'y trouve est de taille inférieure à une escouade de Rôdeurs adjacente.

En cas d'égalité parmi les options ci-dessus, utilisez le dé magique.

Terrain-source :

Une montagne sans fondation occupée par la plus grande escouade de Cuirassés adjacente au terrain-cible. S'il s'agit de Ferrum, lorsque vous comparez les tailles d'escouade, ignorez-y 3 guerriers (car ils resteraient sur place pour protéger Ferrum). En cas d'égalité, utilisez le dé magique. Si aucune montagne n'est éligible, ignorez le déplacement.

Déplacez toutes les unités de combat **sauf une** (ou trois pour Ferrum) du terrain-source au terrain-cible. Les golems se déplacent avant les guerriers.

S'étendre

Terrain-cible :

- ◆ Une montagne extérieure non contrôlée et **non marquée** sans forge et dont les forêts adjacentes contiennent le moins de guerriers Rôdeurs. Si possible, il doit y avoir une fondation dessus.
- ◆ Une montagne extérieure non contrôlée avec une fondation et dont les forêts adjacentes contiennent le moins de guerriers Rôdeurs.
- ◆ Une montagne intérieure non contrôlée et **non marquée** adjacente à la plus grande escouade de Rôdeurs.

En cas d'égalité parmi les options ci-dessus, utilisez le dé magique.

Terrain-source :

Une montagne adjacente au terrain-cible, avec la plus grande escouade possible. S'il s'agit de Ferrum, lorsque vous comparez les tailles d'escouade, ignorez-y 3 guerriers (car ils resteraient sur place pour protéger Ferrum). En cas d'égalité, utilisez le dé magique.

Déplacez toutes les unités de combat **sauf une** (ou trois pour Ferrum) du terrain-source au terrain-cible. Les golems se déplacent avant les guerriers. Si aucun guerrier Cuirassé ne peut être déplacé vers le terrain-cible, déterminez un autre terrain-cible (si possible).

Déplacer la foreuse

S'il y a au moins 3 cristaux dans la benne de la foreuse 🏭, elle se déplace vers la forge la plus proche ; sinon elle se déplace sur une montagne sans forge (si possible). Si plusieurs montagnes sont éligibles, elle se déplace sur celle avec la plus grande escouade de Cuirassés et/ou celle qui est adjacente à la plus petite escouade de Rôdeurs. S'il n'y a aucune escouade de Cuirassés sur les montagnes adjacentes, la foreuse se déplace sur la montagne adjacente à la plus grande escouade de Cuirassés possible. En cas d'égalité, utilisez le dé magique.

Lorsque vous déplacez la foreuse sur une montagne sans forge, avancez le marqueur de la piste et faites gagner le bénéfice associé à l'automa.

Lorsque l'automa résout cette récompense, il ne consulte pas votre pioche Vision. Cependant, **si vous avez plus d'une carte Vision en main**, vous devez en tirer une au sort et la remélanger dans votre pioche Vision. Si vous

avez une seule carte Vision en main (ou aucune), rien ne se passe.

Lorsque vous déplacez la foreuse sur une forge, remettez son marqueur à sa position de départ et faites gagner à l'automa les cristaux accumulés par la foreuse.

◆ Construire des forges

Si l'automa est sur le point d'améliorer une fondation en forge et qu'il contrôle plusieurs fondations, il choisit la fondation avec la plus petite escouade de Cuirassés (utilisez le dé magique en cas d'égalité).

AUGMENTER LA DIFFICULTÉ

Si vous parvenez à vaincre l'automa avec ces règles, n'hésitez pas à augmenter le niveau de difficulté (jusqu'à 15 niveaux !) :

- ◆ Résolvez les icônes d'action rouges au lieu de les ignorer (2 niveaux).
- ◆ Lors de la mise en place, placez un golem à Ferrum (3 niveaux).
- ◆ Lors de la mise en place, déterminez deux montagnes extérieures au hasard (avec les cartes Vision) et placez-y une fondation (3 niveaux).
- ◆ Lors de la mise en place, mélangez 4 cartes spéciales (et non 2) dans la main de l'automa (2 niveaux).
- ◆ Lors de la mise en place, choisissez l'une des options suivantes et ajoutez des guerriers supplémentaires aux escouades de Cuirassés :

- 1 guerrier Cuirassé sur une montagne intérieure aléatoire (1 niveau).
- 1 guerrier Cuirassé sur deux montagnes intérieures aléatoires différentes (2 niveaux).
- 1 guerrier Cuirassé sur trois montagnes intérieures aléatoires différentes (3 niveaux).
- 1 guerrier Cuirassé sur chaque montagne intérieure (4 niveaux).
- 1 guerrier Cuirassé sur chaque montagne intérieure et 1 guerrier Cuirassé à Ferrum (5 niveaux).



MODE SOLO - CONTRE L'AUTOMAQUIS

Dans ces règles, « vous » et ses dérivés se rapportent au joueur humain qui joue en tant que Cuirassé contre l'Automaquis, désigné par « il » ou « lui ». 🌱

MISE EN PLACE

1. Utilisez le plateau principal côté Solo 🏰.
2. Prenez le plateau Joueur des Cuirassés et placez le plateau Joueur des Rôdeurs côté Solo visible 🏰.
3. Prenez en main vos 3 cartes de base. Prenez les 3 cartes de base de l'automa et formez une pioche face cachée à côté de son plateau Joueur, à l'endroit indiqué 🃏. Nous appellerons cette pioche « la main de l'automa ».
4. Retirez les cartes IC13, IC17, IC27, IC33 et IC36 de votre **propre** pioche. Ensuite, mélangez votre pioche et placez-la sur l'emplacement correspondant à côté de votre plateau Joueur 🃏. Faites la même chose pour la pioche de l'automa.
5. Mélangez les 4 cartes Vision affichant une montagne intérieure pour former la pioche Vision. Placez les six cartes restantes face visible sur le côté droit du plateau de l'automa pour créer la défausse Vision.
6. Placez un cube sur les quatre emplacements de marquage des montagnes intérieures.
7. Placez 2 guerriers Rôdeurs sur chaque forêt extérieure.
8. Placez la foreuse sur Ferrum. Placez 1 de vos guerriers Cuirassés sur Ferrum et 3 de vos guerriers Cuirassés sur chaque montagne adjacente à Ferrum.
9. Placez l'aide de jeu fermée et le dé magique à portée de main.
10. Placez tous les autres éléments de jeu près du plateau.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les conditions de victoire sont les mêmes que celles du jeu de base. Vous gagnez si vous construisez 3 forges (en plus de Ferrum).

Si l'Automaquis parvient à mettre en sécurité trois totems, vous perdez la partie.





RÉSUMÉ DE LA MANCHE

Phase de préparation

◆ Gagner des cristaux

Aucun changement par rapport aux règles de base. Vous gagnez 2 cristaux et l'automa gagne 1 cristal.

◆ Piocher 2 cartes

Aucun changement par rapport aux règles de base pour vous. Piochez les deux premières cartes de votre paquet. Lors de la première manche, vous pouvez piocher 4 cartes spéciales, en conserver 2 et remélanger les 2 autres dans votre paquet.

Pour l'automa, piochez 2 cartes de son paquet et mélangez-les à sa main (face cachée).

◆ Retirer des cubes

Aucun changement par rapport aux règles de base pour vous. Retirez 1 cube de toutes les cartes permanentes que vous avez en jeu.

RAPPEL : Dès qu'une carte permanente est épuisée, défaussez-la.

Il peut y avoir des cubes près des Esprits de la Forêt (voir aide de jeu) vous **ne devez pas** les retirer lors de cette étape. Ils seront utiles lors des étapes de résolution du combat de l'Automaquis.

IMPORTANT : Ne retirez pas les cubes placés sur les montagnes lors de cette étape : ils marquent la progression de l'Automaquis dans sa recherche de totems.

Phase d'actions

L'automa joue en premier, puis c'est votre tour, et ainsi de suite.

◆ Tour de l'automa - Localiser un totem

Au début de chaque tour durant lequel l'Automaquis utilise la procédure de tour Rebelle, procédez comme suit :

- ◆ S'il reste exactement une carte dans la pioche Vision :
 - 1 Révélez cette carte Vision (et retirez le cube de la montagne correspondante).

◆ Découvrez un totem à proximité, même si la montagne concernée est contrôlée par les Cuirassés (voir Mots et concepts-clés pour résoudre une découverte).

◆ Ensuite, dépensez la première carte du paquet de l'automa (pour indiquer qu'un tour s'est écoulé).

◆ Retournez l'aide de jeu (comme indiqué en bas de la section Rebelle).

◆ Terminez le tour de l'automa.

◆ S'il reste plus d'une carte dans la pioche Vision :

◆ 1 Révélez et défaussez la première carte Vision.

◆ 2 Retirez le cube de la montagne correspondante.

◆ Tour de l'automa - Procédure du tour

Lors du tour de l'automa, appliquez la procédure de tour telle qu'indiquée sur l'aide de jeu (à moins qu'il n'ait découvert un totem lors de l'étape Localiser un totem). Voyez la section Mots et concepts-clés pour savoir comment résoudre certaines instructions.

Lorsqu'il vous est demandé de dépenser une carte, placez-la face visible sur le premier emplacement disponible (à gauche) du plateau Joueur de l'automa. S'il vous est demandé de résoudre les icônes d'une carte dépensée, consultez les icônes Solo qui apparaissent au-dessus du cadre des effets de la carte. Trouvez d'abord la ligne qui correspond à l'icône la plus à gauche dans le tableau des actions et résolvez l'effet correspondant. Ensuite, faites de même avec l'icône suivante. Certaines lignes affichent plusieurs effets sous forme de liste à puces : partez du haut et résolvez la **première qu'il est possible de résoudre**.

IMPORTANT : Si la résolution d'une icône ne modifie pas l'état du jeu ou s'il n'y a aucune cible valide pour résoudre l'effet d'une icône, l'automa gagne 1 cristal en compensation.

NOTE : Pour vos premières parties, ignorez les icônes qui apparaissent en rouge (voir Augmenter la difficulté p.34).

Si la main de l'automa est vide lors de son tour, il pioche une carte (sans la révéler) pour reformer sa main face cachée puis termine son tour (après avoir résolu l'étape Localiser un totem s'il est Rebelle).



IMPORTANT: Pensez à bien vérifier les conditions de changement de procédure de tour pour l'Automaquis pour savoir quand vous devez retourner l'aide de jeu. S'il y a des cubes à côté des Esprits de la Forêt lorsque vous retournez l'aide de jeu, placez l'aide de jeu de telle sorte que les cubes des Esprits de la Forêt restent à côté de cet emplacement.

◆ Votre tour

Jouez votre tour normalement.

Si vous attaquez une escouade de Rôdeurs, utilisez la procédure de combat indiquée p.32.

Phase de fin de manche

◆ Recouvrir/défausser des cartes Action

Aucun changement par rapport aux règles de base pour vous. Reprenez toutes vos cartes de base en main. Déplacez les cartes permanentes avec un cube au-dessus de votre plateau Joueur. Défaussez toutes les autres cartes jouées. Vérifiez votre limite de cartes en main (8, dont les cartes de base).

Remettez dans la main de l'automa les cartes de base qu'il a dépensées ou engagées lors du tour, puis défaussez les cartes spéciales qu'il a jouées.

◆ Affaiblir les totems

Retournez les totems découverts sur leur côté Affaibli ou, s'ils étaient déjà sur ce côté, retirez-les du jeu.

◆ Recrutement

Aucun changement par rapport aux règles de base pour vous.

Si l'automa a au moins 2 cristaux, il recrute des guerriers (au coût de 2 cristaux chacun) selon l'ordre de priorité suivant jusqu'à retomber à 0 ou 1 cristal. Ensuite, vous pouvez recruter autant de guerriers que vous le souhaitez au coût de 2 cristaux chacun. Placez-les sur vos forges.

Utilisez l'ordre de priorité suivant lorsque vous recrutez pour l'Automaquis. Placez tout nouveau guerrier recruté dans la forêt extérieure indiquée avec le **plus petit nombre** (y compris zéro) de guerriers Rôdeurs.

- ◆ Adjacente à un totem.
- ◆ Adjacente à une fondation contrôlée.
- ◆ Adjacente à une montagne extérieure si possible, de préférence non contrôlée et de préférence sans forge.

◆ Au plus proche de la foreuse.

◆ En cas d'égalité, utilisez le dé magique.

Répétez ce processus pour chaque recrutement jusqu'à ce que l'automa cesse de recruter.



MOTS ET CONCEPTS-CLÉS

Piocher des cartes

Lorsque l'automa pioche une carte spéciale, placez la première carte de son paquet de cartes spéciales (sans la regarder) sous la pile qui forme sa main, sauf si un effet de jeu vous demande de la mettre sur cette même pile. L'automa mélange sa main lors de l'étape Piocher des cartes de la manche.

Plus petite/plus grande escouade

La plus petite/plus grande escouade définit l'escouade qui contient respectivement le moins et le plus d'unités de combat. À niveau égal, une escouade qui contient au moins un golem est considérée comme ayant 1 unité de plus qu'une unité similaire avec moins de golems (ou aucun).

Montagne marquée/potentielle

S'il y a un cube sur l'emplacement de marquage d'une montagne, on considère que c'est une montagne potentielle.

Une montagne doit rester marquée tant que sa carte Vision est dans la pioche Vision, ce qui signifie que l'Automaquis peut encore y chercher un totem.



Le dé magique

Lorsque vous devez choisir une montagne, une forêt ou une escouade à partir de certains critères mais que ces critères vous donnent plusieurs options éligibles, lancez le dé magique.



Choisissez l'option avec le **nombre pair le plus élevé**.



Choisissez l'option avec le **nombre pair le plus bas**.



Choisissez l'option avec le **nombre impair le plus élevé**.



Choisissez l'option avec le **nombre impair le plus bas**.

Si vous avez besoin de trancher d'autres égalités lors du tour de l'automa, lancez plusieurs fois le dé magique.

Attaquer

L'Automaquis attaque une escouade de Cuirassés uniquement si ses forces sont de taille au moins équivalente (pour rappel, à niveau égal, une escouade avec un golem ou une forge est plus grande qu'une escouade de guerriers). Sinon, l'effet de l'attaque ne peut être résolu. S'il y a plusieurs cibles éligibles, l'Automaquis attaque là où il bénéficie de la plus grande **différence** de forces en présence. En cas d'égalité, utilisez le dé magique.

Si l'Automaquis initie le combat mais n'a aucune carte à engager en main, il n'attaque pas et pioche une carte à la place.

Si la **foreuse** est détruite alors qu'elle était chargée de cristaux, l'Automaquis gagne 1 cristal et la foreuse est renvoyée à Ferrum comme dans les règles de base. Si la foreuse n'est pas protégée par une escouade et que l'Automaquis l'attaque, il réussit automatiquement son attaque. L'Automaquis ne cherche pas à cibler ou attaquer la foreuse si elle ne transporte aucun cristal dans sa benne.

La **moindre attaque** réussie contre **Ferrum** permet à l'Automaquis de vous voler la moitié de vos cristaux (arrondie au supérieur).

◆ Procédure de combat contre l'Automaquis

- I** Vous engagez une carte le premier (ou refusez de le faire), même en défense.
- II** Ensuite, révélez la première carte de la main de l'automa : c'est la carte qu'il engage. Si sa main est vide, il n'engage pas de carte.
- III** Calculez les dégâts et déterminez le vainqueur comme dans les règles de base. **Toutefois**, prenez en compte le bonus des Esprits de la Forêt : s'il y a au moins un cube à côté des Esprits de la

Forêt, l'Automaquis bénéficie de bonus de combat qui dépendent de son état Rebelle ou Exalté (+1 défense ou +1 dégât, et +1 domination).



IV Si l'Automaquis vous inflige plus de 1 point de dégâts et que vous avez au moins 1 golem, l'Automaquis vise en priorité vos golems. En revanche, il n'inflige jamais 1 seul point de dégât à un golem ; dans ce cas, il inflige plutôt 1 dégât à un guerrier Cuirassé.



V S'il y a au moins un cube à côté des Esprits de la Forêt, retirez-en un.



VI Si l'automa l'emporte et vous force à battre en retraite, il vous repousse vers une montagne adjacente avec le moins d'unités de combat Cuirassées possible, en priorité dépourvue de cube (donc pas une montagne potentielle). En cas d'égalité, utilisez le dé magique.

Déplacer des guerriers Rôdeurs

Lorsque l'automa définit ses priorités de déplacement, il utilise les trois mots-clés suivants. Cherchez la première condition applicable et appliquez-la pour déterminer la cible du déplacement.

Piller

Cible du déplacement si vous avez au moins 5 cristaux en réserve :

- ◆ Une forêt intérieure adjacente à Ferrum avec le plus grand nombre de guerriers Rôdeurs adjacents.
- ◆ Une forêt intérieure adjacente à une fondation contrôlée avec le plus grand nombre de guerriers Rôdeurs adjacents.

Cible du déplacement si la foreuse a au moins 2 cristaux dans sa benne :

- ◆ Une forêt intérieure adjacente à la foreuse avec le plus grand nombre de guerriers Rôdeurs adjacents.
- ◆ Une forêt intérieure adjacente à Ferrum avec le plus grand nombre de guerriers Rôdeurs adjacents.

Cible du déplacement dans les autres cas :

- ◆ Une forêt intérieure adjacente à une montagne extérieure avec le plus grand nombre de guerriers Rôdeurs dans des forêts extérieures adjacentes.
- ◆ S'il n'y a pas de guerriers dans les forêts extérieures, ignorez ce déplacement.

En cas d'égalité entre plusieurs forêts, utilisez le dé magique.

Sécuriser

Cible du déplacement si une escouade de Rôdeurs possède un totem :

- ◆ Une forêt extérieure adjacente au totem (l'escouade se déplace avec le totem).
- ◆ Une forêt intérieure avec le plus petit nombre de guerriers Cuirassés adjacents, et adjacente à une forêt extérieure (l'escouade se déplace avec le totem).

Cible du déplacement s'il y a un totem sur le plateau :

- ◆ Une forêt avec un totem avec le plus grand nombre de guerriers Rôdeurs adjacents.
- ◆ Une forêt intérieure adjacente à un totem avec le plus grand nombre de guerriers Rôdeurs adjacents.

Cible du déplacement si aucun totem n'est présent sur le plateau :

- ◆ Une forêt intérieure adjacente à une forêt extérieure et à une montagne potentielle (de préférence non contrôlée) avec le plus grand nombre de guerriers Rôdeurs adjacents.

En cas d'égalité entre plusieurs forêts, utilisez le dé magique.

Harceler

Cible du déplacement :

- ◆ Une forêt intérieure adjacente à une fondation contrôlée avec le plus grand nombre de guerriers Rôdeurs adjacents.
- ◆ Une forêt intérieure adjacente à Ferrum avec le plus grand nombre de guerriers Rôdeurs adjacents.
- ◆ Une forêt intérieure adjacente à la foreuse (si elle transporte au moins 2 cristaux) avec le plus grand nombre de guerriers Rôdeurs adjacents.
- ◆ Une forêt intérieure adjacente à une montagne potentielle avec le plus grand nombre de guerriers Rôdeurs dans les forêts extérieures adjacentes.

En cas d'égalité entre plusieurs forêts, utilisez le dé magique.

L'Automaquis préfère toujours se déplacer depuis les forêts adjacentes. Il déplace le nombre de guerriers indiqué dans la forêt ciblée (s'il y a moins de guerriers qu'indiqué dans les forêts adjacentes, il en déplace autant qu'il peut). L'automa préfère déplacer des guerriers des forêts extérieures en priorité (s'il le peut), puis des guerriers des plus petites escouades. En cas d'égalité, utilisez le dé magique.

RAPPEL : Si l'Automaquis doit déplacer un certain nombre de guerriers, puis à nouveau un certain nombre de guerriers, souvenez-vous qu'un même guerrier ne peut pas se déplacer deux fois lors du même tour (selon les règles classiques). Vous ne pouvez donc pas appliquer l'instruction deux fois aux mêmes guerriers.

Découvrir un totem

L'Automaquis peut découvrir un totem soit à la suite d'une action , soit lors de l'étape Localiser un totem de son tour si la dernière carte Vision de sa pioche est révélée. Dans les deux cas, résolvez les étapes suivantes :

- ◆ Placez un totem dans la forêt intérieure adjacente qui abrite la plus grande escouade de Rôdeurs. Si aucune escouade de Rôdeurs n'est adjacente, placez-le dans la forêt intérieure la plus proche d'une escouade de Rôdeurs (la plus grande possible). En cas d'égalité, utilisez le dé magique.
- ◆ Si la pioche Vision n'est pas vide, cherchez-y la carte Vision correspondant à cette montagne.
- ◆ L'Automaquis gagne autant de cristaux que le montant indiqué sur la carte.
- ◆ Retirez le cube de la montagne correspondant à la carte Vision puis retirez la carte Vision du jeu.
- ◆ Prenez des cartes de la défausse Vision au hasard jusqu'à arriver à 5 cartes (ou autant que vous pouvez si le nombre total de cartes Vision est inférieur à 5). Marquez d'un cube les montagnes correspondantes aux cartes Vision que vous avez prises dans la défausse : elles redeviennent des montagnes potentielles.
- ◆ Mélangez les cartes restantes de la pioche Vision avec les cartes que vous venez de prendre dans la défausse pour former une nouvelle pioche Vision.
- ◆ Découvrir un totem met toujours un terme au tour de l'automa. Si vous jouez l'étape *Localiser un totem*, dépensez la première carte de la pioche de l'automa (pour indiquer qu'il a joué son tour) et retournez l'aide de jeu sur son côté opposé.

NOTE : Contrairement à un joueur humain, l'Automaquis **peut** découvrir un totem **sans** avoir une escouade de Rôdeurs adjacente à la montagne représentée par la carte Vision. Il peut même en découvrir un depuis une montagne contrôlée (via l'étape Localiser un totem uniquement). Pour découvrir un totem pendant une action, en revanche, l'Automaquis doit avoir une escouade, et ce ne peut être que sur une montagne non contrôlée. S'il découvre un totem lors de la résolution de la première icône d'une carte Action, **ignorez** la seconde icône.

Mettre un totem en sécurité

Lorsqu'un guerrier Rôdeur atteint une forêt extérieure avec un totem, ce totem est mis en sécurité. Placez-le sur le plateau Joueur de l'automa. S'il s'agit de son troisième totem, vous avez perdu la partie.



AUGMENTER LA DIFFICULTÉ

Si vous parvenez à vaincre l'automa avec ces règles, n'hésitez pas à augmenter le niveau de difficulté (jusqu'à 15 niveaux !) :

- ◆ Résolvez les icônes d'action rouges au lieu de les ignorer (2 niveaux).
- ◆ Lors de la mise en place, placez 2 cubes à côté de la carte Esprits de la Forêt (3 niveaux). (Ne retirez pas de cube lors de la première phase de préparation.)
- ◆ Lors de la mise en place, mélangez 4 cartes spéciales (et non 2) dans la main de l'automa (2 niveaux).
- ◆ Lors de la mise en place, retirez 2 fondations de votre plateau Joueur et remettez-les dans la boîte (3 niveaux).
- ◆ Lors de la mise en place, choisissez l'une des options suivantes et ajoutez des guerriers supplémentaires aux escouades de Rôdeurs :
 - 1 guerrier Rôdeur dans une forêt extérieure aléatoire (1 niveau).
 - 1 guerrier Rôdeur dans deux forêts extérieures aléatoires différentes (2 niveaux).
 - 1 guerrier Rôdeur dans trois forêts extérieures aléatoires différentes (3 niveaux).
 - 1 guerrier Rôdeur dans quatre forêts extérieures aléatoires différentes (4 niveaux).
 - 1 guerrier Rôdeur dans chaque forêt extérieure (5 niveaux).

MODE DÉBUTANT

Si vous jouez à Ironwood pour la première fois, nous vous conseillons d'utiliser un paquet de cartes spéciales préparé à l'avance comme suit. Triez vos cartes spéciales par numéro (inscrit en bas à droite) et formez votre paquet par ordre croissant (la première carte piochée aura le numéro le plus bas, et ainsi de suite).

Avec cette règle optionnelle, vous découvrirez d'abord des cartes aux effets simples, ce qui vous permettra de vous concentrer sur les règles du jeu.

Vous pouvez tout à fait utiliser cette règle contre l'Automacier ou l'Automaquis.

Si un joueur novice affronte un adversaire qui connaît déjà le jeu, vous pouvez aussi lui ajouter des guerriers de départ :

- ◆ S'il joue les Cuirassés, ajoutez 1 guerrier sur jusqu'à 4 montagnes intérieures.
- ◆ S'il joue les Rôdeurs, ajoutez 1 guerrier sur jusqu'à 4 forêts extérieures.

MOTS-CLÉS

◆ Attaquer

Choisissez l'une de vos escouades pour initier une bataille contre des unités adverses dans un lieu adjacent.

◆ Brûler

Défaussez de votre main le nombre de cartes spéciales (ou cartes Vision) indiquées. Si vous brûlez une carte spéciale, défaussez-la sans résoudre ses effets. Si vous brûlez une carte Vision, défaussez-la sans ajouter un totem à l'une de vos escouades. Placez la carte Vision défaussée face cachée. Certaines cartes spéciales des Rôdeurs ont un effet spécifique à résoudre au moment où elles sont brûlées.

◆ Ce combat

Cet effet s'applique uniquement pour le combat qui a été initié par cette carte.

◆ Cette manche

Cet effet reste en jeu jusqu'à la fin de la prochaine phase de fin de manche ; la carte est alors défaussée.

◆ Chaque combat

Cet effet s'applique à chaque combat tant que cette carte est en jeu.

◆ Construire

Retournez un jeton Fondation sur son côté Forge sur une montagne que vous contrôlez.

◆ Découvrir

Jouez une carte Vision de votre main face visible à côté de votre défausse. Ajoutez un jeton Totem Intact à une escouade de Rôdeurs qui contrôle une forêt intérieure adjacente à la montagne indiquée sur la carte Vision. La montagne ne doit pas être contrôlée ; si elle l'est, vous ne pouvez pas y découvrir un totem.

◆ Dépenser

Dépensez le nombre de cristaux indiqué de votre réserve (plateau Joueur). Remettez-les dans la réserve générale.

◆ Déplacer

Prenez le nombre indiqué d'unités ou d'escouades vous appartenant et déplacez-les sur un lieu adjacent du même type. Vous ne pouvez les déplacer qu'une seule fois par action Déplacer, sauf mention contraire. Vous pouvez

déplacer moins d'unités qu'indiqué. Il n'y a jamais de nombre d'unités associé à la foreuse, car il n'y en a qu'une seule.

Le nombre se rapporte au nombre de guerriers ou d'escouades que vous pouvez déplacer et non au nombre de fois où vous pouvez les déplacer.

◆ Gagner

Prenez le nombre de cristaux indiqué dans la réserve et ajoutez-les à votre réserve de cristaux disponibles sur votre plateau Joueur.

◆ Marquer

Placez le nombre de cubes indiqué à l'endroit approprié. Prenez ces cubes dans la réserve.

◆ Permanent

Cet effet se maintient tant qu'il y a au moins 1 cube sur la carte.

◆ Piocher

Prenez le nombre de cartes spéciales indiqué au sommet de votre pioche. S'applique également aux cartes Vision.

◆ Recruter

Prenez le nombre de guerriers (ou golems) indiqué depuis la réserve et placez-les à l'endroit approprié.

◆ Résoudre

Résolvez les effets indiqués sur la liste d'options à votre disposition dans l'ordre que vous souhaitez. Vous ne pouvez pas résoudre deux fois la même option.

◆ Retirer

Prenez le nombre d'unités de combat de l'escouade ou du lieu indiqué et remettez-les dans la réserve.

◆ Victoire

Résolvez cet effet si vous avez gagné la bataille initiée par cette carte.

◆ Voler

Prenez le nombre de cristaux indiqué dans la réserve des cristaux disponibles de votre adversaire (son plateau) et ajoutez-les à votre propre réserve. Vous ne pouvez jamais voler des cristaux directement dans la benne.

ICONOGRAPHIE



Guerrier Rôdeur



Carte de base



Escouade de Rôdeurs



Carte spéciale



Guerrier Cuirassé



Carte permanente



Escouade de Cuirassés



Pioche de cartes spéciales



Golem



Carte Vision



Foreuse



Montagne



Cristal



Forêt



Benne de la foreuse



Dégâts



Totem



Défense



Fondation



Domination



Forge



Cube