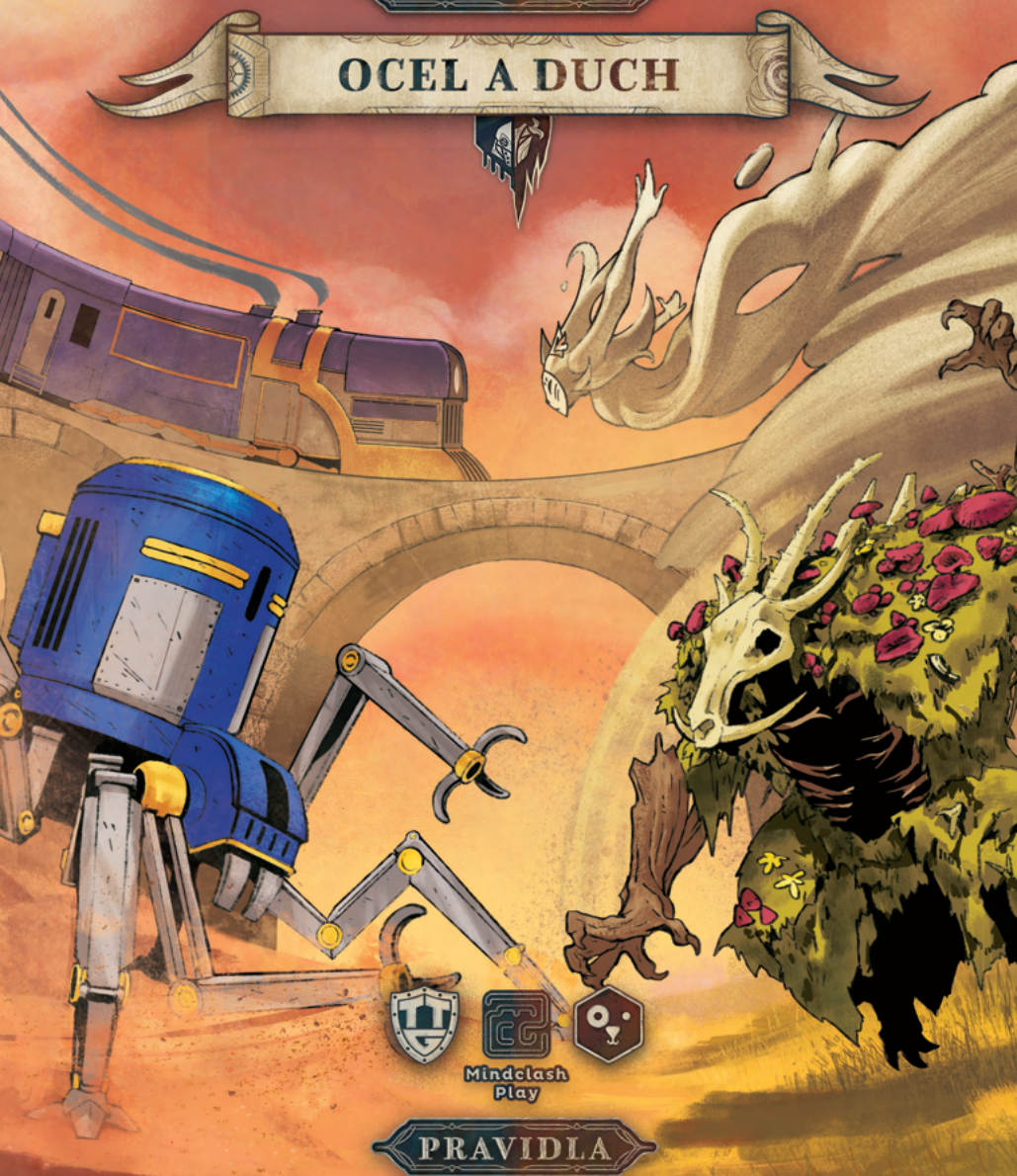


Maël Brunet a Julien Chaput

ŽELEZNÝ HVOZD

# OCEL A DUCH



PRAVIDLA

## AUTOŘI

### **Herní design**

Maël Brunet a Julien Chaput

### **Vedoucí vývoje**

Frigyes Schöberl

### **Vedoucí vývoje sólové hry**

Marcel Dragomir

Jace Ravensburg

### **Další vývoj**

Viktor Péter

Robin Hegedűs

### **Řízení projektu**

### **a kreativních prací**

Frigyes Schöberl

### **Ilustrace na obalu krabice**

### **a kartách**

Qistina Khalidah

### **Grafický design**

Villó Farkas

Albert Bochnert

### **Editor příručky s pravidly**

Frigyes Schöberl

### **Design příručky s pravidly**

Albert Bochnert

### **Modul pro Tabletop Simulator**

Réka Major

### **Hráči podílející se na testování**

Patrick Szpyra, Kelly Cassidy,  
Matthias Jäger, Bryan Yan,  
Manuel Cabrera, Dylan Farrell,  
Joe Cerminara, Sean Yen,  
Federico Piccirilli,  
Lea Brit Anna Jansen,  
Ryan Beall, Shane Ryan,  
Tyler Exsted, Jacques Verhelst,  
Rob Del Gaizo, Guppy Jones,  
Hendri Adriaens, Tobias Wolf,  
lukash\_02982, Freakinger,  
tuffff, simon\_64891,  
matze4269

### **Česká redakce**

TTGames.cz

### **Překlad a korektura**

Jakub Skoumal

### **Vedoucí překladu**

David Pokorný

### **Grafická úprava**

Zdeněk Marášek

V případě chybějícího herního  
materiálu nám napište přímo  
na e-mail [info@ttgames.cz](mailto:info@ttgames.cz) a my  
vám je pošleme.



# OBSAH

|                                                                                     |                                 |           |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|-----------|
|    | <b>Obsah</b>                    | <b>3</b>  |
|    | <b>Obecný přehled</b>           | <b>4</b>  |
|    | <b>Komponenty</b>               | <b>5</b>  |
|    | <b>Příprava hry</b>             | <b>6</b>  |
|    | <b>Železnice a lucerny</b>      | <b>8</b>  |
| ♦                                                                                   | <b>Železnice</b>                | <b>8</b>  |
| •                                                                                   | Umístění železnice              | 8         |
| •                                                                                   | Rozšířený přesun                | 10        |
| •                                                                                   | Rychlá podpora                  | 11        |
| ♦                                                                                   | <b>Lucerny</b>                  | <b>12</b> |
| •                                                                                   | Zažehnuté a zhasnuté lucerny    | 12        |
| •                                                                                   | Přenášení lucerny               | 12        |
| •                                                                                   | Zažehnutí lucerny               | 13        |
| •                                                                                   | Bojový duch                     | 13        |
| •                                                                                   | Zhasnutí                        | 13        |
|   | <b>Konstrukty a primálové</b>   | <b>14</b> |
| ♦                                                                                   | <b>Přesun</b>                   | <b>14</b> |
| •                                                                                   | Přesun s oddílem/bojovníkem     | 14        |
| •                                                                                   | Volný přesun                    | 14        |
| ♦                                                                                   | <b>Schopnosti</b>               | <b>15</b> |
| •                                                                                   | Vysvětlení schopností           | 15        |
| ♦                                                                                   | <b>Boj</b>                      | <b>18</b> |
|  | <b>Průběh boje s rozšířením</b> | <b>19</b> |



## OBECNÝ PŘEHLED

Zatímco se Železné bratrstvo v honbě za kouzelnými Larimorskými krystaly neúnavně tlačilo čím dál hlouběji do Železného hvozdu, objevilo úžasný a vzácný nový materiál, kterému se začalo říkat ocel. Pomocí něj stvořili členové Bratrstva impozantní **konstrukty** – jedinečné stroje plnicí speciální funkce v rámci podpory bojových jednotek. Zároveň začali svoje sídla v horách propojovat rozsáhlou **železniční sítí**, která jim umožňuje rychlejší přesun jednotek.

Jejich bezohledné plundrování ovšem vyrušilo ze spánku prastaré duchy, kteří dlouho setrvali ukrytí v temnotách pod zemí. Po probuzení se tyto bytosti zapojily do války – a to konkrétně na straně Strážců hvozdu. Říká se jim **primálové** a ztělesňují živly větru, ohně, vody a země. Spolu s nimi přišly Vulpýrie – liškám podobní duchové, které Ochránci hvozdu nosí v kouzelných **lucernách**, aby je pak mohli povolát během bitev a využít jejich magických sil.

**Železný hvozď:** Ocel a duch představuje dva nové moduly, které lze přidat do základní hry – buď samostatně, nebo společně. Modul **Železnice** a **lucerny** přináší nové mechaniky a speciální karty, zatímco modul **Konstrukty** a **primálové** poskytne oběma frakcím nový typ jednotky, která má na každé straně čtyři různé schopnosti.

### Dostupnost sólové hry

Sjednocený soubor pravidel – kombinující pravidla sólové hry v rozšíření se sólovou hrou v základní hře – si můžete stáhnout z našeho webu.



Po naskenování QR kódu se dostanete k digitální verzi pravidel pro sólovou hru!



# KOMPONENTY

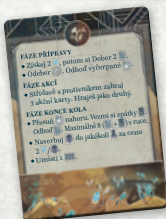
## Komponenty Železného bratrstva



15 speciálních karet



1 karta s průběhem tahu Železobota



1 karta s náповědou pro Železné bratrstvo



8 karet konstruktů (4 pro sólovou hru)



2 žetony konstruktů (oboustranné)



6 železnice



1 náповěda k ovládní Železobota

1 errata pro kartu IC25



## Komponenty Strážců hvozd



15 speciálních karet



2 žetony primálů (oboustranné)



2 žetony luceren (oboustranné)



1 náповěda k ovládní Dřevobota



8 karet primálů (4 pro sólovou hru)



## PŘÍPRAVA HRY

V následující části je popsána společná příprava hry pro oba rozšiřující moduly.

Kroky týkající se modulu **Železnice a lucerny** jsou označeny symbolem , zatímco kroky související s modulem **Konstrukty a primálové** jsou označeny symbolem .

Pokud jeden z modulů do hry nezapojíte, stačí během přípravy hry prostě přeskočit kroky označené symbolem příslušného modulu (, ).

-  1. Zamíchejte všechny speciální karty z rozšíření do balíčku speciálních karet jednotlivých frakcí. Nahradeťte kartu IC25 v balíčku Železného bratrstva kartou IC25EX.
-  2. Připravte si zásobu železnic tak, abyste na ně snadno dosáhli.
-  3. Položte kartu s náповědou pro Železné bratrstvo na oblast náповědy pro hráče na desce hráče Železného bratrstva.
-  4. Ještě předtím, než si náčelník dobere počáteční kartu vize, si velitel a náčelník potají vyberou kartu konstruktu, respektive primála, které následně současně odhalí. Každou z karet položte vedle příslušné desky hráče.
-  5. Jakmile si náčelník Strážců hvozdu dobere a prohlédne svou počáteční kartu vize, umístí obě lucerny zhasnutou stranou nahoru do dvou různých vnitřních oblastí lesa dle vlastní volby.
-  6. Potom náčelník umístí žeton primála – odpovídajícího vybrané kartě primála – do okrajové oblasti lesa dle vlastní volby.
-  7. Velitel umístí žeton konstruktu – odpovídajícího vybrané kartě konstruktu – na Ferrum.
-  8. Velitel Železného bratrstva umístí železnici mezi Ferrum a vnitřní oblasti hor dle vlastního výběru.







# ŽELEZNICE A LUCERNY

## Železnice

Od objevení vzácného, ale mimořádně pevného nového materiálu protkalo Železné bratrstvo hory železničními tratěmi, které jako ocelová pavučina propojují jejich vzdálené pevnosti. Tato neustále se rozšiřující síť nejenže urychluje postup jejich oddílů napříč vysokohorskými průsmyky, ale zároveň jim umožňuje přesun sil tam, kde jsou nejvíc potřeba.

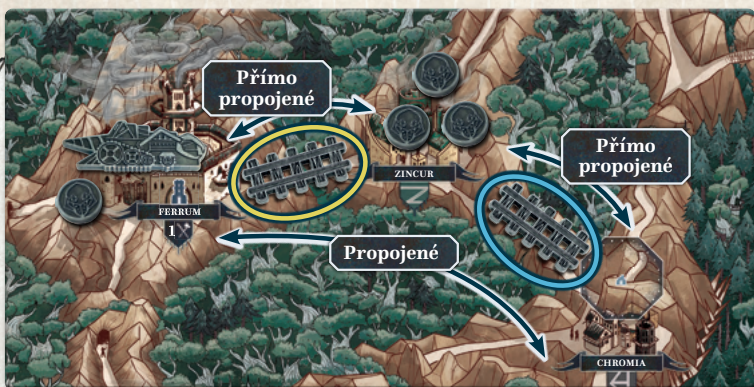
### ◆ Umístění železnice

Na konci kola, jako poslední krok fáze konce kola, umístí velitel Železného bratrstva železnici **mezi libovolné dvě oblasti hor** (pokud tam ještě žádná železnice není). Železnice po umístění **přímo propojuje** dvě sousedící oblasti hor a tyto oblasti hor se považují za **navzájem přímo spojené**.

Oblasti hor spojené železnicemi tvoří železniční síť. Všechny oblasti hor ve stejné železniční síti se považují za **propojené**.







Ferrum a Zincur jsou přímo propojené, stejně jsou na tom i Zincur a Chromia. Ferrum a Chromia jsou součástí stejné železniční sítě a považují se za propojené, ovšem ne přímo, protože mezi nimi leží Zincur. Žlutě označená železnice je přímo propojená s městem Ferrum, zatímco železnice označená modře nikoli.



#### DŮLEŽITÉ:

Železnice lze umísťovat pouze na horské hřebeny a nikdy nemohou vést oblastmi lesa.



Umístěná železnice nebrání bojovníkům Strážců hvozdu v přesunu mezi oblastmi lesa, které s ní sousedí.

Limit železnic je pevně stanovený na 6. Pokud vám hra dá pokyn umístit železnici (buď během fáze konce kola, nebo v rámci efektu na speciální kartě), ale v zásobě už nezbývají žádné další železnice, toto umístění prostě přeskočte. Již umístěné železnice nelze přesouvat.



## ◆ Rozšířený přesun

Když přesouváte oddíl Železného bratrstva nacházejícího se v oblasti hor, která je propojená s železniční sítí, můžete tento oddíl přesunout do jakékoli jiné oblasti hor v rámci dané železniční sítě. To se považuje za rozšíření běžného efektu akce **Přesun**.

Pomocí rozšířeného přesunu se může oddíl přesunout do libovolné oblasti hor v rámci dané železniční sítě, bez ohledu na vzdálenost, pokud je trasa souvisle propojená železnicemi.





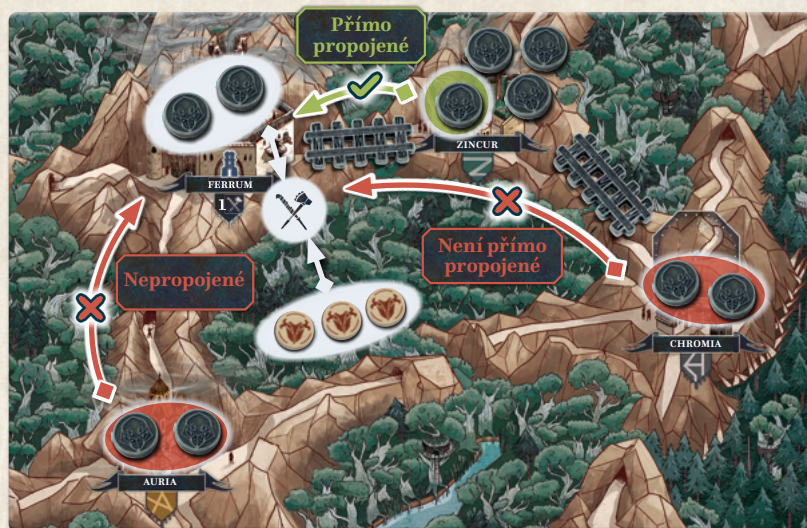
**Před** zahájením rozšířeného přesunu můžete svůj oddíl rozdělít, stejně jako při vyhodnocování běžného efektu akce **Přesuň**. Ovšem jakmile již rozšířený přesun začal, není možné přesouvající se oddíl dál dělit, jeho část někde zanechat, ani se k němu cestou nemohou přidávat žádné další jednotky Železného bratrstva.

Pomocí rozšířeného přesunu je možné přesouvat také golemy a konstrukty.

Vrták ovšem z výhod železniční sítě nijak netěží – jeho přesun se nedá pomocí železnic rozšířit.

### ◆ Rychlá podpora

Na začátku boje, **ještě před nasazením jakýchkoli karet**, může velitel Železného bratrstva **přesunout přesně 1 bojovníka Železného bratrstva ze sousedící oblasti hor do oblasti hor**, kde se boj odehrává, pokud jsou tyto oblasti **přímo propojené železnicí**. Přesunutý bojovník se poté stane součástí oddílu účastnícího se daného boje.



Rychlou podporu nelze využít, pokud se boje neúčastní žádné bojové jednotky Železného bratrstva (tj. dochází k bitvě bez vyhodnocení boje). Přesunutý bojovník Železného bratrstva se tímto způsobem může připojit jen k již existujícímu oddílu.



## Lucerny

*Vulpyrie, starodávni duchové, kteří kdysi střežili spánek primálů, nyní musí vystoupit z hlubin hor. Svět nahoře z nich však vysává jejich magii, a oni jsou tak nuceni hledat útočiště v mystických okrajových oblastech lesa. Aby se mohli zapojit do boje po boku Strážců hvozdu ve vnitřních oblastech lesa, musí se uchýlit do kouzelných luceren, které nosí Strážci hvozdu. Jakmile se lucerna zažehne esencí Vulpyrie, dá se duch vypustit, aby pomohl v boji.*

### ◆ Zažehnuté a zhasnuté lucerny



Strážci hvozdu začínají hru se dvěma zhasnutými lucernami. **Zhasnutá** lucerna se dá přenášet, ale zůstane nečinná, dokud ji nevezmete do okrajové oblasti lesa, kde se okamžitě zažehne esencí ducha Vulpyrie.



Jakmile se zhasnutá lucerna odnese do okrajové části lesa, zažehne se. **Zažehnutá** lucerna poskytuje oddílu Strážců hvozdu, který ji nese, schopnost bojového ducha. Zažehnutou lucernu vyžadují i některé efekty na speciálních kartách.

Strážci hvozdu nikdy nemohou mít více než 2 lucerny a lucerny nelze odstranit ze hry.

### ◆ Přenášení lucerny

Stejně jako u totemů platí, že ani lucerny se nemohou samy přesouvat, ale **musí je přenášet nějaký bojovník Strážců hvozdu**, bez ohledu na to, jestli jsou zažehnuté, nebo zhasnuté. Jeden bojovník unese maximálně jednu lucernu a lucerny se mohou přesouvat spolu s bojovníkem, který je nese, ovšem během vyhodnocení efektu **Přesuň** mohou být předány jinému bojovníkovi. Jeden bojovník nemůže současně nést lucernu i totem.

Pokud je oddíl Strážců hvozdu s lucernou poražen a přinucen ustoupit, nebo pokud v něm po boji nezůstali žádní bojovníci, lucernu nepřesouvejte ani neodstraňujte. Ponechte ji na místě, kde si ji později znovu může vzít bojovník Strážců hvozdu, když se přesune do dané oblasti lesa.



## ◆ Zažehnutí lucerny

Zhasnutou lucernu lze zažehnout tak, že ji bojovník Strážců hvozdu donese do okrajové oblasti lesa. Jakmile se žeton lucerny umístí do okrajové oblasti lesa, otočte ho zažehnutou stranou nahoru. Od této chvíle může náčelník využívat schopnost bojového ducha zažehnuté lucerny.

Zažehnutá lucerna zhasne, když se v boji využije schopnost bojového ducha nebo když to vyžaduje efekt na zahrané speciální kartě. K opětovnému zažehnutí lucerny je potřeba ji odnést do okrajové oblasti lesa, kde se žeton otočí zase zpátky zažehnutou stranou nahoru.

## ◆ Bojový duch

Pokud se boje účastní bojovník Strážců hvozdu, který nese zažehnutou lucernu, může náčelník Strážců hvozdu na začátku vyhodnocení tohoto boje (po případném provedení rychlé podpory, ale před nasazením karet) **danou lucernu zhasnout** tak, že ji otočí zhasnutou stranou nahoru.



**DULEŽITÉ:** Pokud je do boje zapojena kovárna (včetně města Ferrum), schopnost bojového ducha nelze použít.

V případě zhasnutí lucerny náčelník **nasazuje dvě karty místo jedné, ovšem jedna z nich musí být základní, zatímco druhá speciální**. Pokud náčelník nemá v ruce žádnou základní kartu nebo žádnou speciální kartu, nemůže bojového ducha použít. Pokud je součástí boje více než jedna zažehnutá lucerna, náčelník může i tak zhasnout pouze jednu z nich a využít schopnost bojového ducha jen jednou.

## ◆ Zhasnutí

Některé z nových speciálních karet představují nové klíčové slovo: **Zhasni**. Kdykoli vás karta vyzve ke **Zhasnutí**, jednoduše otočte žeton zažehnuté lucerny určený v popisu efektu zhasnutou stranou nahoru, aniž byste aktivovali schopnost bojového ducha. Pokud lucernu zhasnete v okrajové oblasti lesa, půjde znovu zažehnout až po přenesení do jiné okrajové oblasti lesa.



# KONSTRUKTY A PRIMÁLOVÉ

Starobylé legendy vyprávějí o nejstarších duchách, kteří mají být ztělesněním čtyř prvotních živlů a spočívat ve věčném spánku někde hluboko v nejvyšších horách. Jenže tyto legendy se ukázaly jako pravdivé a ožily, když jejich poklidný odpočinek narušila výprava rozpínajícího se Železného bratrstva... Ve snaze obnovit rovnováhu sil nejlepší inženýři Železného bratrstva stvořili z nově objevené oceli mocné konstrukty, jejichž účelem bylo postavit se starodávným primálům.

## Přesun

Konstrukty a primálové se mohou přesouvat dvěma způsoby: buď společně s oddílem či bojovníkem, nebo pomocí volného přesunu. Pokud jsou ve hře železnice, mohou se konstrukty přesouvat také prostřednictvím železniční sítě (viz část Železnice na straně 8).

### ◆ Přesun s oddílem/bojovníkem

Pokud se konstrukt nachází v oblasti hor s oddílem Železného bratrstva a tento oddíl se přesune, může se konstrukt **přesunout společně s tímto oddílem**.

Pokud se primál nachází v oblasti lesa s bojovníky Strážců hvozdu a některý z těchto bojovníků Strážců hvozdu se přesune, primál se může **přesunout společně s tímto bojovníkem**. Pokud se primál tímto způsobem přesune do oblasti lesa, kde je jiný bojovník Strážců hvozdu, který se ještě nepřesouval, a vy ještě pořád můžete nějaké bojovníky přesunout, může se primál přidat k tomuto dalšímu bojovníkovi a přesunout se znovu spolu s ním.

### ◆ Volný přesun

Konstrukty a primálové se mohou přesouvat také sami. Jednou za tah – před zahráním karty nebo po dokončení vyhodnocování efektů zahrané karty – můžete přesunout svůj konstrukt do sousedící oblasti hor nebo svého primála do sousedící oblasti lesa. Takovému přesunu se říká volný přesun.



Když provedete volný přesun konstruktů nebo primála, **umístěte označovací kostičku na pozici volného přesunu na jeho kartě**, čímž zaznamenáte, že byl využit volný přesun. Pokud už na kartě nejsou žádné volné pozice volného přesunu, volný přesun již není pro tento konstrukt nebo tohoto primála po zbytek kola k dispozici. Během fáze přípravy všechny označovací kostičky z pozic volného přesunu odeberte, aby byly všechny pozice volného přesunu k dispozici pro další kolo.



## Schopnosti

Každý konstrukt a primál má svou jedinečnou schopnost. **Každá schopnost má podmínku**, bez jejíhož splnění nebude možné schopnost využít. Fungování těchto schopností je vysvětleno na kartách jednotlivých konstruktů a primálů.

### ◆ Vysvětlení schopností



#### VÁLEČNÁ SLÉVÁRNA

Tuto schopnost můžete využít hned na začátku fáze konce kola, ještě před odhozením zahraniých speciálních karet a vrácením si zahraniých základních karet zpátky do ruky.



#### VZDUCHOLOĎ

Jakmile zahrajete základní kartu a dokončíte její vyhodnocení, můžete také vzít vzducholoď a umístit ji na libovolnou oblast hor dle vaší volby. Pokud vzducholoď přesouváte tímto způsobem, můžete s ní rovněž přesunout až 2 bojovníky Železného bratrstva (vezmete je ze stejné oblasti hor a umístíte je do stejné oblasti hor). Vzducholoď nemůže využít volný přesun.





## SBĚRAČ

Tuto schopnost můžete využít po zahájení boje (kterého se sběrač účastní), ale ještě před nasazením jakýchkoli karet.



## LOKOMOTIVA

Když jste během přípravy hry vyzváni k umístění železnice propojené s městem Ferrum, umístěte jednu další železnici mezi jakékoli dvě oblasti hor dle vlastního výběru.

Během hry se lokomotiva může přesouvat jen mezi oblastmi hor, které jsou propojené železnicemi. Pokud nějaký efekt odstraní jedinou železnici propojenou s oblastí hor, kde se zrovna lokomotiva nachází, lokomotiva zde zůstane uvězněna, dokud se tato oblast hor znovu nepropojí s nějakou železnicí.

Jakmile lokomotiva dokončí svůj přesun (buď pomocí efektu akce **Přesuň**, nebo pomocí volného přesunu), můžete přesunout 1 bojovníka Strážců hvozdu z oblasti lesa, která sousedí s oblastí hor, kde lokomotiva ukončila svůj přesun.

Pomocí schopnosti lokomotivy nemůžete přesunout lucernu ani totem.

Lokomotiva v případě porážky nikdy neustupuje. Pokud je oddíl Železného bratrstva s lokomotivou v boji poražen, ustoupí jen oddíl – lokomotiva zůstane ve své aktuální oblasti hor.







### PRIMÁL VODY

1 další speciální kartu si můžete dobrat jen během první fáze přípravy.

Tuto schopnost můžete využít pouze v případě, že se primál vody v tomto tahu přesunul. Jakmile se primál vody přesune, poskytuje po zbytek aktuálního tahu +1 k obraně v každém boji.



### PRIMÁL ZEMĚ

Tuto schopnost můžete využít hned na začátku fáze *konce kola*, ještě před odhozením zahraniých speciálních karet a vrácením si zahraniých základních karet zpátky do ruky. Tato schopnost se může aktivovat pouze jednou, a to i v případě, že podmínku splnilo více totemů.



### PRIMÁL OHNĚ

Tuto schopnost nemůžete využít, pokud jste boj zahájili zahráním základní karty nebo pokud ho zahájil váš protivník.

Před nasazením karet si můžete dobrat 3 nové karty, 2 z nich spálit (a tím aktivovat jejich případné efekty při spálení) a zbývající kartu nasadit. Jakmile si doberete 3 karty, musíte jednu z nich nasadit.

Pokud se ve stejném boji aktivuje bojový duch, vyhodnoťte nejdříve schopnost primála ohně a potom vyberte základní kartu z ruky, kterou chcete nasadit spolu se zbývající dobranou speciální kartou.



### PRIMÁL VĚTRU

Tuto schopnost můžete využít jen na začátku svého tahu (ještě před zahráním jakýchkoli karet a použitím volného přesunu) a za podmínky, že byla zhasnuta lucerna ve stejné oblasti lesa, ve které se nachází primál větru. Pokud primál větru sousedí s vrtákem, vezměte si 1 krystal z jeho oblasti Náklad (pokud tam nějaký je) a přidejte si ho mezi své dostupné krystaly. Pokud primál větru sousedí s městem Ferrum, můžete si místo toho vzít 1 krystal z protivníkových dostupných krystalů a přidat si ho mezi své dostupné krystaly.





## Boj

Kromě svých jedinečných schopností konstrukty a primálové také přispívají do boje hodnotou +1 k převaze, jak je uvedeno i na jejich kartě. Bojová hodnota konstruktů a primálů se **vždy započítává** během vyhodnocení boje, pokud se boje účastní (tj. nachází se ve stejné oblasti hor/lesa jako oddíl zapojený do bitvy).

I když konstrukty a primálové mají bojovou hodnotu, **nepočítají se jako bojové jednotky**, proto:

- ◆ nemohou sami ovládat oblast hor/lesa,
- ◆ nemohou sami zahájit bitvu,
- ◆ nedá se na ně zaútočit, pokud je nedoprovází alespoň 1 bojová jednotka (bojovník/golem),
- ◆ nedá se jim přiřadit poškození,
- ◆ nedají se nijak odebrat z mapy.

Pokud je v boji poražen oddíl, s nímž sdílí oblast, musí konstrukt nebo primál ustoupit spolu s tímto oddílem (s výjimkou lokomotivy, viz str. 16). Jestliže v poraženém oddílu nezůstaly žádné bojové jednotky, může být konstrukt nebo primál nucen ustoupit sám. V případě vzájemného vyhlazení konstrukty a primálové (pokud se účastní boje) neustupují (protože boj nemá žádného vítěze).



# PRŮBĚH BOJE S ROZŠÍŘENÍM

## Po zahájení bitvy.

Jsou v ní nějaké nepřátelské **bojové jednotky**?

**ANO**

Aktivují se schopnosti  
**Během boje.**



Velitel může využít  
**rychlou podporu.**

Může se aktivovat  
schopnost **sběrače.**



Náčelník může aktivovat  
**bojového ducha.**

Nelze aktivovat,  
pokud se v oblasti  
nachází **kovárna.**

Útočník volitelně  
nasadí kartu.

Náčelník provede  
efekt **bojového ducha**,  
pokud byl aktivován.

Může se aktivovat  
schopnost **primála  
ohně.**

Obránce volitelně  
nasadí kartu.

Náčelník provede  
efekt **bojového ducha**,  
pokud byl aktivován.

Odhalí se nasazené karty a pokračuje se ve vyhodnocování boje  
(strana 16 v příručce s pravidly základní hry).



