

ПАМЯТКА

Игровые компоненты



4 карточки Героев (на одной стороне каждой карточки нарисован Герой, а на другой – Героиня).

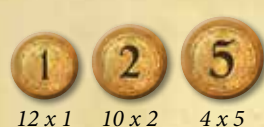
8 Героев:



28 существ:



26 золотых



Яд



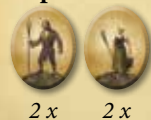
3 лечебные травы



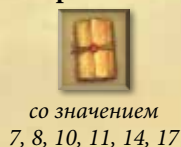
звездочки



4 жетона крестьян



6 пергаментов



6 рунических камней



жетоны колодцев



8 жетонов валунов



11 драгоценных камней



красный жетон «X»



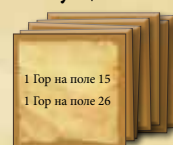
24 жетона предметов:



15 жетонов тумана:



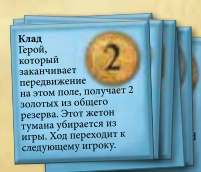
15 жетонов существ



1 жетон «N»

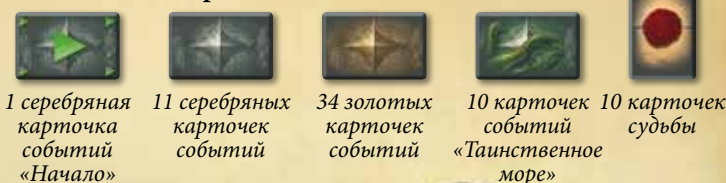


7 больших жетонов



- 1 двустороннее игровое поле
- 41 пластмассовая подставка для игровых фигурок (26 красных, 4 черных, 3 серых, 2 голубых, 2 желтых, 2 зеленых, 2 фиолетовых)
- 1 таблица предметов (на обратной стороне – «Таблица боя»)
- 71 большая карточка Легенды
- 1 большая карточка «Подготовка к игре»
- 20 кубиков (4 синих, 5 зеленых, 3 желтых, 1 фиолетовый, 3 красных, 4 больших черных)
- 9 круглых деревянных жетонов (2 синих, 2 зеленых, 2 желтых, 2 фиолетовых, 1 красный)
- 5 квадратных деревянных жетонов (1 синий, 1 зеленый, 1 желтый, 1 фиолетовый, 1 красный)
- 15 пакетов для хранения
- 1 правила для вводной игры

66 маленьких карточек:



7 особых фигурок:



В чем цель игры?

Герои пытаются защитить страну Андор от злых существ и попутно выполняют различные второстепенные задачи. Игра состоит из 5 Легенд, которые предстоит пройти. Для каждой Легенды есть набор больших карточек Легенды.

Если вы играете в игру в первый раз, то начните с Легенды 1 карточки A1 «Прибытие Героев». Правила игры вы будете изучать постепенно, во время приключений ваших Героев. Поэтому сейчас уберите памятку обратно в коробку и откройте Правила вводной игры стр. 1.

Захватывающие приключения ждут вас!

Как продолжить игру после прохождения Легенды 1?

Вы успешно прошли первую Легенду и хотите приступить к Легенде 2 (или к любой другой Легенде) – возьмите карточки, соответствующие этой Легенде.

Вам также понадобится карточка «Подготовка к игре».



Карточка «Подготовка к игре» объясняет, что необходимо подготовить перед каждой новой игрой.

Подготовив все необходимое, возьмите карточку A1 новой Легенды и прочитайте ее. В этой карточке Легенды будет описано, какие игровые элементы понадобятся разместить на игровом поле. Когда в игру вводятся новые правила, об этом также будет сказано на карточках Легенды.

Данное введение построено так, чтобы вы могли быстро найти ответы на интересующие вас вопросы по ключевым словам.

Поскольку здесь собраны вместе все правила и детали, которые распределены по разным карточкам Легенд, вам не понадобятся правила вводной игры и карточки Легенды из уже сыгранных Легенд – вы легко сможете найти их в этой памятке. Даже если вы давно не играли в эту игру, используя карточку «Подготовка к игре» и данную памятку, вы быстро найдете все, что вам нужно.

Для Легенды 1 памятка не потребуется.

Обзор игрового процесса

(Не используется в Легенде 1!)

- Легенда проходится за несколько дней. Каждый день обычно состоит из 7 часов, но игроки могут дополнительно использовать еще до 3 часов.
- Герой, который ходит первым, выбирает действие «Передвижение» или «Сражение». Перемещение на 1 поле стоит 1 час, и каждый раунд боя также стоит 1 час. Эти часы отмечаются на шкале Времени. В свой ход Герой может использовать столько часов, сколько он хочет. Например, он переместился на 4 поля и это стоило ему 4 часа. Или он сражается с монстром, и сражение длилось 3 раунда, это стоило Герою 3 часа.

- Как только первый Герой закончил свое действие, он передает ход по часовой стрелке следующему Герою, который также выбирает одно из двух возможных действий и тратит несколько часов.
- После того, как все Герои выполняют по одному действию, первый Герой снова может выбирать действие. Так продолжается до тех пор, пока все Герои не потратят все свои часы или не захотят досрочно закончить свой день.
- Если Герой будет использовать дополнительные часы (не больше 3х), то ему необходимо заплатить 2 очка воли за каждый дополнительный час.
- Игрок, который завершил свой день, ставит фишку на клетку «Рассвет», другие игроки продолжают играть, так как у них еще осталось несколько часов. Тот, кто первым закончил свой день, должен положить свою фишку на клетку с петухом, чтобы показать всем, что он первым начнет новый день.
- Когда все Герои закончили свой день и поместили свои фишки на клетку «Рассвет» – начинается новый день. Подробное описание начала нового дня смотрите на стр. 5: Клетка «Рассвет». Одно из событий, которое происходит в начале дня – перемещение Рассказчика на 1 клетку по шкале Легенды (оно обозначено символом Рассказчика – это 8-й символ на клетке «Рассвет»).
- Внимательно следите за тем, как перемещается фишка Рассказчика. Если она попала на клетку, где задействовала новую карточку Легенды, вы должны вскрыть карточку и выполнить то, что на ней написано.
- В новый день все Герои снова получают по 7 обычных часов и до 3 дополнительных для выполнения своих действий.
- **Важно:** Рассказчик перемещается не только на рассвете, но и каждый раз после того, как было убито существо.
- Когда существо входит в замок, оно сразу же перемещается на Золотой щит рядом с замком. Вы можете проиграть Легенду, если в замке нет больше свободных мест, и туда зайдет существо. Количество Золотых щитов зависит от количества игроков.

Пример: при игре вчетвером в замок может войти только одно существо (см. рисунок рядом с замком).

- Герои должны выполнять задачи Легенды до того как Рассказчик дойдет до клетки «N» на шкале Легенды. В противном случае, все игроки проиграли.

Карточка Героя

Перед началом игры каждый Герой берет все игровые элементы своего цвета (кубики, круглые деревянные жетоны, квадратные деревянные жетоны). Количество кубиков у Героев различается. На карточке каждого Героя описаны его особые способности, характеристики и места для хранения предметов. Вместимость области для хранения золота и драгоценных камней не ограничена; на все остальные области можно класть только по 1 предмету.

Положение квадратного деревянного жетона на шкале Силы показывает, сколько очков силы Герой может использовать для сражения с существами. В начале игры у каждого Героя есть 1 очко силы.

Один из двух круглых деревянных жетонов используется, чтобы отмечать очки воли. От количества очков воли зависит, сколько кубиков Герой будет использовать в бою. Герои всегда начинают игру с 7 очками воли. Например, Воин, имея 7 очков воли, может использовать в бою 3 кубика. Если он потеряет одно очко воли, то он сможет использовать только 2 кубика.

Под именем каждого Героя написан его ранг. Самый высокий ранг у мага – 34, самый низкий у гнома – 7.

Действия Героев

Герой в свой ход может выбрать одно из двух действий: «Передвижение» или «Сражение». Каждое из этих действий требует времени и отмечается на шкале Времени.

Передвижение на 1 поле стоит 1 час, каждый раунд боя также стоит 1 час.

Примечание: в дополнение к этим действиям, у Героя есть несколько особых действий, которые он может выполнять, не затрачивая часов. Подробнее смотрите на стр. 4.

Действие «Передвижение»

В свой ход Герой может переместиться на столько полей, на сколько у него хватит часов. Каждая пройденное поле стоит 1 час. За каждый потраченный час Герой перемещает свой круглый жетон по шкале Времени на 1 клетку вперед. Стрелки, нарисованные на игровом поле, не имеют значения при перемещении Героя.

Если Герой заканчивает свое движение на поле с жетоном тумана, то жетон сразу же переворачивается и игроки выполняют то, что на нем написано.

Пример действия «Передвижения»: маг перемещается с поля 9 на поле 11, где лежит жетон тумана. Так как он прошел 2 поля, то он перемещает свой круглый жетон по шкале Времени на 2 клетки вперед. После этого он переворачивает жетон тумана и выполняет действия, описанные на жетоне. Затем он передает ход следующему игроку по часовой стрелке.

Примечание: замок (поле 0), является обычным полем, через него можно проходить и останавливаться на нем. Река не является полем, через нее проходить нельзя. Пересекать реку можно только по мостам. Мосты не являются полями – они просто связывают 2 соседних поля разделенные рекой.

На одном поле может находиться любое количество Героев.

Действие «Сражение»

Сражение происходит на поле, где стоят и фишка Героя, и фишка существа. Лучник или Герой с луком также могут сражаться с существом, находясь на соседнем с ним поле.

Если Герой во время перемещения сталкивается с существом и собирается с ним сражаться, то он должен закончить свой ход и передать ход следующему игроку. Сражение начнется, когда все остальные игроки выполнят свои действия.

Атака Героя

1. Каждый раунд боя стоит Герою 1 час на шкале Времени.
2. Герой бросает все кубики, которые ему доступны в данный момент (зависит от количества очков воли).
3. К самому большому результату броска Герой прибавляет количество очков силы, которое у него есть. Полученное значение называется **силой атаки**.
4. Герой решает будет ли он использовать травы и зелье Ведьмы, до того как существо нанесет свой удар.

Пример определения силы атаки: воин имеет 9 очков воли и, следовательно, бросает 3 кубика: выпало 4, 3, 3. К наибольшему значению кубика (в данном случае – это 4) он добавляет свои очки силы (на данный момент 5). Таким образом сила атаки станет равна 9. Если бы у Героя был шлем, то он добавил бы еще 2 очка к силе атаки.

Ответная атака существа:

1. Перед боем возьмите столько кубиков, сколько позволяют очки воли существа (отмечено красным жетоном на игровом поле). Затем игрок слева от атаковавшего Героя бросает все доступные для существа кубики. Горы, Скraelи и Тролли используют красные кубики, Вардраки – черные.
2. Для определения силы атаки существа также используется самый большой результат броска. Однако если на кубиках выпадают одинаковые значения, то они складываются – если получившаяся сумма больше, чем результат какого-либо одного кубика, то именно она используется для определения силы атаки.
3. К полученному результату броска существа прибавляется количество очков его силы. Полученное значение называется силой атаки существа.

Теперь надо сравнить силу атаки Героя и существа. Тот, у кого сила атаки меньше, вычитает из своих очков воли разницу в силе атаки. Несмотря на то, что лучник атакует существо с соседнего поля, он все равно теряет очки воли.

При равенстве силы атак ничего не происходит.

Если у существа еще остались очки воли (и у Героя тоже), то сражение продолжается в следующем раунде. Герой может прекратить сражение добровольно или если у него не осталось часов на шкале Времени.

Конец сражения

Как только у существа не останется больше очков воли, сражение заканчивается. Герой сразу же получает вознаграждение по своему выбору: золото и/или очки воли. Насколько высока награда, Герой может увидеть на шкале очков воли существа. Победенное существо ставится на поле 80, а фишка Рассказчика сразу же перемещается на 1 клетку вперед.

Если у Героя больше не осталось очков воли, то он проиграл битву. Он теряет 1 очко силы, если их больше, чем одно. Он также получает 3 очка воли и передает ход следующему игроку.

Если сражение закончилось без победителей (игрок вышел из сражения или у него закончились часы), то все очки воли у существа восстанавливаются.

Совместное сражение

- Если на поле с существом стоит несколько Героев и/или на соседнем поле находится лучник (или Герой с луком), то они могут сражаться вместе.
- Герой, который ходит первым, предлагает другим Героям вступить в сражение. Жетоны всех Героев, участвующих в сражении перемещаются на 1 клетку вперед по шкале Времени.
- Сначала все Герои, участвующие в битве, складывают свои очки силы. Затем все Герои по очереди кидают свои кубики (начиная с Героя-зачинщика) и складывают самые высокие результаты своих бросков. Итоговая сумма прибавляется к общему количеству очков силы – таким образом определяется общая сила атаки Героев.
- Если общая сила атаки Героев ниже, чем у существа, то каждый Герой теряет очки воли согласно разнице между силами. Если Герои выиграли, они делят между собой награду.
- После окончания боя свой ход начинает Герой, следующий по часовой стрелке от того, кто предложил сражаться.
- **Важно:** если Герой хочет воспользоваться своей особой способностью, чтобы перевернуть кубик другого Героя, он должен заявить об этом сразу после броска. Он не имеет права ждать, пока все Герои сделают свои броски.
- Игровые элементы: рунические камни или зелье Ведьмы нельзя передать другим Героям во время одного раунда боя. **Пример:** Герой выпил половину зелья в этот раунд. Теперь он не может передать жетон зелья другим Героям. Вообще, передавать предметы можно в конце раунда боя, если другой Герой находится на этом же поле или использовать сокола, если Герой находится на соседнем поле.
- После раунда боя один или несколько Героев могут принять решение о выходе из боя (они больше не смогут вступить в это сражение, однако сохраняют свои часы). Это также может сделать Герой, который позвал всех сражаться. Пока хоть один из Героев продолжает сражаться, бой продолжается. Следующий раунд боя начинается Герой, сидящий слева от Героя-зачинщика.
- Если Герой вышел из боя, потому что у него закончились часы, то он просто оставляет других Героев заканчивать сражение. Герой, который выйдет из боя, потому что у него 0 очков воли – потеряет 1 очко силы и получит 3 очка воли. В продолжающееся сражение он уже вернуться не сможет.
- **Важно:** вознаграждение за выигранное сражение можно распределить только между Героями, участвовавшими в последнем раунде боя.

Примеры совместных сражений:

1. Гном ходит первым, и он стоит на поле со Скралем. Он приглашает мага, который находится на том же поле, и лучника, который стоит на соседнем поле. Каждый из трех Героев перемещает свой жетон по шкале Времени на 1 клетку вперед. Во-первых, Герои складывают свои очки силы, получилось 7 очков. Теперь гном выпивает зелье Ведьмы и бросает 3 кубика, максимальный результат 5 – он удваивается до 10, за счет выпитого зелья. Маг выбрасывает 4 и использует травы, что добавляет ему еще 3 очка к силе атаки. Лучник бросает свои кубики по очереди, его результат 2. Маг использует свою особую способность и переворачивает кубик лучника на обратную сторону – результат лучника теперь 5. Общая сила атаки Героев становится 29. Скраль бросает 2 красных кубика и его результат две «пятерки», так как это одинаковые значения, то они складываются, результат броска равен 10. Теперь прибавляем очки силы Скраля – 6, и сила атаки становится 16. Разница между силой атаки Героев и Скраля 13, так как у существа только 6 очков воли – оно побеждено. Теперь 3 Героя могут разделить

награду между собой: маг отказывается от награды, поэтому гном может получить 2 золотых, а лучник – 2 очка воли.

2. Лучник находится на соседнем поле с Гором и может предложить вступить в сражение гному, который находится на том же поле, что и Гор.

3. Лучник находится на соседнем поле с Гором и может предложить вступить в сражение воину: тот находится на другом поле по соседству с Гором, но у него есть лук. При этом не обязательно, чтобы поля, на которых стоят лучник и воин, имели общую границу.

Пас

Если Герой не собирается передвигаться или сражаться, он может сказать «Пас». Но ему все равно придется потратить 1 час.

Еще Герой может вместо передвижения или сражения передвинуть фишку «Принца Торальда» или фишку «Горных гномов», если эти фишки участвуют в разыгрываемой Легенде. Подробнее об этих фишках смотрите на стр. 7.

Дополнительные действия

Эти действия не стоят Героям часов на шкале Времени. Их можно применить, даже если Герой в данный момент не ходит. Но, если фишка Героя лежит на клетке «Рассвет», эти действия выполнять нельзя.

Дополнительные действия Героев:

- Перевернуть жетон тумана и выполнить указанные на нем действия;
- Опустошить колодец;
- Забрать золото, драгоценные камни или предметы с поля;
- Обменяться или отдать золото, драгоценные камни или предметы другому Герою, который находится на том же поле;
- Купить у торговца предметы или очки силы;
- Использовать предмет.

Примеры дополнительных действий:

1. Маг ходит первым и у него есть 3 золотых. Он выбирает действие «Передвижение», пройдя 3 поля, он заканчивает свое движение на поле с торговцем. Это стоит ему 3 часа. Он может купить сокола за 2 золотых (у него останется еще 1 золотой). После этого он заканчивает свой ход. В свой ход лучник открывает жетон тумана и находит там 1 золотой. Маг, хотя и не его ход, посылает своего сокола к лучнику – забрать золотой. Теперь у мага 2 золотых, и он может прямо сейчас купить еще что-нибудь.

2. **Ход воина:** он проходит 2 поля и останавливается на поле с жетоном тумана. Жетон тумана немедленно переворачивается и воин заканчивает свой ход. Жетон тумана вызвал негативное событие. Однако у гнома есть щит, и, несмотря на то что сейчас не его ход, гном может использовать щит для отражения негативного события.

3. **Ход воина:** он решает перемещаться. У него есть полная фляга воды и еще половина фляги. Воин проходит 3 поля и заканчивает свое движение на поле с магом. Затем он использует 1/2 фляги. Благодаря этому передвижение стоит ему всего 2 часа вместо 3-х.

Воин отдает полную флягу с водой магу, а взамен получает 1 золотой. Идти дальше в этот ход воин не может, так как он уже завершил свое передвижение.

Существа

Существа не активируют жетоны (колодцы, жетоны тумана и т.д.) и не начинают бои. Герои могут свободно вступать или проходить через поля, где стоят существа (из этого правила бывают исключения, которые оговариваются в соответствующих Легендах).

Передвижение существ

На рассвете каждого дня существа двигаются в сторону замка. Первым двигается Гор, который стоит на поле с самым маленьким номером. Существо переходит на соседнее поле (по указанию маленькой стрелки). На одном поле может стоять только одно существо. Если какое-либо существо должно передвигаться на уже занятое другим существом поле, оно немедленно переходит дальше, по стрелке на поле, соседнее с тем, что уже занято. После Горы по тем же правилам двигаются все Скрали и остальные существа (в порядке, в котором они изображены на клетке «Рассвет»). Если поле, на которое должно передвигаться существо, заблокировано, существо просто остается стоять на своем месте.

Если на игровое поле выходит новое существо, но место, куда оно должно выйти, занято, оно сразу же передвигается на соседнее поле по стрелке.

Сила существа

На игровом поле указано, сколько очков силы и очков воли у каждого существа.

Когда существо вступает в битву, количество его очков силы отмечается красным квадратным жетоном, а количество очков воли – красным круглым жетоном. Так же на поле указано, сколько кубиков и какого цвета использует существо в бою. Например, Вардрак имеет 10 очков силы, 7 очков воли и дерется с помощью 2 черных кубиков.

Примечание: все остальные существа используют красные кубики. Под очками силы обозначена награда за убийство существа (за Вардрака игроки получают 6 золотых и 6 очков воли).

Дополнительно:

Если у Вардрака останется в бою меньше 7 очков воли, то он сможет бросать только 1 черный кубик.

Пока у Тролля 7 очков воли, он бросает 3 красных кубика. Если очков воли у него станет меньше, то он использует 2 кубика.

Все одинаковые значения на кубиках складываются.

Пример: Троль выбросил на кубиках 3, 3, 5. Одинаковые значения складываются, и мы получаем 6 (это больше 5). Теперь, для определения силы атаки Тролля, надо сложить 6 и очки силы 14. Итого сила атаки Тролля равна 20.

Шкала Времени

Выполнение Передвижения, Сражения или Паса требует затрат времени. За каждый потраченный час, Герой должен передвинуть свой круглый жетон по шкале Времени на 1 клетку вперед. У каждого Героя есть 7 часов в день. Он также может воспользоваться дополнительными часами. Если Герой использовал все часы, ходят другие Герои, до тех пор, пока также не используют свои часы. Герой, который хочет завершить свой день (он может сделать это прежде, чем потратил 7 часов), кладет свой жетон на клетку «Рассвет». Тот, кто первым закончил свой день, должен положить жетон на клетку с петухом, чтобы показать всем, что он первым начнет новый день. Прежде чем начнется новый день, все Герои должны завершить день и положить жетоны на клетку «Рассвет». После этого один за другим выполняются действия, отмеченные символами на клетке

«Рассвет» – и только после этого Герой, жетон которого лежит на клетке с петухом, начинает новый день.

Дополнительные часы

Герой может решить использовать за день более 7 часов. Таким образом ему доступно до 3 дополнительных часов. Однако за каждый дополнительный час необходимо заплатить 2 очка воли. Герой не может использовать дополнительный час, если в результате у него останется 0 очков воли.

Клетка «Рассвет»

1. Первый игрок берет карточку событий и выполняет то, что на ней написано.

2-6. Все существа передвигаются в указанном порядке. Первыми всегда передвигаются Горы, затем Скрали, Вардраки, Тролли и снова Вардраки. Среда существ одного вида начинает всегда существо, которое стоит на поле с наименьшим номером.

Важно: на каждом поле может стоять только одно существо. Если какое-либо существо должно передвинуться на уже занятое другим существом поле, оно немедленно переходит на следующее соседнее поле по стрелке.

7. Все колодцы обновляются – переверните жетоны цветной стороной вверх.

Важно: если на поле с колодцем находится Герой, то этот колодец не обновляется.

8. Фишка Рассказчика перемещается на 1 клетку вперед по шкале Легенды.

Важно: Рассказчик перемещается не только после каждого восхода солнца, но и после того, как было убито существо. Если фишка Рассказчика переместилась на клетку, отмеченную звездочкой, необходимо взять новую карточку Легенды, прочитать ее и выполнить то, что на ней написано. Как только фишка Рассказчика достигает клетки «N» на шкале Легенды – игра заканчивается.

Шкала Легенды

В начале каждой Легенды поставьте фишку Рассказчика на клетку «А» шкалы Легенды. Прочитайте карточку «Подготовка к игре» и проведите все необходимые приготовления. Можно начинать игру: начинайте всегда с чтения карточки «A1». Читая карточку Легенды, Герои узнают свои задачи и то, как будет развиваться их история.

Таблица предметов

На таблице предметов в начале Легенды кладутся предметы (распределите их по соответствующим секциям). Герой может купить эти предметы и очки силы, если он остановится на поле с символом торговца: один предмет стоит 2 золотых. Кроме того, в правой части кладутся зелья Ведьмы. Их можно купить, только если Герой стоит на одном поле с Ведьмой. Цена зависит от количества Героев и указана в таблице предметов.

Использование предметов – это одно из дополнительных действий, которые Герой может совершить, не затрачивая времени.

Фляга с водой

Когда Герой решает выполнить действие «Передвижение», он может использовать флягу с водой для того, чтобы пройти на 1 поле дальше, не затрачивая 1 часа своего времени. После использования, жетон с флягой переворачивается, и фляга становится полупустой. Герой может использовать и всю флягу

СУЩЕСТВА И ДРУГИЕ ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ

целиком или даже несколько фляг. Каждая половина фляги с водой позволят Герою пройти на 1 поле дальше без временных затрат.

Щит

Каждая сторона этого жетона может быть использована для предотвращения потери очков воли Героем после раунда боя. В сражении Герой может использовать щит только для себя. Щит также можно использовать для предотвращения негативного эффекта карточки событий. Таким образом можно предотвратить любую карточку, на которой изображен символ щита (также и на рассвете). Щит можно использовать также против эффекта одной карточки «Битва с Драконом» в Легенде 5. Щит предотвращает только негативный эффект для группы Героев, он не может помешать карточке снова уйти под низ колоды событий.

Лук

Лук позволяет Герою атаковать существо, находясь на соседнем поле. Для этого Герой должен бросать свои кубики по очереди, один за другим. Если выпавший результат устраивает Героя, то он может остановиться в любой момент. Если все кубики брошены, то в зачет идет только результат последнего броска. Герой, у которого есть лук (не лучник), разумеется, не обязан использовать лук, если он находится на одном поле с существом – и в таком случае он кидает все свои кубики одновременно.

Шлем

Герой, владеющий шлемом, может сложить в бою одинаковые результаты бросков своих кубиков. Поскольку лучник или Герой, атакующий с помощью лука, может использовать только последний результат броска, шлем не принесет ему пользы. Магу, у которого всего один кубик, шлем также не пригодится.

Нельзя комбинировать свойство шлема со свойством колдовского зелья. Также нельзя, например, увеличить выпавшую на кубике «3» с помощью колдовского зелья, а потом сложить ее с выпавшей на другом кубике «6».

Однако эти Герои могут купить шлем и носить с собой, чтобы потом передать его воину или гному, для которых шлем будет очень полезен.

Подзорная труба

Герой может использовать подзорную трубу только, если он остановился. В движении ее использовать нельзя. Герой открывает все жетоны тумана, которые расположены на соседних с ним полях. Но открытые жетоны не активируются до тех пор, пока на поле с этим жетоном не придет кто-либо из Героев.

Подзорную трубу Герой может использовать также и не в свой ход. **Пример:** в Легенде 2 с помощью кубиков определяется расположение рунических камней. Один из них оказался как раз по соседству с гномом. Поскольку у того есть подзорная труба, он может немедленно открыть жетон рунического камня, несмотря на то, что сейчас не его ход.

Герой может открывать жетоны, но не обязан этого делать. Если на одном поле лежит несколько жетонов. Герой может открыть один или несколько, а остальные оставить закрытыми.

Сокол

Сокол служит для того, чтобы передавать любое количество мелких предметов (включая шлем, зелье Ведьмы и яд), а так же золота или драгоценных камней на расстоянии. Для обмена и передачи предметов у одного из двух Героев должен быть сокол. Большие предметы (такие как щит или лук) сокол не может передавать. Сокол летает один раз в день. В Легенде 4 сокол

также может быть использован, но он не может улететь за поле с валунами. Во время боя соколом пользоваться нельзя.

Зелье Ведьмы

С помощью одной стороны зелья Герой может в бою удвоить результат броска одного своего кубика. За один раунд боя можно использовать только одну сторону зелья. Один Герой также не может воспользоваться несколькими зельями одновременно. Герой должен решить, будет ли он пить зелье, сразу после броска. Зелье нельзя использовать для бросков других Героев, только для себя. Нельзя комбинировать зелье с шлемом: если у Героя есть и то, и другое, он обязан выбрать что-то одно.

Лечебная трава

Лечебную траву можно собирать и класть на маленькие клетки на карточке Героя. Цифра на жетоне обозначает, насколько сильно действует лечебная трава. Герой, жетон времени которого не находится на клетке «Рассвет», может один раз воспользоваться лечебной травой тремя различными способами:

- для передвижения без траты времени, если Герой выбрал действие «Передвижение» (число на жетоне равно количеству полей, которые можно пройти таким образом);
- как очки воли (Герой увеличивает их на своей карточке)
- как дополнительные очки силы в раунде боя. Герой должен заявить об этом сразу после броска кубиков.

Число на лечебной траве нельзя разделить (например, из лечебной травы стоимостью 3 нельзя взять 1 очко силы и 2 шага). Герой может отказаться от использования травы в ее полную силу. После одного использования лечебная трава убирается из игры. Как и другие предметы, лечебную траву можно передавать друг другу.

Рунические камни

Рунические камни можно собирать и класть на маленькие клетки на карточке Героя. Открывать рунические камни можно, как и жетоны тумана, с помощью подзорной трубы. Рунические камни можно открывать и собирать, даже если они находятся на одном поле с существом. Если Герой собрал на своей карточке 3 рунических камня разного цвета, он получает один черный кубик. Этот кубик имеет более высокие значения, чем кубики Героя. До тех пор, пока на карточке Героя лежат эти 3 камня, он может бросать в бою черный кубик, вместо обычных. Маг может использовать свою особую способность и с черным кубиком.

Герой, у которого есть 3 рунических камня, не может носить с собой другие предметы (на его карточке больше нет места). Чтобы освободить место, ему придется отдать или сбросить рунические камни (и отдать черный кубик).

Ритбург и Золотой щит

Замок Ритбург (поле 0) – обычное игровое поле, на котором можно останавливаться и проходить через него. Когда существо попадает в замок, оно сразу же помещается на Золотой щит рядом с замком. Существо, которое стоит на Золотом щите, нельзя атаковать. Если существо входит в замок, а свободных Золотых щитов больше не осталось, Легенда считается проигранной. Количество Золотых щитов зависит от количества Героев (см. рисунок рядом с замком).

Колодец

Герой, который остановился на поле с колодцем, может осушить его и получить 3 очка воли (это нельзя делать, проходя мимо). На рассвете все колодцы обновляются, за исключением тех, на полях которых находятся Герои.

Жетоны тумана

Герой, который завершил свое передвижение на поле с жетоном тумана, должен открыть этот жетон и активировать его. В зависимости от того, что там изображено, он должен открыть карточку событий, получить очки силы или воли, золото из резерва или флягу воды с таблицы предметов. Имеется также два жетона, на которых изображен Гор. Это означает, что при активации необходимо выставить на поле Гора. После активирования жетон тумана убирается из игры. Если у Героя есть подозрительная труба, он может открыть все жетоны тумана, которые находятся на соседних полях. Однако жетон, открытый таким образом, остается лежать на поле до тех пор, пока какой-либо Герой не закончит на нем свое передвижение – только тогда жетон активируется.

Торговец

Когда Герой заканчивает свое движение на поле с торговцем, он может купить у него предметы.

Например: у гнома есть 2 золотых, он закончил движение на поле с торговцем и может сразу же что-то купить. Его ход закончился и начинается ход лучника. Лучник использует сокола и отправляет гному еще 2 монеты. Гном опять может купить предметы в лавке торговца, несмотря на то, что сейчас не его ход.

Когда ход снова дойдет до гнома, он сможет снова выбирать действия (и двигаться дальше).

Ведьма

Ведьма скрывается в тумане. Если Герой активировал жетон тумана с изображением зелья, он бесплатно получает зелье Ведьмы с таблицы предметов. Кроме того, на это поле ставится Ведьма. Герой, остановившийся на одном поле с Ведьмой, может купить у нее зелье. Цена зависит от количества игроков (см. Таблицу предметов). Лучник всегда платит на 1 золотой меньше. Зелье удваивает результат броска одного кубика в бою и может быть использовано два раза (лицевой и обратной стороной жетона).

Принц Торальд

Когда Принц Торальд стоит на одном поле с существом, он добавляет 4 дополнительных очка силы Героям в бою против этого существа. В свой ход игрок может выбрать вместо «Передвижения» или «Сражения» действие «Передвижение Принца». Это действие занимает 1 час времени. Оно позволяет передвинуть Принца до 4 полей. Его можно проделать несколько раз за ход (например, за 2 часа Принц передвинется на расстояние до 8 полей). После завершения действия «Передвижение Принца», ход переходит к следующему игроку. Принц Торальд не может собирать жетоны и не может водить с собой крестьян.

Горные гномы

Для Горных гномов действуют те же правила, что и для Принца Торальда.

Крестьяне

Крестьян можно приводить в замок. Каждый жетон крестьянина, лежащий в замке, увеличивает на 1 количество существ, которые могут проникнуть в замок. Для этого жетон крестьянина нужно перевернуть и положить рядом с Золотыми щитами. Герой может передвинуться на поле, на котором лежит жетон крестьянина, и далее двигать этот жетон вместе со своей фигуркой. Можно одновременно водить с собой несколько крестьян. Герой может в любой момент оставить жетон крестьянина на поле, где он находится в данный момент. В отличие

от других жетонов, для того, чтобы подобрать или оставить крестьянина, Герой не должен заканчивать свое передвижение. Крестьян не нужно класть на карточку Героя. Если Герой в сопровождении крестьянина войдет на поле с существом, либо если существо войдет на поле с крестьянином, этот крестьянин считается убитым и убирается из игры.

Валуны

Ни Герои, ни существа, ни даже сокол не могут пересечь поле с валуном. Герой может убрать жетоны валунов с соседнего поля, используя правила сражения. Сила атаки Героя должна быть больше или равна цифре на жетоне валуна. Если его боевая сила равна или превышает сумму чисел с нескольких жетонов, Герой может убрать их все за один раз. Каждая попытка убрать валуны стоит Герою 1 час на шкале Времени.

Успешно убранные валуны покидают игру. Как и в сражении с существом, в «битве» с валунами может участвовать несколько Героев.

Драгоценные камни

Цифры на жетонах драгоценных камней отражают их ценность в золотых (2, 4 или 6). На них можно покупать предметы в лавке торговца. Это правило не распространяется на Легенду 5. В этой Легенде драгоценные камни имеют другое значение: Герой может оставить один драгоценный камень на любом доступном поле, где он закончил движение.

На рассвете, когда начинают перемещаться существа, действует новое правило. Если на соседнем поле с существом лежит драгоценный камень, то оно перемещается не по стрелке на поле, а на поле с жетоном драгоценного камня. После этого камень убирается из игры. Если на соседних полях находятся два драгоценных камня, то существо переходит на поле с более ценным камнем. Это позволит отвлечь существ от замка.

Важно: порядок, в котором существа на рассвете перемещаются, не меняется ни при каких обстоятельствах!

Если на поле с драгоценным камнем появляется новое существо, драгоценный камень убирается из игры.

Карточки событий

В Легенде 1 используются только серебряные карточки и карточка «Начало». В Легендах 2, 3 и 5 замените серебряные карточки золотыми. В Легенде 4 используйте серебряные карточки (без карточки «Начало») и зеленые карточки «Таинственное море». Серебряные и золотые карточки открываются каждый ход во время рассвета, а так же могут быть активированы жетонами тумана. Карточки «Таинственное море», используются только, когда Герой собирается пересечь море. Герой может использовать щит, чтобы отразить негативный эффект карточек событий.

Как сделать игру легче



Начиная с Легенды 2, вы можете выбирать из двух вариантов сложности для каждой Легенды.

Именно поэтому некоторые карточки имеют по две версии: 1 с зеленым фоном и 1 с обычным фоном.

Перед игрой вам необходимо решить:

а) хотите ли вы взять в игру карточки с зеленым фоном (вместо аналогичных карточек с обычным фоном) – в таком случае вы разыграете Легенду на **легком** уровне сложности.

или

б) вы возьмете в игру только карточки с обычным фоном. В таком случае ваша Легенда будет иметь **обычный** уровень сложности.

Карточки, оставшиеся не использованными, убираются из игры.

Обратите внимание: Карточки, у которых нет «двойника» с зеленым фоном, в любом случае принимают участие в игре в обычном виде.

Пример:



В Легенде 2 карточка А3 имеет две версии.



Автор и художник:
Михаэль Менцель родился в 1975 году и сейчас живет со своей семьей на Нижнем Рейне. Его увлечение рисованием сопровождало его с самого раннего детства. В 2004 году он впервые проиллюстрировал игру для издательства «Kosmos».

С тех пор вышло много детских и семейных игр, украшенных его иллюстрациями.

Игра «Андор» – его первый авторский проект.

Редакция: ТМ-Spiele

Графика: Михаэла Кинле/Фине Тунинг

Автор и издательство благодарит всех, кто тестировал игру и вычитывал правила.

Автор выражает особую благодарность: «Моему сыну Иоханнесу и племяннику Джоэлю, которые были первыми игроками в Андор. Кроме того, я благодарю моих неугомонных помощников, тестирующих игру: Инка и Маркус Бранд (12 часов Андора подряд!!!), Эла и Штефан Гайн, Штеффен Мюллер, Марио Коопманн, Торстен Обель; Мадлен, Тило, Мартина и Юпп Хаук; Карина, Якоб, Макс и Грахам Мерфи (отпуск, полный Андора); Андреас и Фабиан Мольтер, Себастиан Нилатцнер и Уве Штейнерт; Рюдигер Дорн, Йоханнес Римершайдт, Даниэла, Янник и Нико Хекс; Кристоф и Тристан Тиш, Мишель и Клаудиа Туччи (блиц-тест «Андора»). Огромное спасибо также тем, кто тестировал игру на семинаре прототипов в Бедефельде, уик-энде «Катан» в Бильштайне и игровом уик-энде в Либерахузене. Особенная благодарность «ТМ-Spiele» и издательству «Kosmos» за возможность проявить себя на разнообразных поприщах. Последняя, но не меньшая благодарность – моей супруге Штеффи за ее поддержку в течение последних 2 лет, без которой я не смог бы закончить «Андор».