

ПАМЯТКА

Игровые компоненты

- 1 двустороннее игровое поле
- 46 пластмассовых подставок для игровых фигурок (23 красных, 6 темно-серых, 2 светло-серые, 7 белых, 2 голубые, 2 зеленые, 2 фиолетовые, 2 желтые)
- 1 Таблица предметов (на обратной стороне – «Таблица боя»)
- 4 карточки героев (на одной стороне каждой карточки изображен герой, а на другой – героиня)
- 142 большие карточки легенд
 - 1 большая карта «Подготовка к игре «Серые горы»
 - 1 большая карта «Золотые щиты»
- 33 маленькие карточки событий (в том числе 1 карточка событий «Начало» для Легенды 11)
- 22 кубика (5 зеленых, 4 синих, 1 фиолетовый, 3 желтых, 3 красных, 2 белых, 4 больших серых)
- 9 круглых деревянных жетонов (2 синих, 2 зеленых, 2 фиолетовых, 2 желтых, 1 красный)
- 6 квадратных деревянных жетонов (1 синий, 1 зеленый, 1 фиолетовый, 1 желтый, 1 белый, 1 красный)
- 15 мешочков для хранения
- 1 правила для вводной игры

8 героев



23 существа



1 кольцо-маркер



Звездочки



12 других фигур:



1 мост



3 книги заклинаний



6 жетонов крестьян



3 жетона источников



4 бревна



4 герба героев



24 предмета



12 жетонов пещеры



4 волшебных щита



1 корона Ритграса



4 драгоценных камня



жетоны Звездного щита



жетоны огня



5 предметов древнего оружия



22 жетона тумана



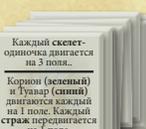
1 котел



красный маркер X



8 жетонов движения



4 больших жетона



Что происходит и как играть?

Задача героев – защитить лагерь или повозку от злых существ и выполнить дополнительные задания. В процессе игры разыгрывается 7 легенд, для каждой из которых существует свой набор больших карт легенды.

Если вы играете в первый раз, начните с «Правил для вводной игры» к Легенде 11. Читая эти правила, вы сможете сразу же начать играть, узнавая необходимые правила постепенно, по мере развития приключения.

Для того, чтобы начать играть в Легенду 11, больше ничего знать не требуется. Отложите эту «Памятку» и начните с первой страницы «Правил для вводной игры».

Вас ждет захватывающее приключение!

Что делать дальше, после Легенды 11?

Если вы благополучно справились с Легендой 11 и хотите перейти к следующей легенде (или позже к дальнейшим легендам), вам понадобятся соответствующие ей карты легенды.

Кроме того, возьмите также большие карты «Подготовка к игре «Серые горы» и «Золотые щиты».



На карте «Подготовка к игре» написано, что вам нужно подготовить для каждой игры.

После этого прочитайте карту «A1» из стопки карт новой легенды.

Если для этой легенды понадобятся дополнительные компоненты, это будет указано на соответствующей карте. Если в игру вводятся новые правила, это также будет написано на картах легенды. Если в ходе игры у вас возникнут какие-то вопросы, обратитесь к этой памятке и найдите ответ по ключевому слову.

Ход игры

- Игра идет по дням, в каждом дне есть 7 обычных часов. Кроме того, есть возможность добавить до 3 дополнительных часов.
- Герой в свой ход может выбрать действие «передвижение» или «сражение». Стоимость сражения – 1 час за раунд боя, передвижения – 1 час за переход на 1 поле. Потраченные часы отмечаются на шкале времени с помощью жетона времени. Во время своего хода герой может потратить столько часов, сколько ему нужно: например, если он передвигается на 4 поля, это стоит ему 4 часа. Если он ведет бой с существом, и бой длится 3 раунда, он потратит 3 часа.
- Когда одно действие героя завершено, ход переходит к следующему герою (по часовой стрелке), который также выбирает из двух действий и может потратить любое количество часов.
- Когда все герои по разу проделали действия, и ход снова перешел к первому герою, тот опять может выбрать из двух действий и потратить нужное ему количество часов. Герои могут продолжать чередовать свои ходы до тех пор, пока они не потратят имеющееся в их распоряжении количество часов (плюс, если нужно, дополнительные часы), либо не пожелают завершить свой день досрочно.
- Каждый герой может получить до 3 дополнительных часов. Каждый дополнительный час стоит ему 2 очка воли.
- Может случиться так, что один герой уже закончил свой день, а другие продолжают ходить дальше, потому что у них еще остались часы. Если герой в свой ход желает завершить день, он кладет свой жетон времени на клетку «Рассвет». Если в этот день он оказался первым, он кладет жетон на клетку с петухом, чтобы обозначить, что именно он первым начнет новый день.
- Когда все герои завершили день, следует выполнить все действия, обозначенные символами на поле «Рассвет» – одно за другим (см. стр. 5 «Поле «Рассвет»»). 11-й символ обозначает рассказчика – в этот момент рассказчик перемещается на 1 поле вперед на шкале легенды.
- Игроки должны внимательно следить за тем, чтобы при достижении рассказчиком определенных клеток на шкале легенды не забывать читать и выполнять соответствующие карты легенды.
- Когда наступает новый день, все герои снова получают в свое распоряжение 7 часов плюс 3 возможных дополнительных.
- **Важно:** Кроме рассвета, рассказчик передвигается вперед также после того, как герои одержали победу над каким-либо существом.
- Как только какое-либо существо вступило на поле, на котором находится лагерь или повозка, немедленно переставьте его на золотой щит, изображенный на карте «Золотые щиты». Если существо вступило на поле с лагерем или повозкой, но все золотые щиты на карте уже заняты, легенда считается проигранной. Количество доступных золотых щитов зависит от количества героев. Например: Если в игре участвуют 4 героя, на поле с лагерем или повозкой можно допустить только 1 существо.
- Герои должны выполнить основную цель легенды и все дополнительные задачи до того, как рассказчик достигнет клетки «N» на шкале легенды, иначе игра считается проигранной.

Герои

В начале игры каждый игрок выбирает одного из героев и берет себе игровые компоненты соответствующего цвета (кубики, круглые деревянные жетоны, квадратный деревянный жетон, герб). Количество кубиков различается в зависимости от героя. С помощью квадратного жетона отмечается количество очков, которые герой прибавляет в битве. Один из круглых жетонов указывает количество кубиков, которые герой может бросать в бою (количество кубиков изображено слева от **очков воли**). Например, Гном с 7 очками воли бросает в бою 2 кубика. Если он потеряет 1 очко воли, в его распоряжении останется всего 1 кубик.

В верхнем правом углу обозначен ранг героя. Лучник имеет самый высокий ранг (82), а воин – самый низкий (14).

Особые способности героев

У каждого героя есть особая способность. Она описана в верхней части его карточки, справа. С 12-й легенды у каждого героя появляется **вторая особая способность**:

Воин: В начале новой легенды разместите на его шкале очков силы **белый квадратный жетон**, так чтобы он был **на 2 очка выше** его действующего значения очков силы. Это сила Амбры. *Пример:* У воина 4 очка силы. В таком случае положите белый жетон Амбры на 6.

Каждый раз, когда воин получает или теряет очки силы, белый жетон также передвигается, так что очки силы Амбры всегда на 2 выше текущего значения силы. Отныне **в первом раунде каждого боя** действует **значение очков силы, которое показывает белый жетон**. Во всех последующих раундах той же битвы учитывается значение синего жетона.

Гном: В битвах на **полях с пещерами** гном получает **5 дополнительных очков силы и всегда бросает 3 кубика** (независимо от количества его очков воли).

Маг: В начале легенды положите **3 книги заклинаний** на его карточку героя (вверху должна быть сторона, на которой изображена закрытая книга). Теперь у мага есть новое **действие «чтение заклинания»**. Он может, потратив 1 час на шкале времени, перевернуть одну книгу заклинаний открытой стороной вверх. Он может читать сразу несколько книг, тратя на каждую по 1 часу. Прочитанное заклинание можно использовать один раз сразу после прочтения или позже в ходе этой легенды.

Заклинание света: Маг может переставить 1 существо, которое находится с ним на одном поле, на любое другое соседнее поле (при условии, что там не стоит какое-либо существо). Это действует также на Скелета или Крадера. Если на одном поле с магом находится несколько Скелетов, он может с помощью заклинания света переставить их всех на одно свободное соседнее поле (нельзя разделять их и ставить на разные поля). Нельзя перемещать существ, Скелетов или Крадеров через «поля-трамплины». Нельзя использовать заклинание света против главного противника легенды.

Заклинание лечения: Маг может распределить среди своей группы количество очков воли, равное последней цифре номера поля, на котором он в данный момент находится.

Пример: Маг стоит на поле **228**, поэтому он может дать группе **8 очков воли**.

Другие герои не должны для этого находиться с магом на одном поле.

Жетоны других героев могут находиться на поле «Рассвет».

Заклинание портала: Маг может перенестись с любого поля на поле с лагерьем или повозкой. С собой он может взять

1 другого героя, если этот герой находится с ним на одном поле и еще не завершил свой день. Заклинание сработает, даже если он задержан Пещерной тварью, Скелетом или Крадером.

Лучник: В начале игры лучник получает предмет «котел». Теперь он может выбрать действие «сварить зелье». Если котел лежит на его карточке героя, лучник может, потратив 1 час на шкале времени и 2 Звездные травы, получить 1 колдовское зелье. Если у него есть только 1 Звездная трава, он может сварить половину колдовского зелья. Действие в любом случае стоит 1 час, вне зависимости от количества потраченных трав. Иногда имеет смысл сварить из 2 Звездных трав два наполовину полных колдовских зелья вместо одного целого. О том, как действует колдовское зелье, вы можете прочитать на Таблице предметов.

Действия героев

В свой ход герой может выбрать одно из 2 возможных действий:

Передвижение или сражение

Каждое из этих действий требует времени. Стоимость сражения – 1 час за раунд боя, передвижения – 1 час за переход на 1 поле.

Действие «Передвижение»

В свой ход герой может передвинуться на любое количество полей, не превышающее количество часов, имеющихся в его распоряжении на шкале времени. **Каждое поле**, на которое передвигается герой, стоит **1 час на шкале времени**. Каждый потраченный час отмечается перемещением жетона времени героя на 1 клетку вперед на шкале времени. Стрелки между полями не играют никакой роли при передвижении героев. **Если герой закончил свое передвижение** на поле с **жетоном тумана**, он должен активировать жетон и сразу же выполнить то, что на нем указано.

На одном поле может находиться сколько угодно героев.

Действие «Сражение»

Ход битвы

Когда герой находится на одном поле с существом, он может атаковать это существо. Лучник может атаковать также с соседнего поля. Если герой пришел на поле с существом на этом ходу, он должен подождать до своего следующего хода. Прежде чем он вступит в битву, должны походить все остальные герои (по часовой стрелке).

Атака героя:

1. В начале каждого раунда жетон времени героя перемещается на 1 клетку вперед по шкале времени.
2. Герой всегда начинает и бросает все кубики, которые положены ему при сражении (см. на его карточке слева от текущего значения очков воли).
3. Затем герой выбирает кубик с самым высоким результатом и прибавляет к нему свое текущее значение очков силы. Это его боевая сила.
4. Если герой использует «колдовское зелье» или «древнее оружие», он должен заявить об этом сразу после броска – после ответа существа этого делать нельзя.

Пример подсчета боевой силы: У воина 9 очков воли, поэтому он бросает 3 кубика: 4, 3, 3. К самому высокому результату он прибавляет свое текущее значение очков силы (5) и таким образом получает 9 – это и есть его боевая сила.

Ответ существа:

1. Перед началом битвы необходимо отметить, сколько очков воли и силы имеет существо, в его характеристиках, которые изображены на игровом поле. Теперь игрок, сидящий слева

от ведущего битву героя, бросает за существо положенное тому количество кубиков (см. слева от текущего значения очков воли существа). Цвет подставки фишки существа соответствует цвету кубиков, которые следует бросать.

2. Для существа также нужно выбрать самый высокий результат. Только у существ одинаковые результаты складываются – но только в том случае, если эта сумма превышает самый высокий результат, выпавший на одном кубике. Если существо бросает 3 кубика, возможна ситуация, когда сумма двух одинаковых результатов оказывается меньше, чем результат броска одного кубика. *Пример: Тролль выбросил дважды по 2 (=4) и одну 6. В таком случае существо выбирает самый высокий результат, т.е. один кубик со значением 6.*
3. Наконец, необходимо прибавить к полученному результату количество его очков силы. Это боевая сила существа.

Проигравшая сторона теряет количество очков воли, равное **разнице** между боевыми силами. Если лучник стреляет с соседнего поля, он также может потерять очки воли.

Если значения боевой силы **равны**, ничего не происходит.

Если у существа и у героя еще остались очки воли, немедленно начинается новый раунд битвы. Этого не происходит, если у героя закончилось время (больше нет свободных часов на шкале времени), либо он решил прервать битву.

Окончание битвы

Если у существа больше не осталось очков воли, значит герой выиграл битву. Он немедленно получает награду: какую именно и в каком размере, указано в характеристиках побежденного существа под его очками силы. Если возможны два варианта награды (разделены косой чертой), герой может выбрать любой из них. **Побежденное существо кладется на поле 200, а рассказчик немедленно передвигается на 1 клетку вперед!**

Если у героя больше не осталось очков воли, значит, он проиграл битву. Он теряет 1 очко силы (только в том случае, если у него их больше 1). Кроме того, он немедленно получает 3 очка воли. Ход переходит к следующему игроку.

Если битва закончилась, но в ней не оказалось победителя, существо полностью восстанавливается. В следующей битве оно будет иметь те же характеристики, что и обычно (см. таблицу характеристик существа).

Совместная битва

- Если на одном поле с существом находится несколько героев (включая лучника на соседнем поле), они могут сражаться вместе.
- Герой, который в данный момент делает ход, приглашает других героев на битву. Все герои, которые принимают участие в битве, должны потратить по 1 часу (их жетоны времени передвигаются на 1 клетку).
- Все герои, принимающие участие в битве, складывают свои очки силы, затем по порядку (начиная с того, кто пригласил остальных) бросают свои кубики и прибавляют к полученной сумме свои самые высокие результаты. Таким образом высчитывается общая боевая сила героев.
- Если общая боевая сила героев меньше боевой силы существа, каждый герой, принимавший участие в битве, теряет количество очков воли, равное разнице. Если герои выигрывают битву, они делят награду между собой.
- Когда битва закончена, ход переходит к следующему герою по часовой стрелке, т.е. к тому, кто сидит слева от героя, пригласившего всех в битву.
- **Важно:** Если маг желает воспользоваться своей особой способностью и перевернуть на противоположную сторону вместо своего кубика, кубик другого героя, он должен объявить об этом сразу же после броска этого игрока. Не надо ждать, все сделают свои броски.

- **Важно:** В рамках одного общего раунда боя нельзя обмениваться между собой предметами, такими как древнее оружие или колдовское зелье. *Пример: Один из героев выпил половину колдовского напитка. Он не может передать оставшуюся половину другому герою, участвующему в битве.* Но разрешается передать один предмет другому герою, участвующему в битве, **в конце раунда боя** (если оба героя стоят на одном поле или один из них использует сокола).
- Один или несколько героев по окончании раунда боя могут решить выйти из текущей битвы (в таком случае они не могут вступить в эту битву снова, но зато и не тратят больше часы). Так может поступить даже герой, пригласивший остальных – тогда следующий раунд боя начнет следующий по порядку (по часовой стрелке) герой из тех, что остались в битве. Битва продолжается до тех пор, пока в ней остается хотя бы один герой.
- Если кто-то из героев должен покинуть битву, поскольку у него кончились очки воли или часы на шкале времени, остальные герои могут продолжать сражаться. Герой, выходящий из битвы с 0 очков воли, теряет 1 очко силы и восстанавливает 3 очка воли, однако он не может снова вернуться в битву, из которой вынужден был уйти.
- **Важно:** Награда за победу в битве делится только между героями, которые участвовали в последнем раунде.

Пас

Если герой не хочет ни передвигаться, ни сражаться, он имеет право «спасовать». Это также обойдется ему в 1 час на шкале времени.

Свободные действия

На указанные ниже действия время тратить не нужно. Их можно выполнять когда угодно – в том числе во время хода другого игрока. Но их нельзя выполнять, если жетон времени героя лежит на клетке «Рассвет».

Герои могут проделать следующие свободные действия:

- Активировать жетон тумана
- Активировать жетон пещеры
- Опустошить источник
- Собрать с поля или оставить на нем орехи, Звездную траву, драгоценный камень или предмет
- Обменяться орехами, Звездной травой, драгоценными камнями или предметами с другим героем, находящемся на одном с ним поле
- Собрать Звездную траву
- Использовать предметы

Существа

Существа не активируют жетоны (источники, туман и т.д.) и не начинают битвы. Герои могут свободно вступать и проходить через поля, на которых находятся существа (из этого правила бывают исключения – они указываются в тексте легенды).

Передвижение существ

На рассвете каждого дня существа двигаются в сторону лагеря или повозки. Если существо достигло гномьей дороги (номер поля подчеркнут), оно всегда двигается в направлении лагеря или повозки. Существа не используют «поля-трамплины». Первым всегда двигается Боевой Гор, который стоит на поле с самым маленьким номером. Существо переходит на соседнее поле, на которое указывает маленькая стрелка. На одном поле может стоять только одно существо. Если какое-либо существо должно передвинуться на уже занятое другим существом поле, оно немедленно переходит дальше, по стрелке на поле, соседнее с тем, что уже занято. После Боевых Гор по тем же правилам двигаются

все Горные Скрали и затем все остальные существа (в порядке, в котором они изображены на клетке «Рассвет»). Если на игровое поле выходит новое существо, но место, куда оно должно выйти, занято, оно сразу же передвигается на соседнее поле по стрелке.

Сила существ

На игровом поле изображена таблица характеристик существ, в которой можно посмотреть, сколько очков силы и воли есть у каждого из них. Если у Горного Скраля или Тролля меньше 7 очков воли, в его распоряжении только 2 красных кубика. Цвет подставки фишки существа соответствует цвету кубиков, которые оно кидает.

Шкала времени

Для того, чтобы совершить действия «передвижение», «сражение» или спасовать, герои должны тратить часы на шкале времени и отмечать это с помощью жетона времени (круглые деревянные жетоны, у каждого героя своего цвета).

За каждый потраченный час герой перемещает свой жетон времени на одну клетку вперед по шкале времени.

У каждого героя есть 7 часов в день. Он может также получить «дополнительные часы». Если герой потратил все свои часы, другие герои продолжают ходить, пока также не потратят все свои часы. Если герой в свой ход желает завершить свой день (он может это сделать, даже если не израсходовал еще свои 7 часов), он кладет свой жетон времени на клетку «Рассвет». Если в этот день он оказался первым, он кладет жетон на клетку с петухом, чтобы обозначить, что именно он первым начнет новый день. Прежде чем начнется новый день, все герои должны завершить день и положить свои жетоны времени на клетку «Рассвет». Затем необходимо последовательно выполнить все действия, обозначенные символами на поле «Рассвет». Только после этого начинается новый день – и начинает его герой, жетон времени которого лежит на клетке с петухом.

Дополнительные часы

Герой может выбрать потратить за один день больше 7 часов: ему доступно до 3 «дополнительных» часов. Однако каждый дополнительный час стоит ему 2 очка воли (не забудьте отметить потраченные очки воли на его карточке героя). Получая дополнительные часы, герою нельзя снижать число своих очков воли до 0.

«Поля-трамплины»

В определенных местах герой может перепрыгнуть через пропасть – в таких местах (с условным названием «поля-трамплины») нарисована пересекающая пропасть пунктирная линия, а над ней – количество очков воли. Для прыжка количество очков воли героя должно быть равно или больше указанного значения. Достаточно иметь нужное количество очков воли – тратить эти очки не нужно. Если для прыжка герой использует дополнительный час, учитывается количество очков воли, которое было у героя до того, как он заплатил за этот дополнительный час.

Если воин переносит через «поле-трамплин» другого героя вместе с собой, требуемое количество очков воли обязан иметь только воин.

Важно: обычно существа не могут использовать «поля-трамплины».

Но Скелеты и Крадеры используют «поля-трамплины».

Лучник может атаковать существ, Скелетов или Крадеров через «поля-трамплины».

С помощью подзорной трубы можно открывать жетоны на соседних «полях-трамплинах», т.е. на поле, которое связано пунктирной линией с полем, на котором в данный момент стоит герой, использующий подзорную трубу.

Древняя гномья дорога

На игровом поле «Серые горы» есть поля, номера которых подчеркнуты. Эти поля расположены на гномьей дороге. Повозка может передвигаться только по этим полям. Существа, которые достигли таких полей, двигаются прямо в направлении лагеря или повозки.

Клетка «Рассвет»

1. Прочитайте и выполните верхнюю карту событий

2.–5. Передвиньте всех существ в указанном порядке (согласно изображениям)

Первыми всегда ходят Боевые Горы, затем Горные Скрали, Тролли и снова Боевые Горы. Среди существ одного типа первым всегда ходит то, которое находится на поле с самым маленьким номером.

Важно: На одном поле может стоять только одно существо. Если какое-либо существо должно передвинуться на уже занятое другим существом поле, оно немедленно переходит дальше, по стрелке на поле, соседнее с тем, что уже занято.

6. Обновите все пещеры

Положите по жетону пещеры из резерва на каждое поле с пещерой, кроме полей, на которых в данный момент стоит кто-то из героев.

7. Бросьте кубики и расставьте Скелетов

Для каждого Скелета, находящегося на клетке «Рассвет», бросьте красный кубик. Поставьте Скелета на поле, на котором изображен красный кубик с соответствующим значением. Расставьте таким образом всех Скелетов с клетки «Рассвет».

8. Потратьте провизию

Каждый герой должен потратить 1 провизию. Это могут быть орехи или Звездная трава. Если герой не может потратить провизию, он теряет 8 очков воли. Если при этом значение очков воли у него опустилось до 0, герой немедленно получает 3 очка воли, но теряет 1 очко силы.

Важно: Герой, который находится на поле с лагерем или повозкой, не должен тратить провизию.

9. Добавьте вновь выросшую Звездную траву

Положите дополнительную Звездную траву на все поля, где она еще не была сорвана (т.е. туда, где уже лежат жетоны Звездной травы). Герой может собирать ее, но обычно ему не выгодно срывать все за раз.

10. Обновите источники

Жетоны источников переворачиваются раскрашенной лицевой стороной вверх. Если на поле с источником находится герой, этот источник не обновляется.

11. Передвиньте рассказчика

Рассказчик передвигается вперед на одну клетку по шкале легенды. Рассказчик передвигается на рассвете каждый день. Если рассказчик попадает на клетку с буквой, на которой лежит звездочка, необходимо прочитать вслух карту (карты) легенды, помеченные той же буквой. Если рассказчик достигнет клетки «N» на шкале легенды, игра заканчивается.

Не хватает провизии?

Герой, который из-за нехватки провизии на рассвете дошел до 0 очков воли, немедленно получает 3 очка воли, но теряет 1 очко силы. Если он не может терять очки силы, поскольку имеет только 1 очко, он все равно получает 3 очка воли. Однако в течение всего следующего дня ему придется отдыхать. Это означает, что он не может принимать участие в происходящем (т.е. совершать действия, в том числе, свободные). Только со следующего дня этот герой снова включится в игру.

Агры и Таблица предметов

В начале легенды разложите предметы на Таблице предметов. Начиная с 12-й легенды герой, который активировал жетон тумана или пещеры и увидел там Агра (маленького зеленоватого горного человечка), либо победил Скелета, может взять себе один из этих предметов (кроме колдовского зелья и Звездной травы).

Предметы

Использование предметов – одно из свободных действий, доступных для героев, на него не нужно тратить часы на шкале времени. Свойства большинства предметов описаны в Таблице предметов.

Щит бури и Щит огня

Можно один раз использовать каждую сторону Щита бури, чтобы а) предотвратить негативное событие, на котором есть изображение Щита бури, для всей группы героев или б) предотвратить потерю очков воли в конце раунда битвы для владельца щита.

Каждая сторона Щита огня позволяет герою, который его носит, положить жетон огня на поле, на котором тот в данный момент остановился (нельзя сделать это, просто проходя мимо). На этом месте жетон огня остается лежать до конца легенды. Герой, который остановится на поле с жетоном огня, снижает количество своих очков воли до 3 и до конца легенды не может иметь очков воли больше 3 (прохождение через это поле не оказывает никакого эффекта). Очки воли существа, оказавшегося на поле с жетоном огня, также снижаются до 3, однако если существо покинет это поле, его очки воли возвращаются к прежнему значению. Герой, владеющий одним из волшебных щитов (например, Щитом бури), может использовать одну сторону щита, чтобы предотвратить потерю очков воли. Это может сделать также владелец Щита огня с помощью его оставшейся второй стороны. Щит огня не оказывает никакого влияния на главных врагов! Щит огня можно использовать, чтобы предотвратить потерю очков воли для хозяина щита в случае поражения в раунде боя.

Орехи и Звездная трава

Орехи или Звездную траву герои тратят на рассвете в качестве провизии. Лучник может сварить из Звездной травы колдовское зелье.

Звездная трава, которую еще не сорвали, разрастается на рассвете: положите по жетону травы на каждое поле, на котором уже есть такой жетон. Герою обычно не выгодно собирать всю Звездную траву на одном поле. Если в резерве недостаточно жетонов травы, начинайте раскладывать новые жетоны с полей, имеющих наименьший номер.

Подзорная труба

Подзорную трубу можно использовать, только если ее владелец остановился на каком-либо поле. Пока движение еще не закончено, пользоваться подзорной трубой нельзя. Герой может открыть все жетоны, которые находятся на соседних полях (кроме жетонов пещеры). Открытые таким образом жетоны не активируются.

Драгоценные камни

Герой может положить драгоценный камень на любое поле, на котором он остановился (нельзя делать это, просто проходя мимо). Если драгоценный камень расположен на поле по соседству с существом, то на рассвете оно передвинется именно туда, а не вдоль стрелки, как обычно. В этом случае драгоценный камень немедленно убирается из игры. Если по соседству с существом находится два драгоценных камня, оно отправится к самому дорогому из них. На следующем рассвете существо снова

будет двигаться по стрелке – если только по соседству с ним не лежит еще один драгоценный камень. Таким образом можно заставить существо отклониться от его обычного пути.

Важно: Порядок, в котором существа двигаются на рассвете, следует всегда соблюдать! Если драгоценный камень лежит на поле, на котором возникло новое существо, камень немедленно убирается из игры.

Древнее оружие

Каждый из этих предметов вооружения может быть использован только один раз. После использования они убираются из игры. Герой, которые хочет воспользоваться древним оружием, должен заявить об этом сразу после броска кубиков.

Железная рукавица: Герой может в одном раунде боя сложить 2 кубика с любым результатом. Железную рукавицу не может использовать лучник, кроме того, ее нельзя комбинировать с колдовским зельем.

Кинжал: Герой может в одном раунде боя перебросить один из своих кубиков. Лучник может перебросить только свой последний бросок. Переброшенный результат засчитывается.

Топор: Герой на один раунд боя получает 2 дополнительных очка силы.

Рукоять меча: Сама по себе бесполезна. В сочетании с клинком меча приносит 5 дополнительных очков силы в одном раунде боя.

Клинок меча: Сам по себе бесполезен. В сочетании с рукоятью меча приносит 5 дополнительных очков силы в одном раунде боя.

Обратите внимание: Кинжал, топор, рукоять и клинок меча могут использоваться лучником, даже если он атакует с соседнего поля.

Источники

Герой, который остановился на одном поле с источником, может опустошить его и получить очки воли. Нельзя делать это, проходя мимо. Все источники «обновляются» на рассвете, кроме источника на одном поле с героем.

Жетоны тумана

Если герой только проходит через поле с жетоном тумана, ничего не происходит. Герой, который завершил свое передвижение на поле с жетоном тумана, должен открыть этот жетон и активировать его.

Пещеры

Если герой только проходит через поле с жетоном пещеры, ничего не происходит. Герой, который завершил свое передвижение на таком поле, должен открыть этот жетон и активировать его. Пещеры нельзя открыть с помощью подзорной трубы.

Пещерные твари

Если герой активировал жетон с пещерной тварью, он оставляет этот жетон пещеры лежать на поле. Чтобы освободиться, он должен в одном раунде боя превзойти обозначенную на жетоне характеристику. Если его боевая сила равна или меньше этой характеристики, ничего не происходит. Пока герой не победил пещерную тварь, он **не может выбирать действие «передвижение»**. Другие герои могут прийти к нему и организовать совместную битву, чтобы освободить его. Однако плененный герой обязательно должен участвовать в этой битве. Пещерная тварь удерживает в плену только его. За победу над пещерной тварью не положено награды, и рассказчик не продвигается вперед. Победенная пещерная тварь убирается из игры, после чего немедленно активируется новый жетон пещеры.

Бревна

Герой, который остановился на поле с бревном, может поднять его. Подобранные бревна кладутся на шкалу очков силы на карточке героя – но таким образом, чтобы оно поместилось слева от жетона, указывающего количество очков силы. *Пример: чтобы герой мог унести бревно ценностью 2, он должен обладать как минимум 3 очками силы.* Один герой может одновременно таскать несколько бревен, если все эти бревна умещаются слева от жетона на шкале его очков силы.

Скелеты

Несколько Скелетов на одном поле называются «орда».

Передвижение Скелетов

Всякий раз, когда жетон времени какого-либо героя уходит с клетки 4-го часа, этот герой получает верхний жетон движения. Он может довести до конца действие этого часа (например, пройти вперед на одно поле или провести один раунд боя). Но после этого он должен зачитать вслух текст на жетоне движения и передвинуть Скелетов и/или орды соответственно тексту. Затем герой может продолжить свое действие (например, идти дальше или продолжать сражаться).

Когда жетоны движения Скелетов закончатся, перемешайте их и положите новую стопку на 4-й час.

Обратите внимание: Указания на жетонах движения, написанные под чертой, имеют значение только в легенде 17.

- Скелеты двигаются не по стрелкам, а всегда в направлении героя, если таковой имеется на расстоянии не более 3 полей от Скелетов.
- Скелет, в «поле зрения» которого (на расстоянии 3 полей) нет ни одного героя, никуда не двигается.
- Скелеты могут использовать «поля-трамплины». Таким образом, герой, который находится на расстоянии 3 полей или менее от Скелета, с учетом поля-трамплина, считается находящимся в «поле зрения» Скелета.
- Первыми всегда двигаются Скелеты, которые стоят на полях с наименьшим числом.
- Если окажется, что несколько героев одинаково удалены от Скелета, тот выбирает героя, стоящего на поле с меньшим числом.
- Если Скелет не может дойти до героя и вынужден сделать промежуточную остановку, то в том случае, если вариантов для такой остановки несколько (несколько полей, одинаково удаленных от героя), Скелет всегда выбирает путь, по которому он попадет на поле с наименьшим числом.
- Скелет, который стоит на одном поле с героем, никуда больше не ходит.
- Герой, который стоит на одном поле со Скелетом, не может выбирать действие «передвижение».
- Герой, который вступил на поле со Скелетом, не может двигаться дальше.
- Скелеты игнорируют драгоценные камни.

Скелеты игнорируют драгоценные камни

Скелеты не стремятся к лагерю или повозке, они охотятся за героями. Но если Скелет все-таки оказался на поле с лагерем или повозкой, то его, как и существо, необходимо переставить на золотой щит (1 Скелет занимает 1 щит).

Боевая сила Скелетов:

Скелеты бросают в бой 2 белых кубика. Одинаковые результаты бросков складываются. У Скелетов 9 очков воли и 3 очка силы. Если у Скелета осталось 7 очков воли, он бросает только 1 белый кубик.

- Герой может сражаться одновременно только с одним Скелетом. Как только битва закончилась, ход переходит к следующему герою по часовой стрелке.
- Битва со Скелетом проходит точно так же, как битва с существом. Если боевая сила Скелета (очки силы + бросок кубика) оказалась выше, герой теряет очки воли согласно разнице с его боевой силой. При равенстве боевых сил ничего не происходит.

Скелетов можно прогнать или победить. Это зависит от того, насколько боевая сила героя превосходит силу Скелета.

Прогнать Скелета (без награды)

Герой или группа героев, боевая сила которых в одном раунде боя оказалась выше, чем у Скелета, «прогнали» Скелета. Тот немедленно кладется плашмя на то поле, на котором проходила битва.

- Если Скелета прогнали, рассказчик не двигается вперед.
- За Скелета, которого прогнали, не положено награды.
- На рассвете все лежащие Скелеты снова встают (7-й символ).
- До тех пор, пока Скелет лежит, жетон движения на него не действует.

Победить Скелета (с наградой)

Герой или группа героев, которым удалось в первом раунде боя довести Скелета до 0 очков воли, победили его! После этого герой, который победил Скелета, должен переставить побежденного Скелета (по своему выбору) на...

- a) ... поле 200 или
 - b) ... на клетку «Рассвет».
- Если он кладет Скелета на поле 200, рассказчик передвигается на одну клетку вперед.
 - Если он кладет Скелета на клетку «Рассвет», рассказчик не двигается. Однако во время следующего рассвета (7-й символ) за этого Скелета снова бросается красный кубик, и тот отправляется на соответствующее поле.

В обоих случаях герои получают награду, а именно 1 любой предмет из Таблицы предметов (кроме Звездной травы или колдовского зелья).

Особый случай 1:

Если герой, жетон времени которого находится на 4-м часу, решил завершить свой день досрочно, жетон движения не активируется. Поэтому в некоторых случаях может иметь смысл отказаться от использования оставшихся часов.

Особый случай 2:

Герой, жетон времени которого миновал 4-й час, должен прервать свое движение и активировать жетон движения. Если при этом герою пришлось временно остановиться на поле с жетоном тумана или пещеры, он не должен активировать этот жетон. В этом случае его движение не считается завершенным. Если после активации жетона движения герой продолжит свой путь, жетон тумана или пещеры на промежуточной остановке остается лежать неактивированным.

Особый случай 3:

Если в поле зрения Скелета (3 поля) находится несколько героев, и один из них стоит дальше от Скелета только на 1 поле, а остальные – на несколько, Скелет двигается не к герою, который стоит на поле с наименьшим номером. В таком случае он идет к ближайшему герою.



Дорогие любители Андора!

Следующие особые правила помогут вам немного облегчить прохождение легенд 12-17. На 1-й ступени герои обладают большей выносливостью. На 2-й ступени усиливаются их особые способности. Не волнуйтесь, даже с облегченными правилами легенды не перестают быть увлекательными.

Ступень 1:

Древнее оружие можно использовать не только в течение одного раунда, а **на протяжении всей битвы**. Кроме того, положите на дополнительные часы 8, 9 и 10 жетоны «-1». Теперь каждый дополнительный час стоит всего 1 очко воли.

Исключение для легенды 17: В легенде 17 вам придется воспользоваться этими жетонами, повернув их на сторону «-4». Можно, однако, держать стороной «-1» вверх, пока в кузнице не появились стражи.

Ступень 2:

Воин: «Ярость Амбры»

Белый кубик Амбры на шкале силы в конце каждого раунда битвы перемещается на 1 клетку вправо и считается в каждом раунде. Таким образом, с каждым раундом Амбра становится на 1 сильнее. После окончания битвы белый жетон возвращается в исходное положение, т.е. на цифру на 2 больше, чем значение синего кубика.

Гном: «Тени пещер»

Гном может бросать 3 кубика и прибавить 5 очков силы также на полях, на которые указывают стрелки, ведущие с полей пещеры.

Маг: «Повторяющиеся заклинания»

Когда маг прочитал заклинание и активировал его, книга заклинаний не убирается из игры. Вместо этого маг может бросить свой кубик и положить использованную книгу на букву шкалы легенды, на которую указывает результат броска. Когда рассказчик дойдет до этой буквы, маг получает свою книгу назад, уже открытую. Он может снова активировать заклинание и потом еще раз бросить кубик – таким образом заклинание может попасть в игру несколько раз. Если книга попала на букву, которую рассказчик уже прошел, или на которой он в данный момент стоит, книга окончательно уходит из игры.

Лучник: «Действенная трава»

Лучник может сварить полное колдовское зелье из **одной** Звездной травы. Если зелья закончились (в игре всего три жетона), лучник больше не может их варить, пока уже сваренные не будут использованы и не вернуться обратно на Таблицу предметов.



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 «Легенды

Андора» – его первый авторский проект, за который Михаэль получил множество наград в Германии и за ее пределами (в частности, в 2013 г. эта игра завоевала титул «Игра года для экспертов»). После небольшого дополнения «Звездный щит», расширения для 5-6 игроков «Новые герои» и большого дополнения «Поход на север», в последней части большой трилогии автор дарит героям полное приключений путешествие на неизведанный юг Андора.

Редакция: Вольфганг Людтке

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 Джозэлю. Кроме того, я благодарю моих неутомимых помощников, тестировавших игру: Инка и Маркус Бранд, Эла и Штефан Гайн, Штеффен Мюллер, Ханна Штаатс, Марио Коопманн, Дэвин Брунк-Кардоза, Карина, Макс, Грахам и Якоб (я могу съесть мою лошадь?), Мёрфи, Кристоф (повелитель Скелетов) Тиш, Арнд Фишер, Бэрбель Шмидтс, Ральф Кверфурт и Сандра Дохтерманн, Мальте Мертенс, Кристоф Бернер, Стефан Фогт, Йошуа (11 очков воли!), Пьеньяк и Йост Швидер.

Особая благодарность Вольфгангу Людтке, Михаэле Кинле и Петеру Нойгебауэру, а также издательству «Kosmos» за их поддержку по всем фронтам.

Я также хотел бы воспользоваться этой возможностью, чтобы поблагодарить всех любителей «Андора». Именно благодаря вашей поддержке, вашей увлеченности и любви к Андору стала возможна эта игровая серия. Увидимся в таверне «У пьяного Тролля» 😊

Последняя, но не меньшая благодарность – моей супруге Штеффи за ее поддержку и терпение в течение последних 6 лет, без которых я никогда не закончил бы трилогию «Легенды Андора».



© 2016 Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. KG

Все права защищены

8942