

Памятка

Игровые компоненты



4 карточки героев (на одной стороне каждой карточки изображен герой, а на другой – героиня)

8 героев:



воин воительница хранитель хранительница маг маг гном гном

27 существ:



10 Горов 7 Боевых Горов 4 Мохнатых Тролля 4 Степных Буйвола Шрон Мирк Тухавар

5 других фигур:



Транук Великий воин Йетохе



Фигура Рассказчик Летучая лисица

Зимний камень



1x

7 трав:



2x Ягоды Голубого ручья



2x Белые корни



2x Кровавая трава



1x Шипы ночи

2 Иквара



3 таблички



Грифон



Морское Чудовище



Степной Буйвол

Огонь



6x

Такота



Звездочки



8x

Маркер цели



3x

1 жетон «Вечная зима»



Драгоценные камни



3x

Красный маркер X



1x

Тайный проход



16 предметов:



1x Карлион



2x Клинок Аскимара



1x Сокол

13 жетонов льда:



3x метель



2x Очки силы +1



2x Очки воли -2



2x Очки воли -3



5x Фляга с водой



2x Подзорная труба



3x Дрова



2x Шлем всадника



1x драгоценный камень



1x клинок Аскимара



1x фляга с водой



1x шлем всадника



6x метель



2x ягоды Голубого ручья



1x табличка Грифон



3x дрова



2x Кровавая трава



1x табличка Морское Чудовище



2x очки воли -2



2x Белые корни



1x табличка Степной Буйвол



2x очки силы +1



2x драгоценный камень

Что происходит и как играть?

Задача героев – защитить земли Андора и заснеженные степи от злых существ и выполнить дополнительные задания. В процессе игры разыгрывается 4 Легенды, для каждой из которых существует свой набор больших карточек легенды.

Если вы играете в первый раз, начните с «Правил для вводной игры» к Легенде 1. Читая эти правила, вы сможете сразу же начать играть, узнавая необходимые правила постепенно, по мере развития приключения.

Для того, чтобы начать играть в Легенду 1 больше ничего знать не требуется. Отложите эту памятку и начните с первой страницы «Правил для вводной игры».

Захватывающие приключения ждут вас!

Как продолжить игру после прохождения Легенды 1?

Если вы успешно прошли Легенду 1 и хотите приступить к Легенде 2 (или позже к дальнейшим Легендам), возьмите карточки, соответствующие этой Легенде.

Вам также понадобится карточка «Подготовка к игре».



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

Подготовив все необходимое, возьмите карточку А1 новой легенды и прочитайте ее.

На этой карточке легенды будет описано, какие игровые элементы понадобится разместить на игровом поле. Когда в игру вводятся новые правила, об этом также будет сказано на карточках легенды. Если в ходе игры у вас возникнут какие-то вопросы, обратитесь к этой памятке и найдите ответ по ключевому слову.

Поскольку здесь собраны вместе все правила и детали, которые встречались ранее в различных карточках легенд, вам не понадобятся «Правила для 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» вам **не требуется**.

Ход игры

(Не используется в Легенде 1!)

- 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»»). 9-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 карточки 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 входит в замок или, с Легенды 2, в лагерь, оно сразу же перемещается на изображенный рядом щит. Если существо входит в замок или лагерь, но свободных щитов для него уже нет, легенда считается проигранной. Количество доступных щитов зависит от количества героев. *Например: если в игре участвуют 4 героя, в замок можно допустить только 1 существо (см. рисунок рядом с замком).*
- Оборона замка или лагеря всегда является задачей, которую герои обязаны выполнить.
- Кроме того, герои должны выполнить задачи соответствующей легенды до того, как рассказчик достигнет клетки «N» на шкале легенды, иначе игра считается проигранной.

Карточка героя

В начале игры каждый игрок выбирает одного из героев и берет себе игровые компоненты соответствующего цвета (кубики, круглые деревянные жетоны, квадратный деревянный жетон). Количество кубиков у героев различается. На карточке каждого героя описаны его **особые способности**, характеристики и места для хранения предметов. Вместимость области для хранения трав и драгоценных камней не ограничена; на все остальные области можно класть только по 1 предмету. С помощью квадратного жетона отмечается количество очков, которые герой прибавляет в битве. В начале игры у каждого героя есть **1 очко силы**. Один из круглых жетонов указывает количество кубиков, которые герой может бросать в бою (количество кубиков изображено слева от **очков воли**).

Герои **всегда** начинают игру с 7 очками воли.

Например: воин, имея 7 очков воли, бросает в бою 3 кубика.

Если он теряет одно очко воли, в его распоряжении останется только 2 кубика.

В верхнем правом углу обозначен **ранг** героя. Хранитель огня имеет самый высокий ранг (60), а гном – самый низкий (7).

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.

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

Действие «Передвижение»

В свой ход герой может переместиться на столько полей, на сколько у него хватит часов. **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. Игроки могут проходить через поля, на которых лежат жетоны снега, не активируя их. Но если герой закончил свое передвижение на таком поле, он должен активировать жетон снега и сразу же выполнить то, что на нем указано.

Пример действия «Передвижение»: маг перемещается с поля 48 на поле 13, где лежит жетон снега. Так как он прошел 2 поля, то он перемещает свой жетон по шкале Времени на 2 клетки вперед. После этого он переворачивает жетон снега и выполняет действия, описанные на жетоне. Затем он передает ход следующему игроку по часовой стрелке.

Примечание: замок (поле 0) и лагерь (401) являются обычными полями, через которые можно проходить и останавливаться на них. Через реку проходить нельзя. Пересекать реку можно только по мостам. Мосты не являются полями и не учитываются как таковые при передвижении (они просто связывают 2 соседних поля, разделенных рекой).

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. Если герой пришел на поле с существом на этом ходу, он должен подождать до своего следующего хода. Прежде чем он вступит в бой, 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 бросает все кубики, которые ему доступны в данный момент (см. на его карточке слева от текущего значения очков воли).
3. Их этих кубиков учитывается только **тот, который показал самый большой результат**. К нему герой прибавляет свое текущее значение **очков силы**, а также 1 дополнительное очко силы – если герой стоит на поле с **горящим огнем**. Итоговое число составляет его **боевую силу**.

Пример подсчета боевой силы: у гнома 9 очков воли, поэтому он бросает 2 кубика: выпадает 4 и 3. К самому большому выпавшему результату (4) он прибавляет свое текущее значение очков силы (5). Кроме того, он стоит на поле с горящим огнем, поэтому добавляет еще 1. Таким образом, его боевая сила равна 10.

Ответная атака существа:

1. Перед началом сражения необходимо отметить, сколько очков воли и силы имеет существо, в его характеристиках, которые изображены на игровом поле. Теперь игрок, сидящий слева от ведущего бой героя, бросает за существо положенное тому количество кубиков (см. слева от текущего значения очков воли существа). Горы, Боевые Горы, Степные Буйволы и Мохнатые Тролли используют красные кубики.
2. Для существа также нужно выбрать самый большой результат. У существ (и только у них!) одинаковые результаты складываются – но только в том случае, если эта сумма превышает самый большой результат, выпавший на одном кубике.
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.

При равенстве боевой силы 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 добровольно решил прервать битву.

Конец сражения

Если у существа больше не осталось очков воли, значит герой победил в сражении. В случае с Боевыми Горами, Степными Буйволами и Мохнатыми Троллями, герой может выбрать, какую награду он хочет получить: очки воли или очки силы. Величина награды указана в характеристиках побежденного существа под его очками силы. Побежденное существо кладется на поле 80 или 400, 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, по часовой стрелке.

Если сражение закончилось, но в нем 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, 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).
- Сначала все герои, участвующие в битве, складывают свои очки силы. Кроме того, если герои стоят на поле с горящим огнем, то за каждого героя прибавляется еще по 1 очку силы.

- На игровом поле вы найдете шкалу «Совместная битва». На ней вы можете отмечать свои совместные очки силы (см. также стр. 5 в Памятке).
Затем герои по очереди (начиная с того, кто пригласил остальных) бросают свои кубики и складывают самые большие результаты своих бросков. Итоговая сумма прибавляется к общему количеству очков силы – таким образом определяется общая боевая сила героев.
- Если **общая боевая сила героев** оказалась 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 пока все сделают свои броски.
- **Важно:** нельзя обмениваться предметами, такими как Клинок Аскимар, в рамках одного раунда совместной битвы.
Пример: герой использует Клинок Аскимар после своего броска кубиков. В таком случае он уже не может передать этот клинок другому сражающемуся герою.
Однако разрешается передать предмет другому герою, участвующему в битве, **в конце раунда боя** (если оба стоят на одном поле).
- Один или несколько героев по окончании раунда боя могут решить выйти из текущей битвы (в таком случае они не могут вернуться в нее, 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.

Примечание: для игровых эффектов и способностей сражение, битва и бой это одно и то же.

Пример совместной битвы: сейчас ходит воин, и он стоит на поле с Боевым Гором. Воин приглашает участвовать мага, который находится на том же поле. Каждый из двух героев перемещает свой жетон по шкале Времени на 1 клетку вперед. Сначала герои складывают свои очки силы, получилось 11 очков. Кроме того, на их поле есть горящий огонь, поэтому прибавляется еще 1 очко силы за мага и 2 – за воина (благодаря его особой способности). Они отмечают значение «14» на шкале «Совместная битва». Затем герои по очереди бросают кубики. Битву начал воин, поэтому он действует первым. Он бросает 3 кубика, получает 1, 1 и 2.

Маг использует свою особую способность и переворачивает кубик воина с результатом «1» на обратную сторону: теперь это «6». Затем маг бросает свой кубик и получает 2. К сожалению, этот кубик он уже не может перевернуть.

В итоге, общая боевая сила героев – 22. Боевой Гор бросает 2 красных кубика и получает две «пятерки». Так как это одинаковые значения, то они складываются: получается 10. Прибавляем 2 очка силы – таким образом, итоговая боевая сила равняется 12. Разница с боевой силой героев составляет 10. Это значит, что Боевой Гор теряет 10 очков воли, а следовательно – побежден. Герои делят между собой награду (4 очка воли): каждый получает по 2 очка воли. Если бы они выбрали в качестве награды 1 очко силы, его смог бы получить только один из героев.

Пас

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

Обратите внимание: вместо передвижения, сражения или паса, в некоторых легендах герой может выбрать действие «Передвижение Транука» или «Использование Летучей лисицы» (если эти фишки доступны в данной легенде).

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 выполнить, если жетон времени героя уже лежит на клетке «Рассвет».

Герои могут проделать следующие свободные действия:

- Активировать жетон снега
- Разжечь огонь
- Собрать с поля или оставить на нем предметы
- Обменяться предметами с другим героем, находящемся на одном с ним поле
- Использовать предметы
- Купить предметы у торговца

Примеры свободных действий:

1. Ход мага. У него есть фляга с водой, и он выбирает действие «Передвижение». Пройдя 3 поля, он заканчивает свое движение на поле с торговцем. Это стоит ему 3 часа. Он может сразу же обменять свою флягу на другой предмет – и он берет сокола. Флягу он кладет на поле с торговцем. Поскольку его передвижение закончено, он не может пойти дальше. В свой ход гном открывает жетон снега и находит там 1 кровавую траву. Маг, хотя и не его ход, посылает своего сокола к гному – забрать траву.
2. Гном выбирает действие «Передвижение» и активирует жетон снега. Благодаря этому он получает предмет дрова. Далее ход переходит к магу, и тот приходит на поле гнома. Поскольку на том же поле стоит еще и Степной Буйвол, герои решают позже сразиться с ним. Как только ход снова доходит до гнома, он платит 2 очка воли и сбрасывает дрова, чтобы разжечь огонь на своем поле и получить преимущество на время битвы. После этого он выбирает действие «Сражение» и приглашает мага на совместную битву.
3. Ход воина. Он выбирает действие «Передвижение». У него на карточке героя есть полная фляга воды и еще половина фляги. Воин проходит 3 поля и заканчивает свое движение на поле с магом. Затем он использует наполовину пустую флягу. Благодаря этому передвижение стоит ему всего 2 часа вместо 3. Воин отдает полную флягу с водой магу, а взамен получает 1 драгоценный камень (маг может передать ему предмет, хотя сейчас и не его ход). Идти дальше в этот ход воин не может, так как он уже завершил свое передвижение.

Существа

Существа не активируют жетоны (жетоны снега, маркеры задач и т.д.) и не начинают битвы. Как правило, герои могут свободно вступать и проходить через поля, на которых находятся существа.

Передвижение существ

На рассвете каждого дня существа двигаются или в сторону замка, или лагеря. Первым всегда двигается 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 Горов по тем же правилам двигаются все Боевые Горы 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. Когда существо вступает в битву, количество его очков силы отмечается красным квадратным жетоном, а количество очков воли – красным круглым жетоном. Так же, слева, указано, сколько кубиков и какого цвета использует существо в бою. Например, Боевой Гор имеет 2 очка силы, 6 очков воли и дерется с помощью 2 красных кубиков.

Примечание: все существа используют красные кубики. Под очками силы обозначена награда за победу над существом. За Боевого Гора игроки получают 1 очко силы или 4 очка воли.

Особенности: пока у Мохнатого Тролля не менее 14 очков воли, он использует в бою 3 красных кубика. Если у него меньше 14 очков воли, у него остается только 2 красных кубика. Все равные значения кубиков складываются.

Однако Мохнатый Тролль всегда выбирает наибольшее значение, независимо от того, достигается ли это суммой нескольких одинаковых результатов бросков или большим значением одного кубика. **Пример:** Мохнатый Тролль выбросил 3, 3, 5. В таком случае итоговый результат его броска равен 6, и эта цифра прибавляется к его силе 12.

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 потратит 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 первый, кто сделал это, то герой кладет свой 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 начинается его герой, жетон времени которого лежит на клетке с петухом.

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»

1–5. Все существа передвигаются в указанном порядке

Первыми всегда ходят Горы, затем Боевые Горы, Степные Буйволы, снова Боевые Горы и, наконец, Мохнатые Тролли. 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. Согревающий огонь

Герои, находящиеся на клетке с горящим огнем, получают по 5 очков воли.

7. Дни становятся короче

Жетон «Вечная зима» перемещается на одну клетку влево.

Важно: если он закрыл какой-то час, больше нельзя использовать этот и все последующие часы.

8. Огни гаснут

Все горящие огни переворачиваются лицевой стороной вниз.

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

Рассказчик перемещается не только после каждого убитого существа, но и во время каждого восхода солнца. Если фишка Рассказчика переместилась на клетку, отмеченную звездочкой, необходимо взять новую карточку легенды, прочесть ее и выполнить то, что на ней написано.

Внимание: для некоторых букв нет карточек легенды.

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. После этого можно начинать игру: начинайте всегда с чтения карточки «А1». Читая карточку легенды, герои узнают свои задачи и то, как будет развиваться их история.

Шкала «Совместная битва»

С помощью этой шкалы вы можете отмечать свои общие очки силы. Перед совместной битвой сложите свои очки силы, прибавьте, при необходимости, дополнительные очки силы от горящего огня и с помощью двух черных жетонов отметьте итоговый результат. В левом столбце указываются десятки, а в правом – единицы. Это значение остается (по большей части) неизменным во всех раундах схватки, поэтому вам нужно будет только прибавить результаты бросков кубиков и дополнительные характеристики от особых предметов.



Предметы

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

Фляга с водой

Когда герой решает выполнить действие «Передвижение», он может использовать флягу с водой. Каждая половина фляги с водой позволяет герою пройти на 1 поле дальше, не затрачивая 1 часа своего времени. После первого использования жетон с флягой переворачивается, и фляга становится полупустой. После второго использования фляга возвращается на таблицу предметов. Герой может использовать за один ход всю флягу целиком или даже несколько фляг.

Клинок Аскимара

После броска кубиков в бою герой может перебросить 1 кубик. Переброшенный кубик не обязательно нужно использовать для определения боевой силы.

Пример 1: гном выбрасывает на кубиках 3 и 2. Он использует клинок, чтобы перебросить 2 в надежде получить лучший результат. Но к сожалению, новый бросок дает 1. В итоге гном берет в качестве итогового кубик со значением 3.

Способность Клинка Аскимара применяется раньше, чем особая способность мага.

Пример 2: гном выбрасывает 3 и 4. С помощью клинка он перебрасывает 3, но, к сожалению, получает 1. Если в этой же битве участвует маг, он может превратить эту 1 в 6.

Дрова

Герой может в любой момент сбросить 2 очка воли и дрова, чтобы положить жетон огня (пламенем вверх) в виде горящего огня на поле, на котором он сейчас стоит.

Шлем всадника

С помощью шлема всадника герой может в бою складывать все кубики с одинаковыми результатами. Шлем бесполезен для мага, который использует только один кубик. Тем не менее, маг может носить шлем, чтобы позже передать его другому герою. Особую способность мага или Клинок Аскимара можно комбинировать со шлемом всадника героя, участвующего в совместной битве.

Пример 1: после того как воин выбросил 3, 4, 4, маг превращает 3 в 4. Теперь, с помощью шлема, воин получает итоговый результат 12.

Пример 2: воин выбросил 2, 2, 3. Используя Клинок Аскимара, он перебрасывает 3 и получает третью 2. Это дает итоговый результат 6.

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. Открытые таким образом жетоны не активируются. Подзорную трубу герой может использовать также и не в свой ход. С помощью Подзорной трубы нельзя открыть жетоны льда и маркеры цели.

Герой может открывать жетоны, но не обязан этого делать. Если на одном поле лежит несколько жетонов, герой может открыть как несколько, так и один, оставив остальные закрытыми.

Сокол

Сокол служит для того, чтобы передавать любое количество мелких предметов (включая Шлем всадника), а так же трав или драгоценных камней на расстоянии. Для обмена и передачи предметов у одного из двух героев должен быть сокол. Большие предметы (такие как Клинок Аскимара) сокол передавать не может. Сокол летает один раз в день – после использования жетон переворачивается лицом вниз, а на рассвете переворачивается снова.

Во время раунда боя соколом пользоваться **нельзя**. Хоть и хочется...

Карлион

О способностях этого особого меча вы узнаете только по ходу игры.

Зимний камень

Если вы играете Легенды 1 и 4 с карточками «Воля камня» и «Сопrotивление», Зимний камень будет стоить вам очков воли. Делая это, нельзя снижать число своих очков воли до 0. Зимний камень нельзя обменять на другой предмет у торговца.

Таблички 3 братьев

Если у героя на его карточке героя лежат все 3 таблички, он может в любой момент перевернуть их светящейся стороной вверх.

В этот день жетон «Вечной зимы» переворачивается лицевой стороной вниз, и его можно игнорировать. Во время следующего рассвета таблички убираются из игры, а жетон «Вечной зимы» снова переворачивается лицом вверх.

Торговец

Когда герой **заканчивает** свое передвижение на поле с символом торговца (422 или 445), он может положить на это поле сколько угодно предметов со своей карточки героя, а взамен забрать с него столько же предметов. Это свободное действие, на которое не нужно тратить часы со шкалы времени. Однако его нельзя совершить просто проходя мимо. Доступными для обмена предметами являются только те, которые кладутся на маленькие и большие клетки для хранения предметов на карточке героя. **Драгоценные камни и травы обменивать нельзя.**

Важно: предметы, которые лежат на поле торговца, нельзя просто подобрать, их можно только обменять на предметы с вашей карточки героя.

Подсказка 1: фляги с водой и соколы, перевернутые лицом вниз, не подлежат обмену.

Подсказка 2: можно обменять маленький предмет, например, дрова, на большой предмет, например, Клинок Аскимара.

Ритбург и лагерь Йетохе

Как и на другие поля, в замок Ритбург (поле 0) и лагерь Йетохе (401) можно войти с любого соседнего поля с числом, и можно пройти через них. Когда существо входит в замок или лагерь, оно тут же помещается на изображенный рядом щит. Эта область не считается игровым полем. С существом на щите нельзя сражаться. Легенда считается проигранной, если существо входит в замок или лагерь, но для него не осталось свободного щита. Количество щитов зависит от количества героев (см., например, рисунок рядом с замком).

Огонь

Герой, стоящий на клетке с потушенным огнем, может потратить 2 очка воли и перевернуть огонь на горящую сторону. Герой хранитель огня также может сделать это с потушенным огнем на своей карточке героя.

Герои, которые на рассвете стоят на одном поле с горящим огнем, получают 5 очков воли.

Кроме того, герои, стоящие на поле с горящим огнем во время сражения, могут прибавить 1 очко силы (а воин даже 2). Оба свойства работают и в том случае, если хранитель огня носит горящий огонь на своей карточке героя.

Пример 1: маг стоит на одном поле с хранителем огня.

Последний держит горящий огонь на своей карточке героя.

В таком случае оба получают по 5 очков воли на рассвете.

Пример 2: гном стоит на одном поле с хранителем огня.

Последний держит горящий огонь на своей карточке героя, так что каждый из них сможет добавить по 1 очку силы к их общей боевой силе.

Особый случай: к сожалению, очко силы от горящего огня в замке или лагере вам не поможет, так как существо, попадающее на одно из этих особых полей, тут же перемещается на свободный щит.

Жетоны снега

Если герой просто проходит через поле с жетоном снега, ничего не происходит. Однако если герой заканчивает свое движение на поле с жетоном снега, он должен открыть этот жетон и тем самым активировать его. В зависимости от того, что там изображено, происходит следующее:

Он получает 1 очко силы, теряет 2 очка воли, попадает в метель или получает дрова, таблички, травы или драгоценные камни.

После активирования жетон снега убирается из игры.

Если у героя есть подозрительная труба, он может открыть все жетоны снега, которые находятся на соседних полях с тем полем, на котором он остановился (нельзя делать это, просто проходя мимо). Затем они остаются лежать лицевой стороной вверх до тех пор, пока какой-либо герой не закончит там свое передвижение – только тогда жетон активируется.

Иквары

Герой может перемещать жетон Иквара вместе со своей фигуркой. Икваров можно привести в лагерь.

Если герой с Икваром входит на поле с существом или существо входит на поле с Икваром, этот Иквар немедленно уничтожается и убирается из игры. Герои могут в любой момент оставить Иквара на поле.

Спасенный Иквар дает большое преимущество: каждый Иквар, приведенный в лагерь, превращается рубашкой вверх и кладется рядом с изображенными щитами. Таким образом, увеличивается количество существ, которые могут войти в лагерь, и оттягивается момент проигрыша игры.

Важно: герой может перемещать вместе с собой по озеру не более 1 Иквара.

Особый случай: если фигурку героя, который водит с собой Иквара, перемещает метель, он может выбрать, брать ли с собой Иквара или нет.

Транук и Летучая лисица

Если Транук находится на одном поле с существом, он прибавляет героям 2 (!) дополнительных очка силы при сражении с этим существом.

В свой ход герой может выбрать действие «Передвижение Транука» вместо сражения или передвижения. Это стоит ему 1 час на шкале времени. Он может переместить Транука на расстояние до 4 полей. Это можно сделать несколько раз за свой ход (например: переместить Транука на 8 полей за 2 часа). Затем наступает ход следующего героя.

Примечание: Транук не может открывать жетоны.

В свой ход герой может выбрать действие «Перемещение Летучей лисицы» вместо сражения или передвижения. Затем он может переместить ее в любое место на игровом поле. Это стоит герою 1 час на шкале времени.

Флапс (Летучая лисица) обладает 2 способностями:

1. Он может открыть жетон снега на поле где он находится. Однако он не активирует этот жетон.
2. Если он с героем находится на поле с противником, в первом раунде боя он крадет 1 кубик у противника, из-за чего противник бросает на один кубик меньше.

Жетоны льда в озере

Герой, вступивший на жетон льда, должен закончить свое передвижение, открыть жетон и выполнить то, что там указано. После этого жетон убирается из игры. В свой следующий ход герой может покинуть это поле. Однако отныне лед здесь настолько тонок, что на это поле уже нельзя зайти!

Драгоценные камни

Герой может класть драгоценные камни на свою карточку героя (в верхней части есть область для трав и драгоценных камней). В ходе игры герой может оставить один драгоценный камень на любом поле, где он закончил движение (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.

Важно: существа никогда не заходят в озеро – даже если на одном из озерных полей лежит драгоценный камень. Существо также не может зайти на поле, на которое не указывает стрелка.

Метель

Когда кто-то из героев активирует такой жетон, все герои немедленно перемещаются со своей клетки на соседнюю по стрелке. Если на поле нет стрелки, герой остается на месте.

Особый случай 1: если герой (или несколько героев) при этом окажется на поле с еще одним жетоном снега, сначала нужно подождать, пока все герои закончат перемещаться по стрелкам. Затем, начиная с самого высокого ранга, по очереди открываются жетоны снега и немедленно активируются. Это может привести к тому, что герой переместится на несколько клеток, если активируется несколько метелей.

Пример: маг активирует метель и перемещается по стрелке на соседнюю клетку. Хранитель огня также перемещается по стрелке. Оба оказываются на полях с закрытыми жетонами снега. Теперь эти жетоны открываются, начиная с самого высокого ранга, т.е. с хранителя огня. Там оказывается опять метель, поэтому оба героя снова перемещаются по стрелкам. **Важно:** в этом примере второй жетон снега (на поле с магом) не был активирован.

Жетоны снега всегда имеют приоритет перед другими жетонами с того же поля, т.е. если герой заканчивает свое движение на поле с маркером цели и жетоном снега, он должен сначала активировать жетон снега. Если окажется, что это метель, герой переместится дальше, не активировав маркер цели.

Особый случай 2: если герой должен переместиться по стрелке в особую пещеру (поле 414), но у него нет 14 очков воли, то он остается стоять на месте.

Что же дальше, после Легенды 4?
Придумайте свою собственную легенду и скачайте для нее пустые карточки с нашего сайта zvezda.org.ru, со страницы этой игры!



А еще сыграйте в прошлые игры серии «Андор», а также дополнения к ним!



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 великолепными работами. 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 «Kennerspiel des Jahres» («Игра года для экспертов»). В 2021 году вышла еще одна особая кооперативная игра, «Приключения Робина Гуда», которая была номинирована на престижную немецкую премию «Spiel des Jahres» (игра года). А теперь Михаэль вернулся в Андор с «Вечной зимой»!

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

Особая благодарность «Butterbrotbär» с немецкого форума фанатов Андора, который придумал для нашего крылатого друга имя «Летучая лисица».

Редакция: Вольфганг Людтке
Графика: Михаэла Кинле/Фине Тунинг и Fiore GmbH
Техническая разработка продукта: Карстен Энгель
Продюсер: Алисия Кауфман

© 2022 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Все права защищены.
Сделано в Китае.

Арт. 8889

