

BEOWULF

THE LEGEND

Rules

Game by Reiner Knizia with art by John Howe

Подготовка к игре

Перед тем, как играть в первый раз, необходимо выдвинуть все жетоны. Расположите L-образные полы в центре стола. Выложите кружки карт в отверстия в центре поля. Расположите фигуру БеоБурфа на граничном поле, в том месте, где начиняется начальная дорога (см. рис.).

Самые опытные игроки получают один из красных маркеров и становятся старейшими игроками (второй красный маркер не требуется при игре в троих).

Расположите второй красный маркер на парной Клонической Собаке.

Черные Бармы Кроупера, так, чтобы они заняли первую наружную строку. В каждой Клонической Собаке количество доступных ячеек с иконами должно совпадать с количеством игроков.

Доступные ячейки отчитываются по часовой стрелке от начала Собаки. Так, при игре в троих маркер различается на четвертый иконе с изображением двухкрап.

В данном примере будут доступны только:

- стартовая карта «Благословение Короля Хроттара»
- жетон сорокицы со значением 1
- 2 жетона юнитами (один красный)



Разместите маркеры статуса рядом с полем. Погребутся 1 маркер статуса на каждого игрока. Например, при игре в троих потребуются маркеры 1-3. Используйте оставшиеся маркеры статуса обратно в коробку.

Жетоны

Разместите рядом столбами лидер ампа жетоны стами, сорокице и юнитами, а также всякие жетоны ряженых. Переверните кружки жетонов с обратной их ладоневой стороны вниз лицом.



Стами Сорокища Неудача Сораки

Комплектация

1	Леопардовая	■	Картины античности
1	Бронзовая	■	Картины античности
1	Фигура БеоБурфа	■	Картины античности
1	Бронзовая	■	Картины античности
1	Черная Кроупера	■	Картины античности
1	Красная Кроупера	■	Картины античности
1	Красная Кроупера	■	Картины античности
1	Красная Кроупера	■	Картины античности
1	Красная Кроупера	■	Картины античности
1	Красная Кроупера	■	Картины античности
1	Сорокища	■	Картины античности



Специальные карты

Карту **Хантер Кроупера** выберите в коробку. Эта карта используется только в упомянутом варианте игры (см. стр. 7). Что касается оставшихся карт — используйте карты с самыми или равными количествами игроков, членами, отмеченные на карте. Например, для 2 игроков используются только карты с отметкой 2. Таким образом, вся карта используется только в упомянутом варианте игры на 5 игроков. Расположите используемые специальные карты лицом в сторону лиц игрока перед полем. Оставшиеся уберите в коробку.



Карты действия

Карты действий имеют 8 различных символов и изображений. Вся карта кроме карт БеоБурфа имеет 1 или 2 символа. Карты БеоБурфа — дублеры, но имеют только 1 символ. Символ БеоБурфа может зачисляться за любой другой. Примеч: можно играть сразу несколько карт БеоБурфа за различные символы (Путешествие, Друйда, Наскоччость, Мужество, Сражение).



Раздайте каждому игроку по 1 карте БеоБурфа и 1 карте Сражения с 2 символами. Переверните все оставшиеся карты.

Раздайте каждому игроку еще по 5 карт. Все игровые карты держите в скрепке на руке игрока.

Разместите оставшиеся карты лицом вниз в колоде рядом с игровым полем. Оставьте рядом место для сброса разыгранных карт.

Игровой процесс

В игре составляется команда Баскетбола и его привилегии и привилегии. Вы совершили вместе с ним подвиги, поговорили ими словами, так и делали.

Цель игры - разработать стратегию и методы ведения войны; стратегии и тактики, спасательные карты, а также карты дополнительных действий. Помните, каждый подвиг делается с одной целью побеждать.

Баскетболу давать право на победу. В конце игры приводят Баскетбола — и, следовательно, побеждены — это игрок, расположивший наибольший статус и боевую способность.

Игровое поле делится на 30 секторов. Каждый из них отображает один из эпизодов полного присоединения Баскетбола. В процессе игры фигура Баскетбола последовательно продвигается от одного события к другому.

В начале игры она расположена на границе игрового поля и готова, одновременно, начать движение (право — Двор Короля Холмов).

Когда все готовы начать игру, старший игрок передает фигуру Баскетбола на первое событие. **Двор Короля Холмов**. Но игрокам по очереди, на каждой страже имеют возможность выполнить действие, предложенное в этом событии: можно обернуть 2 карты в руке и взять 2 карты из колоды, чтобы у вас было 4 карты, необходимые для пропуска следующего события (если, например, у вас 1 карта). Когда все игроки сделают по очереди, передадут фигуру Баскетбола на следующее событие Стражи в Доме. Каждый игрок получит очковую карту, как и вспомогательную, после ее завершения или 30 секторов.

В дальнейшем События должны следовать заработку карты и наряду. Вы выбираете карты: стратегии, спасательные карты и карты французской армии перед игрой. Карты делятся в руки. Каждый игрок полученные раны накрывают высоким картой наименования события. События наполовину скрываются картой наименования события. Карты на половине скрываются только в условиях выполнения задачи или пропуска и накрывают (Базар) игр.

Когда фигура Баскетбола достигнет последнего события Стражи Баскетбола, приводится финальный подсчет набранных очков (ПС). Тот, кто имеет наибольшее количество стратегии и карты, объявляется приводящим Баскетбола и побежденным игр.

События

В игре встречаются 3 типа событий: Простые, Ключевые и События с Сюрпризом. События с Сюрпризом используются только в усложненной версии и пропускаются в самовнешней игре.

Когда вы сыграете с **Баскетболом** несколько раз, можете добавить События с Сюрпризом. Правила для Событий с Сюрпризом находятся на стр. 7: [«Функциональные карты — События с Сюрпризом»](#)

Простые

Свой первый шаг начинается старшим игроком и передает фигуру Баскетбола от одного события к другому.

Старший игрок может сменяться после каждого Ключевого События (см. следующую страницу).

Простые События БЕЗСЫЛНЫЙ ШИК

Каждая Простая События представляет собой небольшой эпизод из легендарной жизни Баскетбола, в котором игрок получает возможность выполнить определенные действия. Каждый предмет представлен изображением, которое игрок может принять или отклонить. Сначала старший игрок определяется, выполнить или нет обозначенное действие. Далее подходит очередь к следующему игроку по часовой стрелке.



Пример Простого
События

Если игрок не желает выполнить одно из предложенных действий, то он просто его пропускает.

В Простых Событиях могут быть предложены следующие действия:

Риск



Пример События Риска

Каждое событие риска имеет 2 символа. Игрок, который рискует, вскрывает 2 верхние карты из колоды и Барет в руке любым количеством карт с символами события риска. Такие же карты в руке любым количеством вскрывших карт Баскетбола. Карты с не совпадающими символами удаляются с руки лицом вверх. Если на один из двух карт не имеет символов события риска, игрок убирает их в спуск и получает 1 жетон покорежения, который выкладывается перед ним в открытии.

Пример



Возьмите подлежащую карту
(левую),
бросьте неподлежащую карту
(правую)

Возьмите обе карты

Возьмите карту Баскетбола
(левую),
бросьте неподлежащую карту
(правую)

Оббросьте обе карты
извлеките жетон
покорежения

Возможность



Пример События
Возможности

Существует 3 варианта событий возможностями. Вам они имеют одно общее свойство: игрок сбрасывает карты или жетоны стратегии (исключая жетоны стратегии) в обмен на что-либо другое.

Так, в первом событии, **Двор Короля Холмов**, можно обменять 2 карты с руки и взять 2 карты из колоды. (Нельзя поменять только 1 карту: либо 2, либо ни одной.)

В событии **Башня Гаргури** можно поменять 2 карты сражения (или 1 карту с 2 символами) на 1 жетон покорежения со значением 3.

В событии **Мир Волшебника** можно обменять с руки карты с 5 символами (по одному каждого типа), чтобы получить жетон стратегии со значением 5.

В событии **Мир Волшебника** можно взять 1 жетон стратегии в обмен на 2 карты дружины (или 1 карту дружины с 2 символами).

В событии **Владение Книг** перед окончанием игры, можно вернуть любые 2 жетона стратегии (исключая стратегии), чтобы обменять 1 большой жетон реликвией или всеми жетонами покорежения.



Выбор



Событие Выбор

В этом событии каждый игрок выбирает одно действие из следующих 5 вариантов:

- получить 1 жетон сокровища со значением 2
- получить 1 жетон оружия квадрату
- получить 1 жетон стены со значением 2
- взять 2 карты из ящика
- сбросить все жетоны повреждений.

ЗАМЕЧАНИЕ: в первой ситуации все жетоны с необходимым значением могут быть использованы, тогда соответствующий вариант становится недоступным (Нельзя взять 2 жетона со значением 1 вместо 1 жетона со значением 2)

Восстановление



Событие Восстановление

События восстановления несколько отличаются от других.

Простые События

Стартовый игрок взирает на колоды карты из расчета по 2 на каждого игрока. Начинает со старшего игрока, и далее по часовой стрелке игроки выбирают по одной карте и берут её рукой.

После того, как все игроки выбрали по 1 карте, старший игрок начинает второй раз и берет еще 1 карту, следующий игрок по часовой стрелке также берет еще 1 карту и так далее, пока каждый не получит по 2 карты.

Ключевые События

Ключевые События относятся к самым значимым эпизодам в ходе Базуф.

Все игроки должны принять участие в «Базуф» событии и выбрать один доступную им на этой события, хотя некоторые из них имеют положительный исход.

В игре 2 типа Ключевые События. Несмотря на то что разыгрывается всего играми одновременно, в то время как другие карты карты очереди до тех пор, пока кто не стукнет или не остановят только один.

«Одновременная ставка»

(вертикальная стрельба)

Когда фильтр Базуф достигает такого события, Базуф просит игроков сделать все возможное, чтобы помочь ему преодолеть конницу в событии угрозы.



Пример события с Одновременной ставкой

Чтобы выиграть, каждый игрок выбирает несколько карт с нужными из доступных игрока.

Как только все игроки выбрали карты, которым они собираются помочь Базуфу, карты разыгрываются одновременно (до этого момента игроки не дарят никакую помощь), и эта любая категория может вытащить свои карты со стола (если есть), если они начали другую игру (или выиграли ее).

Игр, разыгранный наибольшее количество символов трубы типа [труба] получает маркер статуса с новыми 1. Игр, со следующим количеством символов — маркер статуса 2 и т.д.

Если игрок обожженническое количество символов, то старший игрок, либо старший от него по часовой стрелке, получает маркер статуса с меньшим количеством символов и т.д.

Все карты с символами символов типа символов Базуфадзе идут в колоду сброса лицом вниз. Если были выбраны карты с не символами символов типа [биф], игрок, ссылающийся, забирает их обратно в руку.

Отметим, допускается сделать ставку с 0 требуемых символов, выбирая карты, которых нет в колоде.

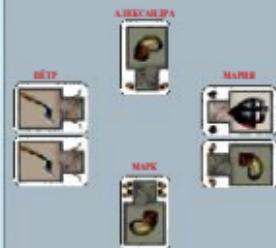
Некоторые Ключевые События с одновременным ставкам могут требовать один тип символов, а то и другой — это делает тем, И, конечно, всегда можно воспользоваться свойствами карт Базуфи.

Единство выбора маркируется ставкой с минимальным значением списка на стр. 5 в теме **«Базуф Ключевые События»**.

Пример

Играют четверо: **Антонина**, **Мария**, **Петр** разыгрывают Ключевые события (см. рис. слева). **Антонина** — старший игрок, остальные ходят по часовой стрелке.

Карты, которые они должны сбросить — карты дубликаты. Все игроки в тайме до диктует правило. Когда все выбрали карты для ставки, они одновременно их разыгрывают.



Две игрока с максимальной ставкой — **Петр** и **Мария** у одного из 2 трубчатых символов. Поскольку по часовой стрелке **Мария** блок и старший игрок — **Антонина**, то она получает маркер со статусом 1, а **Петр** — со статусом 2. **Антонина** — третий с 1 трубчатым символом дубликат. **Петр** не выбирал карт с трубчатыми символами, поэтому он забирает свою 2 карту с символом сражения обратно в руку и получает маркер статуса со значением 4. Все разыгранные карты с изображением трубчатого символа (или карты Базуф) идут в колоду оброка.

В этом примере **Антонина** осталась бы на 3 месте, даже если бы она не выбрала карт с требуемыми символами, т. к. она, как старший игрок, who бы владел **Петром**, и этого также никак не ставит. Согласно, если бы она выбрала 2 требуемых вместо одного, она, как старший игрок, была бы на 1 месте, поскольку старший игрок с равными ставками места определяются в порядке, начиная со старшего игрока.

«Последовательная ставка» (круглая стрелка)

Бауырлык просит игроков помочь ему предотвратить недовольства угрозы. Каждый игрок стремится продержаться как можно дольше на стороне Бауырлыка, чтобы остаться рядом с ним посторони.



Пример события с Последовательной ставкой

В событии с последовательными ставками можно сыграть 2 типа символов (и, конечно, карты Бауырлыка): стартовый игрок начинает с выкладыванием 1 карты с неизвестным числом, чисто 1 требуемых символов. Чтобы срвать или прервать количества требующих символов сделанную традицию игроки ставят, следующий игрок должен сыграть по крайней мере 1 карту. Если он этого не сделает при помощи своей первой (первый и т. д.) карты, он может сыграть следующие карты. Как только он достигнет или превысит количество символов прервавшей игрока, он не может больше играть карты.

Существует 3 основных правила:

- **Начальный ход**, старший игрок, должен сыграть, давши старт на Начальный ход в партии.
- **Следующий ход** на Начальный ход, старший игрок, должен сыграть, давши старт на Начальный ход в партии предыдущего игрока или стоящий, очевидный победитель предыдущей.
- **Каждые тройные количества символов должны быть прерваны**, кроме тройки Башни Абая карты.

Далее игрок обновляет свою ставку. Согласно карты игрока выкладываются подряд одна за другой. Когда она подходит очередь, игрок может добавить к уже согнанным новые карты с требуемыми символами. Итоговой ставкой является сумма всех символов на согнанных картах.

Если игрок не может или не желает срывать ставку с максимальным количеством символов, выпущенных им из игры перед ним, то он выходит из события. Игрок должен сыграть свою разорвавшую карты в колоду образа и ждет маркер статуса с максимальными доступными номерами. Ход продолжается до тех пор, пока все игроки не выбудут из события, за исключением одного оставшегося. Последний оставшийся игрок получает маркер ставки с символом 1.

ВИДЕО Каждый игрок должен всегда сыграть минимум 1 карту, в противном случае он выходит из события. Может случиться, что текущий игрок уже сыграл достаточное количество символов (потому что все оставленные рационально сыграли свою ставку с его ставкой). В таком случае ему необходимо сыграть еще одну (и только одну) карту и следовательно повысить ставку, которую другим игрокам ужас должны будут по крайней мере срвать.

ПРИМЕР

Сюда я играю читером. **Александра Мария Марк**»

Петр разыгрывает Ключевое событие (рис. слева).

Требуются символы мумукша и сражения.

Александра новая стартовый игрок и выкладывает 1

карту с символом сражения. Поскольку она может

выложить только 1 карту, под переходит к **Мария**.

Мария играет карту с 2 символами мумукша.

Петр следующий, он не имеет 1 карту с 1 символом мумукша.

Поскольку этого не достаточно, он кладет далее 1

карту с 2 символами сражения. (Если бы он сыпал карту с символом сражения аналогично, у него не было бы возможности выпустить еще 1 карту с символом мумукша, поскольку он уже сражен) и делает свою ставку с этой картой **Мария**. Теперь **Петру** требуется 3

символа. Так как у него нет карт в руке, чтобы поддержать ставку, он не играет карты сражения и берет маркер статуса с номером 3. Очевидность хода снова вернулась к **Александре**. Она уже имеет карту с 1

символом, выпущенным перед собой, поэтому ей требуется еще 2 символа.

Но у нее нет требуемых карт в руке. Поэтому она выходит из события и берет

маркер статуса с номером 3. Но это еще один способ

сыграть ... пойти на **РИСК**

РИСК или у игрока нет требуемых символов в руке (или если он жаждет их сократить на будущее), то можно пойти на риск в каждый ход за пределами, как сыграть карту с руки. Проведя аналогичную процедуру риска в Простом событии, она выходит из колоды. Переходящие карты считаются срыванными, но поддержка карт в броске.

Правила следующие:

- **Если первым 3 последовательным картам, при очной игре карты Бауырлыка, требуется, чтобы привести требуемую ставку, то начинайте карту.**
- **Если первыми 3 или 4 последовательными картами, но не менее чем для трех последовательных, требуется, чтобы привести требуемую ставку в руке или в колоде, то не делайте этого. Ниже приведены некоторые примеры. Если вы хотите привести требуемую ставку в колоде, то не делайте этого. Он содержит карту с требуемой ставкой в колоде образа и берет маркер статуса с максимальной доступной**
- **Если первыми 3 последовательными картами, то пересчитайте количество, пока не будете иметь требуемую ставку в руке. И, конечно, начинайте карту.**

СТАРТОВЫЙ Стартовый игрок может рискнуть сразу, если этого хочет. Если стартовый игрок не имеет требуемых карт и не хочет рисковать, он также может сразу выйти из разыгрыша и взять маркер статуса с максимальными доступными номерами. Всейкий раз, когда в игре подходит очередь его хода, он может принять решение, карты лика рис.

ПРИМЕР

Игрок также имеет решить не участвовать в разыгрыше, даже если он имеет нужные карты, а также он берет максимальный доступный маркер статуса.

Дальнейшим рассматриваемым примером. Ход **Александра** и ей требуется 2 символа. Поскольку у нее нет на руках требуемых карт, она принимает решение пойти на РИСК. Она переворачивает 2 верхние карты из колоды. Она обнаруживает 1 карту пущенщика и 1 карту Бауырлыка. Она скрывает карту пущенщика и добавляет карту Бауырлыка к картам, позиции перед ней. Но этого не достаточно, **Александра** может выпустить еще 1 карту подсознанию участнику, но поскольку у нее нет подсознания карт в руке, она скрывает свою выпущенную карту в колоду образа и выходит из события, взяла маркер статуса с числом 3. Сейчас ход **Марии** и она должна попытаться срвать ставку, набрав 2 символа, выпущенные **Александра**. Она кладет 1 карту с символом Бауырлыка, обеспечивающую ей требуемые 3 символа. Хотя **Мария** имеет только 2 символа в ставке, сколько и **Мария** ему требуется сыграть еще 1 карту, а противник в случае он покинет событие и т. д.

ИТОГИ

Ключевых
Событий

В конце каждого Ключевого события, перед началом игроки имеют маркер статуса. Игрок с маркером статуса 1 — первый игрок, выбирающий инициатор синий. Количество доступных ячеек с ячейкой совпадает с количеством игроков. Ячейки расположены по часовой стрелке от начальной ячейки.

Он выпадывает свой маркер на доступную ячейку с ячейкой и получает соответствующую ячейку или карту. Ход дальше переходит к игроку с маркером статуса 2 и так далее. Игрок с максимальным маркером статуса 3 не имеет выбора, он забирает то, что осталось. **Башня Абая** символ с 2 символами сражения, что игрок должен взять в закрытую 2 ячейки картотеки.

Игрок с наибольшим значением маркера статуса забирает все маркеры статуса и разыгрывает их рядом с полем. Он становится стартым игроком и получает красный маркер от предыдущего стартowego игрока. Если участвует меньше 5 игроков, он переворачивает второй красный маркер с предыдущего Ключевого события в соответствующую ячейку следующего Ключевого события так, чтобы первая недоступная ячейка была закрыта.

Далее он передвигает фигуру Бауырлыка на следующие события.

ПРИМЕР



Небайдуко подвести итоги Ключевого события, уединенного слева. **Марс** побеждает **Марса** и поэтому с чистом 1. Поскольку игрок четвертый, последняя икона с покрытием не доступна и закрыта одним из красных маркеров.

Марс выбирает 5 очков славы, размещает свой маркер статуса на соответствующей иконе. **Марс** не может определиться, выбрать ли ей специальную карту **Бесстрашный Боец-злодей** или жeton соратника, но в конце концов решает поставить маркер статуса на специальную карту. **Александра** знает точно что делать и выбирает жeton соратника, оставляя руку.

Птеро, находящийся на последнем месте. Он берет жeton руки и получает 2 карты действия в качестве компенсации. Далее он убирает с поля все маркеры спутника и размещает красный маркер на пятый символ следующего Ключевого события. Поскольку он становится старшим игроком, второй красный маркер он забирает от **Александра** себе и перемещает фигуру Баузаульфа на следующее событие.

Иконки

Иконы связаны с круглыми и квадратными жетонами или картами, получаемыми игроками в различные события.



Когда игрок разрабатывает жетон стены, сорванный или неудач, он забирает соответствующий жетон и кладет его лицом вперед, чтобы.



Он не имеет права, например, взять 2 жетона со значением 1 вместо 1 жетона со значением 2. Когда игрок разрабатывает жетон стены, он забирает один из лежащих перед него жетонов, скрепляет на него, затем кладет его лицом вперед, чтобы.



Иванников В разной ситуации может случиться, что все жетоны стены со значением 2 закончатся до того, как игрок дойдет. Событие **Дракон** или **Сокол**. Если это произошло, то становится разрывом времени. Это допускается в виде исключения.



Когда игрок разрабатывает специальную карту, он забирает ее с граничной полосы и добавляет к себе в руку. Специальные карты с символами могут быть сыграны тем же способом, что и карты действий, если требуются данный символ.



Специальные карты с текстом действий могут быть сыграны, если это указано в тексте. Специальные карты выкладывают на игровую поле так, чтобы они были сыграны. Они не уходят в коробку.



Если игрок разрабатывает дополнительные карты действия, то не берут жетоном количество карт на которых. Когда последовательно жетон входит из стороны, игрок получает покрытие, он берет красный жетон руки и кладет его перед собой. Далее берет 2 карты из коробки. Потом игрок получает третью

покрытие, он возвращает 3 малых жетона руки и берет 1 большой жетон дани. **Большой** в этом случае он не берет 2 карты!

Большой в жетон дани с 2 ранами не используется до события **Бесстрашный Боец-злодей**.

Фараон Руки не могут превращаться обратно в покрытие. Если игрок разрабатывает второй 1-2 покрытие, но у него есть только 1 большой жетон руки, нельзя использовать разные 1-2 покрытие, для того чтобы издать 2 покрытие. Изолированная в коньке руки появляется 2 возможности исходного жетона руки. Жетон старческой руки позволяет вынуть один из жетонов руки (жетон из любой другой руки) или любовь количество жетонов покрытия. И после этого события **Бесстрашный Боец-злодей** можно активизировать изнутри на первый ячейке либо для получения жетона славы с числом 5, либо для того, чтобы сбросить 1 большой жетон руки.

Специальные Карты

В игре используется от 4 до 9 специальных карт, в зависимости от количества игроков. Специальная карта **Хано-Чиннан Принц** используется только в усложненной вариации игры. Карты с символами нужно держать в руках и думать с такими, как и карты действий.

Бесстрашный Боец-злодей – единственная карта Баузаульфа, имеющая более 1 символа.

Когда сыграют символы Баузаульфа, они могут считаться за разные символы. Это может оказаться особенно полезным в простом событии **Бесстрашный Боец-злодей**.

5 типовых карт рассмотрены ниже более детально:

Благословение Короля Хроттаря:

«Высоко сбрось 1 из ваших карт с изображением символа, всыпьте карту в руку. Играя может воспользоваться этой картой, если сыграет карту другим символом в руке или с другим, как и карты действий.

Покровительница – единственная карта Баузаульфа, имеющая более 1 символа.

Когда сыграют символы Баузаульфа, они могут считаться за разные символы. Это может оказаться особенно полезным в простом событии **Бесстрашный Боец-злодей**.

Хранитель из игр. Кarta также может быть использована в Ключевом событии с последовательной ставкой, но только в случае, если игрок собирается сыграть карты в коробку.

Воздушевление Королевы Вальхтео:

«Интересуйте наудачу, покрытие или рану после выполнения в Ключевом событии. Эта карта используется в некоих случаях, когда необходимо получить жетон, можно использовать **Бесстрашный Боец-злодей**.

Бесстрашный Боец-злодей Кarta может быть сыграна, чтобы инициировать карту дважды руки в событии **Бесстрашный Боец-злодей**. При этом если игрок отложил руку, то он не получает 2 карты действий в качестве компенсации.

Бесстрашный Боец-злодей:

«Когда карты на риске, выберите 1 карту вместо 2». Кarta должна быть выбрана перед тем, как игрок перенесет карты, когда карты на риске. Но допускается очистка перенесенных 2 карт, а затем прятать, решив сыграть **Бесстрашный Боец-злодей**.

Когда карты не поддаются. Если использовать **Бесстрашный Боец-злодей** в Ключевом событии с последовательной ставкой, то все поддающиеся карты удаляются, которым могут оказать и все 5 карт.

Бесстрашный Боец-злодей:

«Интересуйте 1 неудачный риск. Если ни одна из раскрытий карт не является требуемой

символов, когда карты на риске, игрок может использовать карту для отмены последствий риска. Кarta также может быть использована в случае если игрок потеряет наряду при встрече 5 находящихся в синеве при открытии карты **Бесстрашный Боец-злодей**.

Отряд Воятелей:

«Образуйте 2 покрытия». Кarta может быть использована в синеве, даже если игрока получают три покрытия. Появляется символ 1 или 2 покрытия.

Бонус Будучи сыгранным, все специальные карты выводят из игры. Они не попадают вброс.

Конец игры

Когда игроки достигают события **Бесстрашный Боец-злодей**, игра завершается. В этот момент игроки вскрывают все карты... Игрок с наибольшим количеством символов получает маркер статуса 1, со вторым значениями — 2, и т.д. Любые специальные карты без символов остаются в руке и не влияют на результат.

После того, как вручены последние очки славы, игроки предпринимают все силы, чтобы сократить разницу в количестве очков.

Каждый жетон раны уменьшает сумму победных очков $P_1 - 2$ за жетон.

Игроки без жетонов ран получают бонус 5 ПО.

Игроки с 3 и более ранами должны выплатить 5 ПО за каждую рану.

Например, при наличии 4 ран игрок теряет 20 ПО. Игроки с 1 или 2 ранами ничего не добиваются и ничего не выплачивают. Покрытия не учитываются.

Игрок с максимальным количеством победных очков становится «покровителем Баузаульфа» и побеждает в игре. В случае равенства ПО все игроки с одинаковым их количеством делят победу или место.

ПРИМЕР

У **Александра** 9 очков славы и 3 сокровища.

Поскольку у нас только 1 рана, она заканчивается с 12 ПО. У **Марса** только 5 очков славы и нет сокровища, но также нет и ран, что означает, что она получает бонус 5 очков и заканчивает с 13 ПО. У **Марса** 12 очков славы и 2 сокровища. Его 2 жетона раны не влияют на итог: ничего не убавляют и не добавляют.

Но у него также имеется 1 жетон неудачи, что снижает итог до 12 ПО. У **Птера** 13 очков славы и 5 сокровища, но есть 3 жетона раны. Это значит, что из 18 забороненных очков у него остается только 3 ПО.

Хотя у **Марса** собрано меньше очков, она имеет наибольшее количество победных очков, поэтому побеждает.

Птер далеко позади с 3 очками.

Усложненная игра события с Сокровищами

В усложненном варианте игры разыгрывается События с Сокровищами золотого цвета. Правила те же, что и в классической игре. Однако, жетоны сокровищ более не учитываются в качестве ПО в конце игры. Вместо этого жетоны сокровищ имеют новую функцию: игроки могут использовать в конце игры.

Первый Событий с Сокровищами похож на «Ключевые События с последовательной ставкой», но в них можно делать ставку только сокровищами и лишь один победитель может занять инсайд в Событии с Сокровищами.

Когда фигура Беовульфа передвигается на События с Сокровищами, старший игрок начинает, раскрыв один из своих квадратных или круглых жетонов сокровищ и обливая им столность. Следующий игрок раскрывает свой жетон сокровищ, пока сумма их значений по красной мере не сравняется с предыдущей. И так в Ключевых Событиях с последовательной ставкой игрок должен добавлять до меньшей мере 1 новый жетон в каждый ход и до тех пор, как только предыдущая ставка сравняется или будет превышена. Как это обычно происходит, ход передает следующему игроку. Если игрок не смог или не хотел (за 5-левий стопор), сравнивая требуемую ставку, то он параллельно вставляет уже раскрытым жетоном сокровищ, лицом второй стороны и добавляет его в свои собранные жетоны. Это значит, что если игрок выбывает из аукциона, то он теряет жетоны из ставки!

Игра продолжается по часовой стрелке пока не останется один игрок. Этот игрок вскрывает все свои раскрытые жетоны и гравирует игрового поля [и банк] и получает соответствующую награду, обозначенную на инсайде События. Остальные игроки ничего не получают, но и не теряют.

Награды Наибольшие жетоны сокровища также изображены сокровища и они могут использоваться в Событиях с Сокровищами.

В последнем Событии с Сокровищами **Богатство Сокровищ**, все игроки раскрывают все свои жетоны сокровищ, величие жетонов сокровища с изображением скрещек. Как обычно, игрок с максимальной ставкой получает маркер статуса 1, и т. д. Далее все игроки вскрывают свои жетоны сокровищ лидером завода напротив игрового поля [и банк].

Бонусы Старший игрок не может в конце Событий с Сокровищами.

Поскольку игроки не имеют на руках жетонов с сокровищами в конце игры, в усложненном варианте игры только очки на жетонах ставки учитываются в качестве победы.

Вариант игр

Беовульф и его соратники живут в трудные и настороженные времена. В связи с этим игроки могут решать в начале игры сделать ли насколько скромный игрок, получивший 3 и более раз на конец игры (после события Смерти Беовульфа) считается павшим в бою, его результаты считаются 0 очков. Справа, это определяется только на конец игры в виде игры имеют возможности исцеления ран.

Легенда о Беовульфе

Дир Корин Хардред

До конца Беовульфа доходит известие о монстре Гренвуда, находящемся узак на сокровище драконов. Беовульф получает разрывное оружие Хилтага и покидает страну, в которой родился.

Собираясь вместе со своими братьями по оружию, Беовульф отплывает из Гётланда¹ в Данию.

Король дикса Хорстэр встречает Беовульфа и своих приграничных - черноголовых и они становятся союзниками друг другу.

С наступлением ночи Беовульф с товарищами готовится к встрече с Монстром.

Гренвуд, вспыхнув чарами своего яицницы сорвавшись. Это великая и страшная битва, но Беовульф повержден смртально ранен Гренвудом, охраняющим во тьме.

Король Хорстэр с благородностью накрывает убитого воином.

Празднование победы продолжается до следующего дня.

Современником некогдашнего Мордса, Веддера, жаль тащить, находит на чарте, Имущество блаженного советника Короля Хорстера, затем отступает в свою логово.

Беовульф со своими воинами готовится к поиску.

Скота приносят из в пустынных землях к праздничному спа.

В потне за морской академией Беовульф покоряется в воду, где его схватывают.

После долгой и синисточной борьбы, Беовульф с коня кончеса убивает морскую медведицу.

Выполнив поставленную задачу, Беовульф и его товарищи отплывают в Гётланда.

Они рассказывают о своем приключении Королю Хилтагу, который их направляет за краясты.

Что такое путь Беовульфа, остается спорным. Предлагались различные толкования: путь Южной Швеции или востока Гётланда, или Южного скандинавии, или даже Южной Финляндии.

Приключения дракона

Владелец Фундамента

Владелец причины

Владелец сокровищ Принципа

Причины причины

Владелец причины Место дракона

Члены семьи

Задачи врага

Кубики Дракона

Химикалы

Члены семьи

Члены семьи

Кубики Дракона

Владелец сокровищ, Сфера Беовульфа

Воины с гордостью поднесли дары дракону склону короля.

В походе против фракий, Король Хилтага убит, его сын Хардред получает корону героя.

Вокруг него король Хардред, грабят и убивают шведов и скандинавов.

Беовульф становится Королем Гётланда.

Он устанавливает прочные союзы с соседними королевствами.

Гётланда переживает период бурного процветания.

Мир восстанавливается в Гётланде.

Заключено много дружеских союзов.

Наций саптагильдия и берет из тайной пещеры Эзотерик Юнгуб, но зверь, который ее охраняет является частью сокровищницы дракона.

Разумерный дракон приносит в бытничество, они больше разрушения, чем пользу Гётланда.

Как и прежде, эти обрааются к Беовульфу за защиты. Эзотерик, который он делил королевство с соплеменниками драконом, он призывают сделать Железо-Цепный щит.

От изнутри видна древесина некоторых из его заброшенных соратников покинувших страну.

Не испугавшись, Беовульф приносит дракону. Он склоняется, чтобы пронести скрепы, а барабаны склоняются смртально ранены.

Сокровище Дракона вскрывается на своем месте.

Иногда, Беовульф облегчает своего самого дорогого товарища новым королем Гётланда.

Окончание Гётланда

Король Хардред

Game by
REINER KNAIZA

Art by John Howe

Produced by Sophisticated Games,
Cambridge, in association with
Kosmos Verlag,
Stuttgart

Designed by
Mark Whales



Sophisticated Games Ltd



Esdevium

Reiner Knizia expresses his gratitude to all playtesters who contributed to the development of this game, in particular:

John Adams, John Blackwell, Sebastian Blawiele, Chris Bowe, Chris Bruey, John Christie, Chris Deering, Chris Dore, Martin Higgins, Ross Inglis, Kevin Judd, Birne Kasturukoff, Chris Lemos, Andy Parsons, Bernhard Petersen and
Veronica Zinn. Special thanks go to Kevin Jenkins for his many thematic contributions.

Sophisticated Games thanks Barbara Schmidts and Sebastian Rapp at Kosmos for their huge contribution.

www.fantasyflightgames.com

www.esdeviumgames.com