

The background of the entire page is a dark, atmospheric illustration. On the left, a werewolf with a pale, skeletal face, glowing red eyes, and a wide, toothy grin is shown. It has long, dark, shaggy fur. On the right, a warrior in dark, scale-like armor and a helmet is seen from the back, holding a large, blood-stained sword. The setting appears to be a cave or a tomb, with stone walls and several human skulls visible in the background. The overall tone is grim and horror-themed.

BEOWULF

THE LEGEND

Rules

Game by Reiner Knizia with art by John Howe

Подготовка к игре

Перед тем, как играть в первый раз, аккуратно выложите все жетоны. Расположите 16 изображений полей в центре стола. Вставьте крупный карт в отверстие в центре поля. Расположите фигурку Безрукого на границе поля, в том месте, где начинается зеленая дорога (см. рис.).

Самый первый участник игры получает один из красных маркеров и становится стартовым игроком. Второй-красный маркер не требуется при игре вчетвером).

Расположите второй красный маркер на картах Ключевых Событий (Члены Короля Христана), так, чтобы он закрыл недоступную икону. В каждой Ключевой Событии количество доступных икон с иконкой должно совпадать с количеством игроков.

Доступные иконы отмечаются по часовой стрелке от начала События. Так, при игре игроком маркер размещается на четвертой иконке с изображением двух карт.

В данном примере будут доступны только:

- а) специальная карта «Благословение Короля Христана»
- б) карты соросащи от значения 1
- в) 2 жетона соросащи (см. рис. ниже)



Расставьте маркеры статуса рядом с полем. Потребуются 1 маркер статуса на каждого игрока. Например, при игре игроком потребуются маркеры 1-3. Укажите оставшиеся маркеры статуса обратно в коробку.

Жетоны

Расставьте рядом стопки жетоны: жетоны ставки, соросащи и неудач, а также все жетоны ранений. Переключайте крутые жетоны соросащи и размещайте на обратной стороне жетоны ранения с полем.



Положение	Раня	Двойная раня
Ставка	Соросащи	Неудача
Соросащи	Неудача	Соросащи

Комплектация

1 События поле	24 Изображения иконы ставки
1 Маркер	24 Изображения иконы соросащи
1 Фигурка Безрукого	9 Изображения иконы ранения
1 Карты действия	9 Изображения иконы неудач
1 Карты соросащи от значения 1	12 Карты (карты ранения/ранений)
1 Карты ранения	10 Изображения раня
1 Специальные карты	1 Изображение раня раня раня



Специальные карты

Карту **Железные Пути** уберите в коробку. Эта карта используется только в усложненном варианте игры (см. стр. 7). Что касается остальных карт — используйте только карты с меньшим или равным количеству игроков частям, отмеченным на карте. Например, для 2 игроков используется только карты с ответкой 2. Таким образом, все карты участвуют только в усложненном варианте игры на 5 игроков. Расположите используемые специальные карты обратной стороной вверх рядом с границей поля. Остальные уберите в коробку.



Карты действия

Карты действия имеют 8 различных символов и изображений. Все карты кроме карт Безрукого имеют 1 или 2 символа. Карты Безрукого — рисунки на иконке только 1 символ. Символ Безрукого может заключаться во любой другой. Прием: иконы иконы сразу несколько карт Безрукого за различные символы. (Путешествие, Дружба, Ненависть, Мумство, Сравнение).



Раздайте каждому игроку по 1 карте Безрукого и 1 карте Сравнение с 2 символами. Переключайте все оставшиеся карты.

Раздайте каждому игроку еще по 5 карт. Все игровые карты держатся в секрете на руке игрока.

Расставьте оставшиеся карты/иконки в поле в которое рядом с игровым полем. Оставьте рядом место для сброса разыгранных карт.

Игровой процесс

В игре вы составляете команду Бакууфу из его привратников и приспешников. Вы совершаете ставки с ними парами, покажет вам кто слабые, так и кто сильные.

Цель игры — заработать ставку и карты и влиять на ставки, соразмеряя и соразмеряя, ставящими карт, а также карт достоинствыми действиями. Помните, каждый ход делится с одной целью: ловить Бакууфу заставить приврата. В конце игры привратник Бакууфу — и, следовательно, победитель — это игрок, располагающий наибольшей ставкой и богатством.

Игровая игра делится на 36 событий. Каждый из них отображает один из эпизодов полной игровой истории Бакууфу. В процессе игры фигура Бакууфу последовательно производится от одного события к другому.

В начале игры, она располагается на тротуаре игрока (левый) и в конце, она находится в центре (правый) (Джон Карлос Хиллман). Когда вы готовы начать игру, стартовый игрок перемещает фигуру Бакууфу на тротуар события. **Джон Карлос Хиллман**. Все игроки, на тротуаре, на чашечке карт, имеют возможность выполнить действие, предусмотренное в этом событии: можно обменять 2 карты с руки и взять 2 карты из колоды и так, чтобы у вас были карты, необходимые для проведения следующего события (игр, карты, карты и т. д.). Когда все игроки сидят на тротуаре, перемещают фигуру Бакууфу на следующее событие Столетия в Давно. Каждый игрок, получает карту, карта так, как событие выше, пока не завершит все 36 событий.

В большинстве Событий игроки получают карточную ставку и карты. Все события имеют ставки, соразмеря, соразмеря и карты, которые игроки могут использовать. Карты делятся на руки Бакууфу, которые получают разные значения: выставляют карту, карты и карты. Временные действия, доступные в каждом событии, доступны на любой стадии. События, имеющие карты, используются только в определенных карточных играх и предназначены для определенных (базовых) игр.

Когда фигура Бакууфу достигает последнего события Столетия Бакууфу, превращается в финальную карту: «Бакууфу» (FBI). Так, вы можете увидеть карту события и карты, которые Бакууфу использует в последнем событии.

События

В игре встречаются 3 типа событий: Простые, Ключевые и События с Соразмеряем. События с Соразмеряем используются только в определенных вариантах и производятся в соответствии с игрой. Когда вы смотрите в **Бакууфу**, вы можете увидеть, как вы добавляете События с Соразмеряем. Правила для Событий с Соразмеряем находятся на стр. 7. **Фигуры Бакууфу** и карты **События**

События

Самый первый игрок начинает стартовую игру и перемещает фигуру Бакууфу от одного события к другому. Стартовый игрок может изменить после каждого Ключевого События (на следующем экране).

Простые События БЕЗДВИЖНЫЙ ЦЕНТ

Каждое Простое Событие представляет собой небольшой эпизод из истории жизни Бакууфу, в котором игрок получает возможность выполнить определенное действие. Каждому представлено возможность, которую игрок может принять или отклонить. Сначала стартовый игрок определяет, выполнить или нет определенное действие. Затем ход переходит по очереди к следующему игроку по часовой стрелке.



Пример Простого События

Если игрок не желает выполнять одно из предлагаемых действий, то он просто игнорирует. В Простых Событиях могут быть предложены следующие действия:

Риск



Пример События Риск

Каждое событие риск имеет 2 символа. Игрок, который рискует, вскрывает 2 верхние карты из колоды и берет в руку любое количество карт с символами события риска. Также он берет в руку любое количество карт Бакууфу. Карты с не соответствия символам уходят в обмен игроку. Если на один из рук карт не имеет символа события риска, игрок убирает их и сброс и получает 1 жетон парирования, который выставляется перед ним и сброс.

Пример



Возьмите подходящую карту (левая), сбросьте неподходящую карту (правая)

Возьмите обе карты



Возьмите карту Бакууфу (левая), сбросьте неподходящую карту (правая)

Сбросьте обе карты, возьмите жетон парирования

Возможность



Пример События Возможность

Существует 4 варианта событий возможности. Все они имеют одно общее свойство: игрок сбрасывает карты или жетоны ставки (исключая жетоны ставки/соразмеря), в обмен на что-либо другое. Так, в первом событии **Джон Карлос Хиллман** можно сбросить 2 карты с руки и взять 2 карты из колоды (Меньше поменять только 1 карту: либо 2, либо не одной). В событии **Временные Пары** можно поменять 2 карты сбрасывая (или 1 карту с 2 символами) на 1 жетон соразмеря со значением 3. В событии **Мир Бакууфу** можно сбросить с руки карты с 5 символами (на карту одного типа), чтобы получить жетон ставки со значением 5. В событии **Мир Бакууфу** можно взять 1 жетон соразмеря в обмен на 2 карты сбрасывая (или 1 карту сбрасывая с 2 символами). В событии **Временные Пары** перед сбрасыванием 2 карты, можно вернуть любые 2 жетона ставки (или ставки/соразмеря), чтобы сбросить 1 большой жетон ставки или все свои жетоны парирования.



Выбор



Событие Выбор

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

- получить 1 жетон скарпажа со значением 2
- получить 1 жетон скарпажа каверну
- получить 1 жетон ставки со значением 2
- взять 2 карты колоды
- сбросить все жетоны скарпажа.

ЗАМЕЧАНИЕ: в редкой ситуации все жетоны с необходимыми значениями могут быть использованы, тогда соответствующий жетон становится недоступным (Нельзя взять 2 жетона со значением 1 вместо 1 жетона со значением 2)

Восстановление



Событие Восстановление

Событие восстановление несколько отличается от других Простых Событий.

Стартовый игрок разыгрывает те карты, что на расчете по 2 на колоде игрока. Начиная со стартового игрока, и далее по очереди по часовой стрелке игроки выбирают по одной карте и берут себе в руку.

После того, как все игроки выберут по 1 карту, стартовый игрок начинает второй раунд 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 отличаются своим значимым значением в игре Бесульфид.

Все игроки должны принять участие в Ключевых Событиях и выбрать карту, доступную только на данном событии, хотя она все же не имеет положительной стоимости.

В игре 2 типа Ключевых Событий. Некоторые из них разыгрываются всеми игроками одновременно, а то случается, а другие игроки ходят по очереди, до тех пор, пока не случится и не останется только один.

«Одновременная ставка» (вертикальная стрелка)

Когда фигура Бесульфид достигает такого события, Бесульфид игрок игроков сделать все возможное, чтобы помочь ему преодолеть возникающую в событии угрозу.



Пример события с Одновременной ставкой

Чтобы ему помочь, каждый игрок выбирает несколько карт (руки) по желанию из оставшихся карт.

Вместо все игроки выберут карты, которыми они собирались помочь Бесульфиду, и при этом одновременно. (до этого момента игроки не держат карту, но все равно каждый игрок выставляет свои карты на стол публично, исключая карту, которую игрок не собирается собирать.)

Игрок, разыгравший наибольшее количество символов требуемого типа (руки) получает маркер статуса с номером 1. Игрок, собравший наименьшее количество символов — маркер статуса 2 и т.д.

Если игрок собрал одинаковое количество символов, то стартовый игрок, выбравший из карт по своему усмотрению, получает маркер статуса с наименьшим номером 1 и т.д.

Вся карта с символом символа или типа символа Бесульфид-фигурки уходит в колоду сброса карты. Если были собраны карты с не символами символа типа (Бесульфид) игрок, сыгравший, забывает об игре.

Опционально, допускается сделать ставку и с 0 требуемых символов, выбрав карты, на которых их нет вовсе.

Некоторые Ключевые События с Одновременными ставками могут требовать один тип символа, а то время как другие — два разных типа. И, конечно, каждый игрок должен использовать свой собственный Бесульфид.

Важность выбора маркера статуса с минимальным значением означает на стр. 5 в **Игре Ключевых Событий**.

Пример

Играет четверо **Александр**, **Мигел**, **Петр** разыгрывают Ключевое событие (см. рис. слева). **Александр** стартовый игрок, остальные ходят по часовой стрелке.

Карты, которые они должны сбросить — карты дружки. Все игроки тайно от других делают ставку. Каждый выбирает карты для ставки, они одновременно их разыгрывают.

АЛЕКСАНДРА



ПЕТР



МАРИЯ



МАКС



Два игрока с максимальной ставкой — **Мигел** и **Макс** уходят по 2 требуемых символа. Получившему числовой статус **Мигел** Вним и стартовому игроку **Александру** то она получит маркер со статусом 1, а **Макс** — со статусом 2. **Александра** — третий с

1 требуемых символов дружки. **Петр** не выбрал карт с требуемыми символами, поэтому он забывает свои 2 карты с символами скарпажа обратно в руку и получает маркер статуса со значением 4. Все разыгранные карты с изображением требуемого символа (или карты Бесульфид) уходят в колоду сброса.

В этом примере **Александр** остался бы на 3 месте, даже если бы она не выбрала карт с требуемыми символами, т. е. она, как стартовый игрок, шла бы вперед **Петра**, у которого также нулевая ставка. Однако, если бы она выбрала 2 требуемых вместо одного, она, как стартовый игрок, была бы на 1 месте, поскольку среди игроков с равными ставками места определяется в порядке, начиная со стартового игрока.

Далее он перемещает фигуру Базельфа на следующие события

Усланичная игра События С Сокровищами

В усложненном варианте игры разыгрывается Событие с Сокровищами золотистого цвета. Правила те же, что и в сокровиществе. Однако, жетоны сокровищ больше не учитываются в качестве ПО в конце игры. Вместо этого жетоны сокровищ имеют новую функцию: игрок их может использовать в ходе игры.

Первые 5 Событий с Сокровищами похищены в Ключевые События с последовательной ставкой, но в них можно делать ставку только сокровищами, и лишь один победитель может занять жетон в Событии с Сокровищами.

Когда фигура Беоульфа передвигается на Событии с Сокровищами, стартовый игрок не начинает, расклад один из своих квадратных или круглых жетонов сокровищ и объявляет его стоимостью. Следующий игрок раскрывает свои жетоны сокровищ, пока сумма их значимой по крайней мере не сравняется с предыдущей. Как и в Ключевых Событиях с последовательной ставкой, игрок должен добывать, по крайней мере 1 новый жетон в каждой ход и до тех пор, как только предыдущий игрок сравняется или будет превышен. Как только это произошло, ход переходит к следующему игроку. Если игрок не смог или не захотел (см. стр. 5 левый столбец), сравнить текущую ставку, то он перекладывает все свои уже раскрытые жетоны сокровищ плавкой стороной вниз и добавляет их к своим собранным жетонам. Это означает, что если игрок выбывает из игры, то он не теряет жетоны со ставок!

Игра продолжается по часовой стрелке пока не останется один игрок. Этот игрок возвращает все свои раскрытые жетоны в границы игрового поля (в банк) и получает соответствующее награду, обозначенную на жетоне События. Остальные игроки ничего не получают, но и не терпят.

Банк На некоторых жетонах сокровища такие сокровища сокровищ и они могут использоваться в Событиях с Сокровищами.

В последние События с Сокровищами, **Высокая ставка Сопротивления**, все игроки раскрывают все свои жетоны сокровищ, включая жетоны сокровища с изображением сокровищ. Как обычно, игрок с максимальной ставкой получает жетон статуса 1, и т. д. Далее все игроки вскрывают свои жетоны сокровищ, пока не начнется игра События (в банк).

Наказание Стартовый игрок не меняется в конце События с Сокровищами!

Поскольку игроки не имеют на руках жетонов с сокровищами к концу игры, в усложненном варианте игры только очко на жетоне ставки учитывается в качестве победной.

Вариант Игры

Беоульф и его соратники жалеют в трудные и жестокие времена. В связи с этим игроки могут решать в начале игры сделать ли наказание, который игрок, получивший 3 и 4 жетона при на конец игры (после события Смерть Беоульфа) считает потерявшие в банк, его результаты считаются 0 очков. Однако, это определяется только на конец игры: в ходе игры игроки всевозможности исследования рав.

Легенда о Беоульфе

Дед Карлс Хитман

Отец Дина

Чарльз Карлс Хитман

Патриция с сестрой

Алан Гринланд

Виктор Карлс

Григорий Карлс

Анна Карлс Карлс

Патриция с сестрой

Виктор Карлс Карлс

Григорий Карлс Карлс

Отец Дина

Карлс Хитман

До войны Беоульфа доходят известие о мести Гринланд, нападении убит на соседних днах. Беоульф оставляет расписание короля Хитмана похоронить страна, в которой родился.

Собираясь вместе со своим братями по оружию, Беоульф отправляет в Гитланд и Дина.

Король днах Карлс Хитман Беоульфа в своей прекрасной чаше и они возмещают свою дружбу.

С наступлением ночи Беоульф с товарищами готовится встретиться с монстрами.

Григорий атакует чашу, убивая одного из братьев соратников. Это великая и страшная битва, но Беоульф с товарищами сумели спасти Гринланд, соратников не тая.

Король Хитман с благодарностью награждает победителей войны. Приказанные победы продолжаются до следующего дня.

Смертельно раненный Моррис Вейн, зять Гринланд, попадает на чашу, убивает боксировать, сватая Короля Хитмана, затем отступает в свои лагерь.

Беоульф со своим войском готовится к походу.

Система приходит к в пустыни эволюции приключении свекла.

После дождя морской водой Беоульф погружается в воду, где его ожидают.

После долгой и ожесточенной борьбы, Беоульф в конце концов убивает морскую выдру.

Выполняя поставленную задачу, Беоульф и его товарищи попадают в Гитланд.

Они рассуждают о своем приключении Короля Хитмана, который их направляет на край света.

Что такое путь «Беоульфа», остается открытым. Пространство времени продолжает течь. Юной девушке или женщине Гитланд или Ютландской похоронили в днах днах, тем Беоульф.

Патриция Карлс

Виктор Карлс Карлс

Григорий Карлс Карлс

Виктор Карлс Карлс

Григорий Карлс Карлс

Григорий Карлс Карлс

Григорий Карлс Карлс

Григорий Карлс Карлс

Григорий Карлс Карлс

Григорий Карлс Карлс

Григорий Карлс Карлс

Григорий Карлс Карлс

Григорий Карлс Карлс

Григорий Карлс Карлс

Григорий Карлс Карлс

Григорий Карлс Карлс

Григорий Карлс Карлс

Григорий Карлс Карлс

Григорий Карлс Карлс

Григорий Карлс Карлс

Григорий Карлс Карлс

Григорий Карлс Карлс

Григорий Карлс Карлс

Григорий Карлс Карлс

Григорий Карлс Карлс

Григорий Карлс Карлс

Григорий Карлс Карлс

Григорий Карлс Карлс

Григорий Карлс Карлс

Григорий Карлс Карлс

Григорий Карлс Карлс

Григорий Карлс Карлс

Григорий Карлс Карлс

Войны с торжественно поднимает дары днах своего короля.

В походе против франков, Король Хитман убит, его сын Харрад получает корону плута.

Вскоре после этого Король Харрад предан и убит шведскими исландцами, но оставил Беоульфу.

Беоульф становится Королем плута.

Он устанавливает прочные связи с соседними королевствами.

Гитланд переживает период бурного развития.

Многочисленные в Гитланд.

Зачастую много дружили соками.

Начав сепаратизм, находит и берет из тайной шахеры Золотой Кубок, не подозревая, что он является частью сокровища дракона.

Разрушение дракона приводит в бешенство, свет ложится разрушения по всему Гитланду.

Как и прежде плуты обращаются к Беоульфу за защитой. Зная, что он должен бороться с опьяняющим драконом, он принимает решение Железо-Централь-Шт.

От мучного вида дракона днах мастера и его рабыни сокровища плуты в страхе.

Не испугавшись, Беоульф противостоят дракону. Ожесточенная битва завершается, оба противника смертельно ранены.

Сокровища Дракона возмещают на свои места.

Умирая, Беоульф объявляет своего своего дракона-товарища новым королем Гитланд-Плута.





Esdevium

Rainer Koza expresses his gratitude to all playtesters who contributed to the development of this game, in particular:
John Adams, John Blackwell, Sebastian Bruns, Chris Burt, Chris Cowley, John Davies, Martin Hughes, Ross Inglis, Kevin Jackson, Simon Kosterhuk, Zeno, Chris Latham, Andy Parsons, Bernhard Petelinke and
Wolfgang Zins. Special thanks go to Kevin Jackson for his many valuable contributions.

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

www.fantasyflightgames.com

www.esdevium.com