



АНДОР

ПОТЕРЯННЫЕ ЛЕГЕНДЫ

«ДРЕВНИЕ ДУХИ»

Правила игры

После победы над драконом героев ждут новые захватывающие приключения. Это дополнение содержит три новые легенды для базовой игры «Андор», рассчитанные на 2-4 игроков – одна из которых разыгрывается на игровом поле «Шахта». Если не указано иного, действуют все правила основной игры. С дополнением «Темные герои» вы также можете разыграть эти новые легенды с участием до шестерых героев.



В Легенде «**След дракона**» вам предстоит с помощью западного народа восстановить сожженные дотла крестьянские дворы. При этом вам придется столкнуться с Арбаками – андорскими лесными духами.



В Легенде «**Колдун из Андора**» им будут противостоять могущественные, до сих пор неизвестные враги: ледяная демоница, древний дух земли и главарь Скралей.



В Легенде «**Три Истукана**» в недрах Серых гор перед вами наконец откроются давно хранимые тайны.

Подготовка к игре:

- Аккуратно выдавите все компоненты из четырех листов и вставьте фишки в соответствующие им по цвету подставки.
- Подготовьте компоненты из основной игры.
- Начните первую легенду, прочитав вслух карточку A1 Легенды «След дракона».

Игровые компоненты

15 пластмассовых подставок для фишек

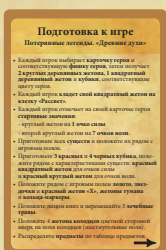
(4 оливковые, 1 красная, 1 белая, 2 темно-серые, 3 светло-серые, 4 черные)

6 пакетов для хранения

72 большие карточки:



68 карточек
Легенды



1 карточка «Подготовка к игре. Потерянные легенды «Древние духи»



1 карточка «Тулгорская торговля»



2 карточки «Арбаки и цветы Ритграса»

15 фишек:



4 x Арбака



Шрон



Сиантари



Мерес



Скувар



Хальгард



Тулгорцы



Боорд



Гарак



Хадда

2 особые фишки (см. стр. 12):



Гильда



Цор

3 дополнения для игрового поля

большой жетон «Лагерь Тулгорцев» (поле 18)



Маленький жетон «Поле 73»



большой жетон «Поле 37»

5 Мер-камней



лицевая сторона

песок Темма



2x

инструмент



4x

рубашка

3 сокровища Тулгорцев



сила красного
месяца



зеркало
Такури

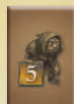


Тулгорский
страж
времени

4 картографа



лицевая
сторона



рубашки

змея Реки



1x

4 жетона картографии



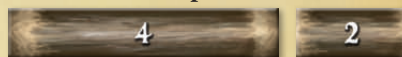
4 жетона времени



5 жетонов очков силы



8 бревен



2x

6x

жетоны
огня



4x

жетоны
земли



3x

жетоны очков
воли



4x

3 источника



лицевая сторона

рубашка

Казаматук



1x

цветы
Ритграса



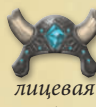
5x

жетон
Арбака



1x

1 костяной шлем



лицевая
сторона



рубашка

1 жетон
двойного
топора



9 Маасави



рубашка

лицевая сторона

8 жетонов льда



лицевая
сторона

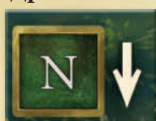


рубашки

1 символ
Тулгорцев



1 жетон
«Древо песни»



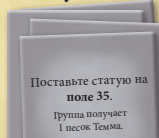
1 плот



4 жетона местонахождения
гномьих статуй



лицевая
сторона



рубашки

1 темное
кольцо-маркер



1 красное
кольцо-маркер



1 звездочка



Важные ключевые слова для быстрого поиска и разъяснение особых случаев

Арбаки

- Герой не может войти на поле, на котором стоит Арбак.
- Если герой входит на **соседнее** поле, он **должен закончить** свое передвижение и немедленно потерять 3 очка воли. Герой не может войти на поле с Арбаками, если при этом количество его очков воли снизится до 0. Герой может использовать 1 сторону щита, чтобы предотвратить потерю очков воли. Если у героя есть цветок Ритграса, он может сбросить его, и тогда он также не потеряет очки воли. Если герой входит на поле, которое находится по соседству с 2 Арбаками, он теряет по 3 очка воли за **каждого** Арбака.
- Если герой **стоит** на соседнем с Арбаком поле, или **покидает** его, он не теряет очков воли.
- Если герой стоит на **одном** поле с лежащим Арбаком, когда Арбак снова встает, герой **должен** немедленно сбросить цветок Ритграса. Если герой не может этого сделать, он выбывает из игры. Его предметы и золото кладутся на поле, на котором этот герой стоял в последний раз.
Важно: несмотря на то, что теперь в группе меньше героев, вы должны выполнить цели Легенды в том же объеме, что и в начале, до выхода героя из игры.
- Существа не перепрыгивают через Арбаков. Существо, которое стоит на одном поле с Арбаком или по соседству с ним, в начале битвы имеет на 3 очка воли меньше. В отличие от героев, существа теряют очки воли не навсегда. Как только существо окажется за пределами досягаемости Арбака, оно снова имеет обычное количество очков воли.
- Лежащие Арбаки встают снова на рассвете, когда активизируется их символ (маленький жетон на правом символе Вардрака).

Цветы Ритграса

- Если герой **остановился** на одном поле с цветком Ритграса, он может собрать его.
- Если у героя есть цветок Ритграса, и он входит на поле, по соседству с которым есть Арбак, герой может сбросить цветок, чтобы усмирить Арбака. В таком случае он **не теряет** очков воли при входе на поле.
- Арбак, которого усмирили с помощью цветка Ритграса, немедленно кладется на поле и остается лежать до конца дня.
- За усмирение Арбака герой **получает** 1 очко силы. Герой может применить цветок, даже если он не может или не хочет получать очки силы.
- Герой может не сбрасывать цветок и вместо этого потерять очки воли. Герой может сбросить цветок Ритграса, даже если уже стоит на соседнем с Арбаком поле.
Пример: Эара входит на поле 23, а на соседнем поле 24 стоит Арбак. Хотя у нее есть цветок Ритграса, она не хочет усмирять Арбака сейчас, поскольку ее жетон времени уже стоит на отметке 7 часов. Вместо этого она лишается 3 очков воли. Когда наступает следующий рассвет, Эара сбрасывает цветок, чтобы усмирить Арбака.
- Если у героя есть несколько цветков, для усмирения одного Арбака он всегда сбрасывает только один цветок.
- Если герой стоит на поле, по соседству с которым находится несколько Арбаков, он может с помощью 1 цветка усмирить только 1 Арбака. Герой решает, кого из Арбаков усмирить. Если у героя есть несколько цветков, он может усмирить нескольких Арбаков.

Тулгорцы

- Герой может перемещать Тулгорцев вместе со своей фишкой. Он может сделать это, просто проходя мимо, и не должен тратить дополнительных часов на шкале Времени.
- Тулгорцы могут стоять на одном поле с существами, Арбаками, Масаави и главными противниками.
- Если во время битвы Тулгорцы стоят на одном поле с героем, они прибавляют к общей силе атаки группы 2 дополнительных очка силы. В Шахте Тулгорцы могут также помочь при борьбе с валунами.

Мерес, колдун из Андора

- Герой может, потратив 1 час, отодвинуть Мереса на расстояние до 4 полей. Это можно делать несколько раз за ход (таким образом, за 2 часа Мерес передвинется на расстояние до 8 полей).
- Мерес может стоять на одном поле с существами, Арбаками, Масаави и главными противниками, и проходить через эти поля.
- Мерес в Шахте не может переходить по мосту, пока тот не будет починен. Он также не может проходить через поля с валунами. Мерес не активирует карточки «Таинственное море». Его также не может остановить огонь.

Инструменты

- Жетоны инструментов кладутся на маленькие клетки на карточках героев.
- Сокол **может** переносить инструменты.

Бревна

- При определении местоположения бревен на одном поле одновременно можно разместить не более 3 бревен.
- Бревна нельзя собирать, проходя мимо.
- Бревно кладется на **шкалу очков силы** на карточке героя 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 уместятся слева от жетона на его шкале очков силы.
- Если герой, несущий бревно, теряет очки силы, и бревно больше не помещается на его шкале очков силы, он должен сбросить бревно на то поле, на котором он в данный момент находится. Позже он или другой герой, у которого будет достаточно очков силы, смогут подобрать это бревно.
- Сокол **не может** переносить бревна.

Тулгорские предметы

- Герой, который остановился на поле с символом Тулгорцев, может купить очки силы или предметы с карточки «Тулгорская торговля», по 2 золотых за каждый.
- Фишки Тулгорцев не обязаны стоять на торговом поле, когда герой совершает покупки.
- На поле с символом Тулгорцев можно покупать только **тулгорские** предметы. В Легендах 1 и 2 на поле 18 и в Легенде 3 на поле 28 герои также не получают предметы с андорской таблицы предметов.
- У андорских торговцев (поля 57, 71; на обратной стороне игрового поля – поле 65) **нельзя** покупать тулгорские предметы.
- Сокол **не может** переносить тулгорские предметы.

Костяной шлем:

Герой кладет шлем на соответствующее место на своей карточке героя (клетка в районе головы) лицевой стороной (с голубым камнем) вверх. Как только герой, одетый в шлем, побеждает (или принимает участие в победе) в раунде битвы, он получает 2 очка силы и отмечает это на своей шкале очков силы. Эти дополнительные очки силы он получает навсегда. После этого герой переворачивает шлем на сторону с красным камнем. Отныне герой, одетый в костяной шлем, за каждый выигранный раунд битвы получает 2 очка воли. Если герой передает костяной шлем, он **не** переворачивается. Таким образом, с помощью костяного шлема только **один герой один раз** за легенду может получить 2 очка силы.

Костяной шлем **не действует** при попытке убрать валуны. Его можно использовать против Маасави или главного противника.

Песок Темма:

После покупки, песок помещается на клетку для маленьких предметов на карточке героя.

Песок можно использовать в раунде битвы **после** ответа противника, чтобы перевернуть 1 вражеский кубик на противоположную сторону. В одном раунде битвы можно использовать только 1 сторону жетона. Но разрешается использовать 2 жетона «Песка Темма» – по 1 стороне каждого. После одного использования жетон переворачивается лицевой стороной вниз. После второго использования жетон возвращается на карточку «Тулгорская торговля». «Песок Темма» можно использовать против Маасави и главного противника. Все эффекты бросков кубиков (например, «Колдовское искусство Реки» в Легенде 2 или передвижение Маасави) рассматриваются **после** применения «Песка Темма».

Драгоценные камни

- Число на драгоценном камне означает его стоимость в золоте, и его можно использовать при покупке очков силы и предметов. Тулгорские предметы также можно купить за драгоценные камни. При покупке зелья Ведьмы драгоценные камни использовать нельзя.
- В первой Легенде «След дракона» драгоценные камни можно использовать также для того, чтобы оплатить помощь Тулгорцев или купить инструменты.
- Герой может положить драгоценный камень на любое проходимое поле, на котором он **остановился**. Если драгоценный камень расположен на поле по соседству с существом, то на рассвете оно передвинется именно туда, а **не** вдоль стрелки, как обычно (или, соответственно, не в сторону поля с «Лагерем Тулгорцев»). В этом случае драгоценный камень немедленно убирается из игры.

Важно: всегда соблюдайте порядок движения существ на рассвете!

- С помощью драгоценных камней **нельзя** отвлечь от основного пути главного противника или Маасави. В Легенде 2 «Колдун из Андора» также нельзя с помощью драгоценных камней переманить существо от Шрона, если оно стоит с ним на одном поле.
- Правила по драгоценным камням в Шахте смотрите в параграфе «Шахта» на стр. 7.

Мер-камни

- Мер-камень, который вы получили с плота, должен быть размещен на клетке «Рассвет». Это касается также обоих камней со значением «0».
- Если в течение того же дня вы получили с плота еще один Мер-камень, его нельзя обменять с Мер-камнем, уже лежащим на клетке «Рассвет», даже если новый камень имеет более высокое значение.
- Герой, который должен потерять очки воли при открытии дальнейших Мер-камней, не может доводить свои очки воли таким образом до «0».
- Каждый Мер-камень можно использовать **1 раз за день**. Можно использовать в одном раунде битвы несколько камней.
- Мер-камни можно использовать при попытке убрать валун, чтобы поднять силу атаки героев.
- Мер-камни рядом с символом существа увеличивают силу атаки существ, Маасави и последнего противника.

Змея Реки

- Змея Реки считается большим предметом и размещается на соответствующей клетке карточки героев.
- Герой, который бросает свои кубики одновременно, может сложить результаты **2 любых кубиков**. Эти результаты не должны быть одинаковыми.
- Герой, который бросает свои кубики по очереди, складывает **два последних** результата.
- Если в состав группы входит Эара, она может перевернуть кубик до использования змеи.
- Змею можно использовать в каждом раунде битвы. Не разрешается во время одного раунда битвы передавать ее другому герою.
- Действие змеи **нельзя** сочетать с зельем ведьмы или шлемом (из андорской таблицы предметов).

Сокровища Тулгорцев

Сокровища Тулгорцев можно использовать только один раз за легенду – после использования они убираются из игры. В случае с «Тулгорским стражем времени» можно использовать по 1 разу каждую сторону. Использование сокровищ является дополнительным действием. Герой может воспользоваться сокровищем, если он еще не завершил свой день.

Сила красного месяца

- Жетон должен закрывать **2 соседних** символа. Нельзя закрыть только 1 символ.
- Закрытые символы и **все** связанные с ним эффекты **не** активируются на рассвете.
Пример 1: «Сила красного месяца» лежит на символах карточки событий и «Гор». На символе карточек событий также лежит маркер-кольцо, символизирующий передвижение главного противника. В результате на Рассвете не зачитываются карточки событий, главный противник не передвигается и все Горы остаются на своих местах.
- *Пример 2: Жетон лежит на символах «Гор» и «Скраль». На предыдущем ходу герой воспользовался помощью Мереса и положил одного Скраля на игровом поле. В результате на рассвете все Горы и Скрали не двигаются, и лежащий Скраль остается лежать.*
- Прежде чем герой, жетон времени которого лежит на клетке с петухом, начнет свое первое действие, «Сила красного месяца» убирается из игры.

Зеркало Такури

- Зеркало Такури также можно использовать, чтобы обменяться местами с лежащим существом или героем, который уже закончил свой день.
- Если в результате обмена местами существо окажется на поле, на котором уже стоит или лежит другое существо, переместит существо, которое попало на поле **последним**, на соседнее поле по стрелке (даже в том случае, если перемещается лежащее существо).
- Если существо оказывается прямо в замке, его необходимо поставить на **свободный** золотой щит. Если существо оказывается в лагере Тулгорцев (поле 18), легенда считается проигранной, вне зависимости от того, стоит существо или лежит.
- Зеркало **нельзя** использовать для того, чтобы поменять местами героя или существо на его поле с Маасави, главным противником, существом, находящимся на одном поле с главным противником, или существом, стоящим на золотом щите в замке.
- Если герой стоит на одном поле с Маасави, он может использовать зеркало, чтобы покинуть поле, не сражаясь с Маасави.

- Если в результате обмена герой окажется в Шахте на поле 11, он должен открыть и прочитать карточку «Таинственное море».

Тулгорский страж времени

- Когда герой получает жетон тулгорского стража времени, он кладет его на клетку для маленьких предметов на своей карточке героя таким образом, чтобы была видна цифра «5».
- Если «Тулгорский страж времени» переходит к другому герою или кладется на игровое поле, жетон не переворачивается.
- «Стража времени» можно использовать в любой момент хода, пока герой не закончил свой день.

Пример 1: Герой проходит 4 поля и перемещает свой жетон времени с 3-го на 7-й час. Затем он использует верхнюю сторону «Стража» и перемещает свой жетон времени обратно на 5-й час. Теперь герой проходит еще 2 поля и снова передвигает свой жетон времени на 7-й час. Теперь он использует вторую сторону «Стража» и возвращает свой жетон на 4-й час. После этого герой проходит еще 3 поля. Наконец герой заканчивает свой ход и очередь переходит к следующему герою.

- Герой не обязан использовать обе стороны жетона за один день.
- Применение «Стража времени» во время хода игрока не заканчивает и не прерывает этот ход.

Пример 2: Путь героя проходит через поле, на котором лежит цветок Ритграса. Поскольку во время своего хода и действия «Передвижения» герой только перемещает свой жетон времени с помощью «Стража времени», он не может собрать цветок. Для этого он обязан закончить свой ход и остановиться на соответствующем поле.

- Если в ходе Легенды 2 «Колдун из Андора» на шкале времени лежат жетоны картографии, жетон **не убирается** в результате движения назад жетона времени.

Пример 3: На 6 часу лежат жетоны картографии. При первом перемещении жетона времени герой убирает один из них. Когда он использует «Стража времени» и возвращает свой жетон времени на 5-й час, жетон картографии не убирается (поскольку жетон движется назад). Однако позже герой снова двигает свой жетон времени на 7-й час. Поскольку на этот раз герой снова пересекает 6-й час в результате движения жетона времени вперед, теперь он может убрать один жетон картографии.

Рудники

Драгоценные камни

- Драгоценные камни нельзя использовать в рудниках для отвлечения, как это описано в параграфе «Драгоценные камни» на стр. 5.
- Как только герой **поднимает** драгоценный камень, активируется «огненный дождь».
- Если на одном поле с драгоценным камнем окажется существо, этот камень немедленно убирается из игры.

Огненный дождь

- Когда случается огненный дождь, герой бросает один за другим три красных кубика и кладет их на поля 10, 20 и 30.
- Огненный дождь передвигается по стрелкам. Его зона действия охватывает столько полей, сколько показывает результат кубика. На затронутых полях герой теряет очки воли согласно броску кубика. Применение щита защищает от ущерба.
- Огненный дождь не затрагивает существа.
- Огненный дождь останавливается валуном.
- Огненный дождь случается всякий раз, когда герой подбирает драгоценный камень, а также на каждом рассвете (см. символ огня).

Таинственное море (поле 11)

- Герой, который входит в Таинственное море, должен закончить там свое передвижение и немедленно прочитать верхнюю карточку событий «Таинственное море».

Валуны

- Ни герои, ни существа не могут войти на **поле с жетоном валуна** или пересечь его.
- Герой может убрать жетоны валунов с соседнего поля – это считается действием «Сражение». Каждая попытка убрать валуны стоит герою 1 час на шкале времени.
- Чтобы убрать валун, сила атаки героя должна быть больше или равна цифре на жетоне валуна. Если его боевая сила равна или превышает сумму чисел с нескольких жетонов, герой может убрать их все за один раз.
- Герои могут объединять усилия, чтобы убрать валуны.
- Успешно убранные валуны отложите в сторону.

Особые правила для карточек событий

Замечание по поводу золотой карточки событий № 1 и карточки событий «Таинственное море» № 6:

Здесь имеются в виду только предметы из андорской таблицы предметов.

Нельзя брать предметы с карточки «Тулгорская торговля».

Три Легенды – замечания и особые правила

Разыгрывая Легенды 1 и 2 обратите внимание на замечание по поводу отбора золотых карточек событий, указанное на карточке «Подготовка к игре. Потерянные легенды «Древние духи».

В Легендах 1 и 2 существа не должны войти в «Лагерь Тулгорцев» (поле 18). Если это произойдет, легенда считается проигранной. В Легенде 3 поле 28 не считается «Лагерем Тулгорцев».

Легенда 1 – «След дракона»

- Разрушенный крестьянский двор можно отстроить заново только в том случае, когда все требуемые предметы лежат на соответствующем поле.
- На крестьянский двор можно положить больше бревен, чем требуется.
- После того, как крестьянский двор отстроен заново, бревна, инструменты, драгоценные камни и жетоны огня убираются из игры. Золото возвращается в общий резерв.
- Двор можно отстроить заново, даже если там нет жетона крестьянина. В таком случае цель Легенды считается выполненной, когда вы доставите в каждый восстановленный двор по 1 жетону крестьянина.
- Если существо входит в замок, крестьяне не умирают. Существо, как обычно, ставится на свободный золотой щит.
- **Карточка «F» (Версия «Тяжелые бревна»):** очки воли нужно тратить только один раз, при первом подъеме бревна. В случае если герой вынужден бросить бревно из-за того, что он потерял очки силы, ему не нужно тратить очки воли. Когда кто-либо позже подбирает брошенное таким образом бревно, ему также не нужно тратить очки воли.
- **Карточка «F» (Версия «Колодцы»):** если на одном поле с колодцем стоит несколько героев, только один герой получит очки воли при использовании колодца.
- **Передвижение Арбаков:** когда стоящие Арбаки двигаются на рассвете, начинает всегда Арбак на поле с наименьшим номером. Каждый Арбак проходит вперед на 2 поля. Они не перепрыгивают через какие-либо поля, существ или героев. Если Арбак наткнется таким образом на поле с героем, герой должен сбросить траву Ритграса. В этом случае Арбак немедленно кладется набок (также в том случае, если он прошел всего 1 поле). Если у героя нет травы Ритграса, он выбывает из игры. Если Арбак входит на поле с цветком, цветок убирается из игры. Арбак при этом не кладется набок.

Легенда 2 – «Колдун из Андора»

- Чтобы убрать жетон картографии, жетон времени должен пройти через него или уйти с него, **двигаясь вперед**. Если герой кладет жетон времени точно на тот час, на котором лежат жетоны картографии, и завершает свой день, перемещение жетона времени на клетку «Рассвет» не означает, что жетон «уходит» с этого часа – следовательно, жетон картографии не убирается.
- Битва с Шроном, Сиантари, Скуваром и Маасави проходит по тем же правилам, что и с существами. Если битва закончилась, а противник не был побежден, он полностью восстанавливается, и при следующей атаке снова имеет изначальные характеристики.
- **Шрон:**
 - Шрон игнорирует **лежащих** существ. При его передвижении поле, с лежащим существом, считается пустым.
 - Если Шрон может дойти до существа, он двигается самым **кратким** путем, при котором потребуется **наименьшее** количество шагов. Если в пределах досягаемости Шрона находится несколько существ, он пойдет к тому, которое стоит ближе всего.
 - Если несколько существ находится на равном удалении от Шрона, последний пойдет к существу, которое стоит на поле с наибольшим номером.
- **Пример:** Шрон стоит вместе с Троллем на поле 63. На поле 45 стоит Гор, на поле 65 стоит Троль. Оба существа находятся в пределах досягаемости Шрона и на одинаковом удалении. Шрон двигается к Тролю на поле 65, потому что это поле с наибольшим номером.
- После победы над существом герои решают, будет ли двигаться Шрон. Герои получают обычную награду за победу над существом, а рассказчик передвигается вперед по шкале Легенды, вне зависимости от того, передвинулся Шрон или нет.

- **Сиантари:**

- Нельзя проходить через поля с жетонами льда. При входе на такое поле герой должен выполнить условия, указанные на жетоне, иначе он не может туда войти.
- Жетоны льда, лежащие взакрытую, нельзя открыть с помощью подзорной трубы или особой способности героя.

- **Скувар и Маасави:**

- Если герой **сражается** с Маасави, он может, как в битве с обычным существом, использовать все предметы, которые повышают его боевую силу (например, лечебную траву). Если герой носит костяной шлем, после победы над Маасави он получает очки силы или воли.
- Если герой в битве с существом использует «Песок Темма», при определении передвижения Маасави учитывается значение, получившееся **после** переворота красного кубика.
- После битвы с существом Маасави передвигается за каждое 1 существо на 1 поле по стрелке, если результат **хотя бы** 1 красного кубика, брошенного за существо в битве, совпал с указанным на жетоне Маасави.
Пример: Герои сражаются со Скралем. На красных кубиках Скряля выпало 2 и 5. На полях 10 и 31 находится по 1 Маасави, на одном из них нарисован кубик 2, на другом – 5. Оба Маасави передвигаются на 1 поле каждый. Хотя на Маасави с поля 31 есть изображение и кубика 2, и кубика 5, это не имеет значения: он все равно передвигается только на 1 поле.
- Мер-Камни рядом с характеристиками существ повышают также боевую силу Маасави.
- На одном поле игрового поля или одной букве шкалы Легенды может лежать сколько угодно Маасави.
- Скувар входит в замок, как только рассказчик встречается с темным кольцом-маркером. Темное кольцо-маркер можно передвинуть **только** в том случае, если герои победили Маасави, пока рассказчик стоит на букве с жетоном земли.

- **Плот:**

- Плот всегда передвигается на 1 поле вдоль **левого** берега реки.
- Герой может забрать с плота Мер-камень только в том случае, если он также стоит на **левом** берегу реки. Если плот находится на поле с мостом, герой все равно должен стоять на левом берегу, чтобы взять камень.

- **Колдовское искусство Мереса:**

- Существа ставятся на шкалу легенды «перед рассказчиком». Под этим всегда подразумевается ближайшая к рассказчику буква по ходу его движения. Например, если рассказчик стоит на букве «С», существо нужно поставить на букву «D».
- В этой Легенде может случиться, что на одной букве окажется несколько фишек или предметов. В таком случае нет особого порядка их активации.
Пример: Рядом с буквой «D» стоит Мерес. Кроме того, на букве «D» лежит звездочка и стоит Гор, который попал на шкалу легенды в результате действия карточки «Колдовское искусство Мереса». Для дальнейшего хода игры не имеет значения, будет ли сначала активирован Гор или прочитана карточка Легенды.
- Если требуется определить положение нескольких существ, это делается в том порядке, **в котором существа перечислены на карточке**.
- При определении положения существ с помощью броска кубика существа не ставятся в замок (поле 0) или лагерь Тулгорцев (поле 18) – в таком случае следует перебросить кубики (даже если на замке еще есть свободные золотые щиты).
Пример 1: Следует определить положение Гора, бросив красный (десятки) и геройский (единицы) кубики. На кубиках выпало 2 и 4. На поле 24 уже стоит существо, поэтому Гор передвигается на соседнее поле по стрелке. Поскольку поля 21 и 4 также заняты существами, новый Гор попадает в замок. Хотя в замке есть 1 свободный щит, Гора нельзя туда поставить – перебросьте кубики, чтобы определить для него другое местоположение.
Пример 2: На кубиках выпало 3 и 6. На поле 36 уже стоит существо. По соседству с полем 18 существа передвигаются не по стрелке, а в направлении лагеря Тулгорцев. Поэтому новое существо должно перейти не на поле 16, а на поле 18 – и в таком случае Легенда была бы проиграна. В таком случае, опять же, следует перебросить кубики и найти для существа другое место.

- **Помощь Мереса (Карточка «D»):**

- Эара/Лифардус не могут применять свою особую способность к черному кубику. Этот кубик также нельзя перевернуть с помощью «Песка Темма».

- **Колдовское искусство Реки:**

- Если черный кубик Мереса показывает 12, вместо самого высокого результата красного кубика, засчитывается самый маленький. Если на 2 кубиках одинаковый результат, один из кубиков не засчитывается.

Легенда 3 – «Три Истукана»

- Поле 28 **не считается** «Лагерем Тулгорцев». Существа двигаются по стрелкам, не стремясь к полю 28. Символ Тулгорцев в течение всей Легенды остается лежать на поле 28, даже после того как Тулгорцы ушли с него.
- Для источника на поле 37 действуют те же правила, что и для колодцев. Если герой обосновался на поле 37, источник, как и колодцы, на рассвете **не** восполняется.
- Особые способности героев, которые касаются колодцев, не действуют для источника (например, Торн не получает от источника дополнительных очков воли).
- Если герои используют **помощь Мереса**, чтобы 1 раз в день воспрепятствовать передвижению 1 существа, Эара/Лифардус **не могут** применять свою особую способность к черному кубику. Этот кубик также нельзя перевернуть с помощью «Песка Темма».
- Игрок, который первым пересечет отремонтированный мост, получает **Казаматук** и кладет его на свою карточку героя, в то место, где располагается золото.
- Герой может использовать Казаматук, если он еще не завершил свой день.
- Как только в игре появляется одна или несколько **статуй**, на каждом рассвете следует положить на игровое поле верхний жетон с карточки статуи. Если на игровом поле находится несколько статуй, с каждой карточки статуи выкладывается по 1 жетону.
- Если Мерес принимает участие в битве против статуи, статуя бросает на 1 красный кубик меньше. Этот кубик получает один герой из группы до конца битвы. Красный кубик считается для него дополнительным. Таким образом Эара/Лифардус могут получить в свое распоряжение 2 кубика.
Пример: у Крама 6 очков воли, и в битве он бросает 1 кубик. Поскольку Мерес принимает участие в битве против статуи, группа решает, что красный кубик достанется Краму. Теперь Крам может бросать в этой битве 2 кубика. Он бросает их как обычно, оба одновременно. Если на обоих кубиках выпали одинаковые результаты, а у Крама есть шлем (из андорской таблицы предметов), он может сложить эти результаты.
- Если битва увенчалась удачей, карточка побежденной статуи вместе со всеми лежащими на ней жетонами уходит из игры, статуя кладется на поле 80, и рассказчик передвигается вперед на 1 клетку. Если Мерес принимал участие в битве с этой статуей (и только в этом случае!), жетоны **этой статуи** убираются также с **игрового поля**.
Важно: если Мерес **не принимал** участия в битве, жетоны на игровом поле **остаются** лежать до конца легенды.
- Если в результате передвижения рассказчика после битвы со статуей активируется карточка Легенды, прежде всегда зачитываются карточки «Сомнения Мереса» и «Решение колдуна».

Потерянные легенды с участием 5-6 игроков

С дополнениям «Темные герои» вы можете разыграть все легенды также на пятерых или шестерых игроков. При 5-6 игроках действует следующее правило:

- Маасави имеют 5 очков силы, если в игре участвует 5 героев, и 6 – если 6.

Для «Темных героев» действуют следующие изменения в правилах:

Дарх / Дархен:

- Костяной Голем может входить на поля с Арбаками, жетонами льда и Маасави. Он также может проходить в Шахте сквозь поля с валунами и через мост, даже если его еще не починили. Его можно переставить с помощью Казаматука, когда он стоит на одном поле с героем, который носит Казаматук. С помощью зеркала Такури его переставить **нельзя**.
- Костяного Голема можно ввести в игру только после победы над существом. После победы над Маасави или статуей, Костяного Голема ввести в игру **нельзя**.

Друкиль / Друкия:

Для Друкиля / Друкии, помимо обычных правил для карточки «Оборотень в облике медведя» действуют также следующие правила:

- Медведь может носить с собой цветы Ритграса. Другие предметы, в том числе **бревна**, он носить не может.
- **Арбаки** воспринимают его как обитателя леса и **не атакуют**. Оборотень в облике медведя может входить на поле с Арбаком и проходить через него – при этом он не теряет очков воли. Если он окажется на одном поле с Арбаком, он не выходит из игры. **Важно:** это действует только для героя в облике медведя! Хотя Арбаки не атакуют медведя, он все же может сбросить цветок Ритграса, чтобы усмирить Арбака и получить очки силы.
- Если на рассвете медведь стоит по соседству с Арбаком, замена фишки не считается входом на поле, следовательно, герой не теряет очков воли. Если же медведь превращается в человека **на поле** с Арбаком, он должен немедленно сбросить цветок Ритграса, или выйти из игры.
- Если Медведь стоит на одном поле с Маасави, он также не двигается, если у него меньше 5 очков воли.

- **1-4 очка воли** (чистые инстинкты) / **5-9 очков воли** (воспоминания о человечности):
 - Если медведь входит в Лагерь Тулгорцев (поле 18), легенда считается проигранной.
 - Если в Легенде 1 медведь **останавливается** на одном поле с крестьянином, крестьянин погибает, и легенда считается проигранной.
 - Медведь может стоять на одном поле с Тулгорцами, Халльгардом, Мересом или Рекой, однако он не может их двигать.
 - Медведь не может входить на поля с жетонами льда, даже если двигается в направлении ближайшего леса («Чистые инстинкты»).
- **10-14 очков воли** (Герой в облике медведя)
 - Медведь может входить в Лагерь Тулгорцев.
 - Он может передвигать вместе с собой крестьян, Тулгорцев и Халльгарда, а также двигать Мереса и Реку на расстояние до 4 полей за 1 час.
 - Если Медведь выполняет условия, указанные на жетоне льда, он может войти на это поле. Однако, условие «Иметь 6 очков силы» считается выполненным только тогда, когда на значении «6» его шкалы очков силы лежит бревно. Очки силы самого Медведя не учитываются.

Форн / Форр:

- В Легенде 2 «Колдун из Андора» Форн / Форр начинает всегда на поле 39, а не на поле, соответствующем рангу. Если имеется герой с более высоким рангом, Форн / Форр ставится на поле 39 к этому герою.
- Шрон и существа, которые присоединились к нему, считаются главными противниками. Они могут входить на поле со Скралем-полукровкой и не перепрыгивают его.

Лиандер / Лианэ:

- С помощью способности «Видящий глаз» («1» на верхней позиции шкалы кубиков) нельзя открыть Мер-камень, лежащий на плоте, жетон льда или картографии.
- Если в Легенде 3 Группа получила в бою против статуи красный кубик, Лиандер / Лианэ не может его использовать.
- Если Провидец использует змею Реки (Легенда 2), он складывает **оба верхних** кубика со своей шкалы кубиков (и таким образом берет обе шкалы кубиков).



Дополнительная фишка для ваших собственных легенд

Гильда, хозяйка таверны «У пьяного Тролля», не играет никакой роли – но это пока! Потому что теперь пришло время дать волю вашей фантазии. Придумайте легенду, в которой этот персонаж сыграет свою роль. Разработайте свою собственную легенду с помощью Помощника разработчика на legenden-von-andor.de и используйте в ней эту новую фишку!

Бонусная Легенда

В Легенде 3 вы встречаетесь с тремя гномьими статуями. Однако с ними нет Цора, четвертой статуи. Его вы повстречаете в бонусной легенде, которую сможете скачать на сайте zvezda.org.ru.



Авторы:



Маттиас Миллер, 1973 года рождения, живет со своей семьей неподалеку от Скатштатдг Альтенбург. Многие знают его как «Mjölnir» с форума «Таверна Андора».



Доротея Михельс, 1962 года рождения, с 15 лет живет недалеко от острова Узедом. Урожденная жительница Рейнской области, вместе со своей семьей она ведет сельскохозяйственное предприятие. В «Таверне Андора» она известна как «Doro».

Авторы и издательство благодарят всех, кто тестировал игру и вычитывал правила. Доротея и Маттиас благодарят: «Прежде всего, Михаэля Менцеля за то, что он доверил продолжение «Легенд Андора», за его вдохновение и фантастические иллюстрации, благодаря которым идеи смогли воплотиться в жизнь. Мы благодарим Вольфганга Людтке за его поддержку в процессе работы над этим дополнением и за незабываемую тестовую партию с Петером Нойгебауэром. Ханел Фолькмар и Линда Грош, благодаря которой мы смогли превратиться из поклонников в авторов, и все издательство KOSMOS за их всестороннюю поддержку».

Доротея благодарит: «Моих обеих дочерей Юлию и Надин, которые бесчисленное количество раз тестировали вместе со мной готовую игру «Потерянные Легенды» и помогли убрать с пути столько «камней преткновения». Мою сестру Марлиз, которая, как новичок в настольных играх, сыграла со мной в финальную версию «Андора» и высоко ее оценила («Я куплю эту игру»).

Маттиас благодарит: «Мою жену Констанцию, которая всегда давала мне свободу работать над «Потерянными легендами». Моего сына Лукаса за многочисленные тестовые партии, идеи, дискуссии и открытие Арбаков. Моего сына Этана, без которого некоторые персонажи точно имели бы совершенно другие имена. И наконец, моего племянника Якоба, который одним из первых смог (почти) заново отстроить разрушенный крестьянский двор («Нам бы только дров достать...»).

Редактор: Вольфганг Людтке

Иллюстрации: Михаэль Менцель

Графика: Михаэла Кинле/Финэ Тунинг

© 2018 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5–7, 70184 Stuttgart

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY