

# Памятка

**Важно:** Это памятка, а не правила игры. Она требуется, прежде всего, для разъяснения отдельных деталей правил и примеров. Кроме того, здесь вы найдете, если вы давно не играли в игру, важные объяснения по поводу различных элементов игры, так что вам не придется выискивать их на картах соответствующих легенд.

Если вы играете «Поход на Север» в первый раз, начните с **Правил игры**.

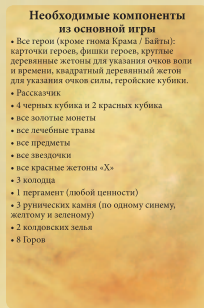
**Правила основной игры сохраняют силу, если не сказано иного.**

## Погрузитесь в атмосферу Андора еще глубже!

Фэнтези-фолк группа «ELANE» сопроводит вас в вашем фантастическом путешествии на север со специально написанным для этого дополнения саундтреком. Этот атмосферный 70-минутный саундтрек вы можете бесплатно скачать с сайта [legenden-von-andor.de](http://legenden-von-andor.de).

«Поход на Север» - это первое большое дополнение к отмеченной множественно наград игре «Легенды Андора». Его можно играть **только в комплекте с основной игрой**.

На карте «**Необходимые компоненты из основной игры**» перечислены те части, которые вам понадобятся.



## Герой гном

Крам стал новым правителем Пещер. Он нужен в Андоре и поэтому не может составить компанию другим героям в новом приключении. Вместо него в путешествии принимает участие юный морской воин Штиннер или морская воительница Штианна. Компоненты этих героев – бежевого цвета.

## Гербы героев

Они используются в основном для обозначения определенных героев. Цвета гербов соответствуют цветам компонентов соответствующих героев.



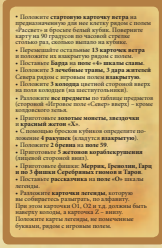
**Подсказка:** Положите эту карту вместе с перечисленными на ней компонентами в один из 15 пакетиков для хранения. Таким образом, вы сможете легко отделить эти компоненты, когда снова захотите разыграть легенду из основной игры.

# Игровые компоненты:

72 большие карточки:



70 больших карточек легенды



1 большая карточка Подставка к игре на игровом поле «Север»



1 большая карточка «Необходимые компоненты из основной игры»

Двустороннее игровое поле

Пластмассовых подставок для игровых фишек – 38 шт. (19 белых, 11 серых, 6 черных, 2 бежевых)

Пакетиков для хранения – 15 шт.

Противоскользящих накладок – 8 шт.

Правила игры

1 карточка корабля с 3 улучшениями



Баллиста на корме, Вторая мачта, Носовая фигура

30 маленьких карточек:



1 стартовая карточка ветра

13 карточек ветра (из них 6 карточек бури)

4 заклинания огня

3 заклинания башни

9 карт заданий

1 таблица предметов



1 карточка героя «Морской воин / Морская воительница»



Сторона 1 – для игрового поля «Север»



Сторона 2 – для игрового поля «Хадрия»

2 героя:



Морской воитель, Морская воительница

Бард, Корабль

18 других фишек:



Меррик

Гренолин

Гарц

Видение

Кенвилар

Арктерон

Тары (x 3)

Существа:



6 Нераксов

5 Морских троллей

4 Аррога



Серебряные гномы (x 3)

Волшебники Огня

Волшебники Башни (x 3)

Морской Великан

Курун

Особые фигуры для ваших собственных легенд



Варк, король Нераксов, Ирья, русалка

Неизвестный воитель

3 северных колодца (для варианта игры)



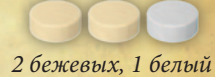
10 кубиков



3 бежевых, 5 белых, 1 большой бирюзовый, 1 большой красный

2

3 круглых деревянных жетона



2 бежевых, 1 белый

4 квадратных деревянных жетона



1 бежевый, 1 белый, 2 черных

15 жетонов тумана



Слава +1  
(x 1)

Очки воли -2  
(x 1)

Очки воли -3  
(x 3)

Очки силы +1  
(x 1)

1 золотой  
(x 4)

Гор  
(x 4)

Гарц  
(x 1)

10 жетонов северных существ



9 жетонов геройских гербов



2 шкалы существ для 5 или 6 игроков  
(с соединительными элементами)



Вечный огонь

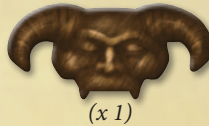


(x 4)

7 жетонов непогоды



Символ Таров



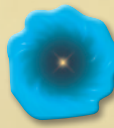
(x 1)

Щит бури



(x 1)

Портал



(x 5)

3 дара жителей Севера:



Куница

Прах русалки

Компас

Песочные часы



(x 1)

Бочки



(x 3)

Звездочка



(x 1)

3 жетона Октохана



Бревно



(x 2)

Железо



(x 2)

4 ракушки



Ожерелье



(x 1)

Сундук



(x 1)

3 Магических предмета вооружения:



Шлем

Молот

Меч

Черный кристалл  
(Око дракона)



(x 1)

Кольцо-маркер



(x 1)

Жетон наводнения



(x 1)

Жетоны обломков кораблекрушения



(x 5)

Жетоны пера



(x 6)

40 жетонов снега:



Лед  
(x 12)

Хворост  
(x 9)

Вечный огонь  
(x 4)

Золото  
(x 3)

Портал  
(x 3)

Очки силы (x 5):  
-2, -2, -3, -3, -4

Сила +1  
(x 1)

Слава +1  
(x 1)

Похолодание  
(x 2)

### Игровое поле «Север»

- Рассказчик передвигается вперед, помимо каждого рассвета, также после того, как герои одержали победу над каждым **вторым** существом.
- На **поле 91** можно положить **ракушку**, чтобы получить за это награду в виде золота, славы и/или очков воли.
- На **поле 100** можно положить **бревно**, чтобы получить 2 золота или 2 славы, или 2 очка воли.
- Купить **улучшения для корабля** можно только у пристани на **поле 100**.
- На **поле 114** герой может повысить количество своих очков воли **до 14**. Но делать этого не обязательно. *Обратите внимание: Когда герой перемещается на поле 114, используя дополнительный час, он должен сначала уменьшить количество своих очков воли на 2. Потом он может, если остановится на этом поле, поднять свои очки воли до 14.*

**Важно:** Особые свойства полей 91, 100 и 114 действительных для всех легенд, действие которых происходит на игровом поле «Север».

### Игровое поле «Хадрия»

- Рассказчик передвигается вперед, помимо каждого рассвета, также после того, как герои одержали победу над каждым **третьим** существом.
- В распоряжении у каждого игрока имеется **только 6 часов** (плюс 2 дополнительных).
- Улучшения для корабля недоступны.
- Через морскую клетку с изображением моста, ведущего к полю 142, можно беспрепятственно проплывать на корабле.

### Слава и барды

- В начале каждой легенды бард ставится на **поле «4»** шкалы славы.
- Если бард достигает **поля «0»**, легенда считается **проигранной**.
- Герои не могут иметь больше 20 славы.
- На рассвете (при выполнении «Песни барда») бард двигается назад по шкале за каждое существо, находящееся на **сухопутном поле**. Количество полей, на которое двигается бард, зависит от количества героев, принимающих участие в игре (см. символы в левом верхнем углу игрового поля).
- На рассвете (при выполнении «Песни барда») бард двигается назад по шкале за каждое существо, находящееся на **сухопутном поле**. Количество полей, на которое двигается бард, зависит от количества героев, принимающих участие в игре (см. символы в левом верхнем углу игрового поля).
- Бард двигается **назад на 1 дополнительное поле** за каждое существо, стоящее на определенных полях игрового поля: на игровом поле «Север» это три столицы (**поля 91, 100, 114**) и разрушенный город (**поле 107**). На игровом поле «Хадрия» это поля **135, 144, 148**.



### Передвижение на корабле

- Если герой выбирает действие «Передвижение», он теперь может также **плыть на корабле**. Для этого он должен находиться на борту корабля (фишка героя должна стоять на карточке корабля). **Потратив 1 час на шкале времени**, герой может передвинуть корабль по прямой на количество клеток, указанное на **действующей в настоящий момент** карточке ветра. Можно выбрать любое направление – по вертикали, по горизонтали или по диагонали.
- **Важно:** Не обязательно использовать для плавания всю силу ветра.
- Если герой на корабле прошел несколько клеток в одном направлении согласно карточке ветра, он может затем проделать это действие еще раз и пройти по прямой линии в том же или другом направлении (согласно действующей карточке ветра).

В течение своего хода герой может плыть на корабле сколько угодно раз (разумеется, он ограничен количеством часов, имеющихся в его распоряжении). Когда его ход заканчивается, наступают ход следующего игрока по часовой стрелке. Если и этот герой находится на борту, он также может плыть на корабле.

**Подсказка:** Если на корабле находятся несколько героев, имеет смысл распределять между ними часы плавания, чтобы таким образом более равномерно тратить время.

- Корабль **не может** передвигаться по сухопутным полям и клеткам с рифами. Только в 8 и 9 легендах герои могут получить возможность останавливаться или проплывать через клетки с рифами.
- Корабль может останавливаться и проплывать через клетки, на которых находятся существа.
- Нельзя использовать флягу с водой для передвижения корабля.

### Рифы

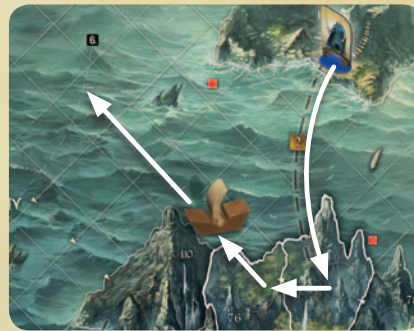
- Фишки героев могут передвигаться **только** по сухопутным полям.
- Рифы **не считаются** сухопутными полями.
- Только в 8 и 9 легендах герои могут получить возможность останавливать корабль или проплывать на нем через клетки с рифами.

### Сход с корабля / посадка на корабль

- Когда корабль стоит на клетке, **граничащей с сухопутным полем**, герой может сойти на берег и переставить свою фигуру с карточки корабля на сухопутное поле. Это будет стоить ему **1 час на шкале времени**.
- При посадке на борт действует аналогичный принцип.
- **Важно:** Герой, сходящий на берег, может встать на любое граничащее поле, не только на поле с изображением причала. Граничащими считаются и те поля, которые соприкасаются с клеткой моря только уголком.

### Лодки

- На игровом поле «Север» есть четыре лодочных маршрута, которые связывают отдельные острова.
  - Герой, выбравший действие «Передвижение», может переместиться с сухопутного поля, из которого выходит **пунктирная линия**, вдоль этой линии на сухопутное поле на другом конце линии.
  - Это действие стоит ему **2 часа на шкале времени**. Если у героя после этого остались неистраченные часы, он может двигаться дальше.
- Пример:** Воин плывет на лодке на поле 77 (2 часа), затем делает «шаг» влево на поле 76 (1 час), восходит на борт корабля (1 час) и плывет на корабле 3 клетки на северо-запад (1 час).



- Фишки Гренолина и Меррика можно перевозить на лодках вместе с героями.
- **Исключение:** В 10 легенде Меррик, в то время пока его фишка лежит на боку, не может передвигаться, в том числе и на лодке.

## Карточки ветра / карточки бури

- Большая часть карточек ветра содержит изображение розы ветров с указанием основных сторон света. Карточка ветра всегда кладется таким образом, чтобы вверху находилась черная точка.
- Некоторые карточки ветра – это **карточки бури**. Как только вы открываете карточку бури, необходимо бросить красный кубик. Переставьте корабль на морскую клетку с изображением красного кубика, содержащего число, соответствующее выпавшему результату.
- Может возникнуть ситуация, при которой карточки бури идут одна за другой.
- Большинство карточек бури вызывают потерю очков воли или очков силы. Можно предотвратить эту потерю для группы героев, воспользовавшись свойством щита. Вызванное карточкой бури перемещение корабля предотвратить нельзя.

## Примеры плавания на корабле:

*Морской воитель Штиннер проплывает на корабле 3 клетки на северо-запад (1 час) и использует свое особое свойство, чтобы переставить корабль на 1 клетку в сторону запада (0 часов). Затем наступает ход лучницы Чады, которая также находится на борту корабля. Она проплывает 3 клетки на северо-запад (1 час)*



*Морская воительница Штианна проплывает на корабле 3 клетки на северо-восток (1 час). Согласно действующей карточке ветра, она могла бы проплыть 4 клетки, но поскольку на четвертой клетке находятся рифы, корабль не может заплывать туда. Затем она проплывает 3 клетки на восток (1 час). В конце своего действия «Передвижение» она использует свое особое свойство и переставляет корабль на соседнюю морскую клетку с изображением причала, ведущего к полю 100 (Город Корабелов). Если у героев на борту достаточно золота, они могут купить здесь улучшение для корабля.*



*На корабле построено улучшение – вторая мачта. Благодаря этому маг Эара может проплыть за 1 час в направлении северо-восток до 4 клеток. Останавливаться на этой клетке ей невыгодно, поэтому она проходит еще 2 клетки на северо-восток, что стоит ей еще 1 час. Затем наступает ход воина Торна, который двигает корабль на восток. В этом направлении за 1 час можно было бы пройти до 8 клеток, но корабль не может проходить через сухопутные поля – поэтому движение останавливается перед сушей, после чего воин тратит еще 1 час, чтобы передвинуться на 1 клетку на северо-восток, чтобы занять позицию для битвы с Нераксом, стоящим на соседней клетке IV.*



## Карточка корабля

- В начале легенды все **три улучшения** кладутся так, чтобы сверху была сторона с **изображением золотой монеты**.
  - Цена каждого улучшения равна количеству героев, принимающих участие в игре.
  - Улучшения можно купить только на игровом поле «Север» на причале на поле 100. На игровом поле «Хадрия» возможности улучшить корабль **нет**.
  - Чтобы использовать улучшения **«Баллиста»** и **«Носовая фигура»**, фишка героя должна стоять на **соответствующем месте** на карточке корабля. На каждом из двух улучшений может стоять только по одному герою. Чтобы использовать улучшение «Вторая мачта», ставить туда фишку героя не требуется.
  - На любое из двух полей **каюты** можно положить **1 предмет**. Предметы кладутся туда исключительно на хранение. Это означает, что герой не получает от этого дополнительных преимуществ.
- Пример:** Все 3 маленькие клетки на карточке у героя заняты, но он хочет воспользоваться предметом, лежащим на маленькой клетке в каюте. Для этого он должен сначала переложить один из своих предметов в каюту, после чего он может взять предмет из каюты и только после этого использовать его. После этого он может снова вернуть этот предмет в каюту в обмен на помещенный туда предмет.
- Поскольку молот Орвейна требует двух маленьких клеток для хранения, этот предмет нельзя положить в каюту.
  - Шлемы нельзя класть в каюту.

## Морские существа

- Все морские существа кидают **белые кубики**.
- Количество кубиков, а также очков силы и воли вы можете увидеть на шкале существ.
- Морские существа **могут выходить на сушу и передвигаться по сухопутным полям**.
- Герой или корабль может находиться на одном поле (или клетке) с морским существом, а также свободно проходить через них.
- Если клетка (поле) уже занята существом, новое существо перемещается по стрелке на соседнюю клетку (поле).
- Если два или более существа находятся на одном морском пути, может случиться так, что, например, Неракс «обгонит» Аррога, поскольку Нераксы двигаются на рассвете первыми и будут перепрыгивать через клетки, занятые Аррогами.
- Если **на одном морском пути** стоят **одинаковые существа**, первым всегда ходит существо, которое стоит **ближе к берегу**.
- На суше первыми передвигаются Горы, затем Нераксы и т.д. (см. клетку «Рассвет»).
- Если **на суше находится несколько одинаковых существ**, первым передвигается существо, стоящее на поле с **самым маленьким номером**, и т.п.

## Особенности игрового поля

- На игровом поле «Север» в трех главных городах (поля 91, 100, 114) и в Разрушенном городе (поле 107) может стоять **несколько существ на одном поле**. На игровом поле «Хадрия» это правило действует для полей 135, 144, 148.
- Битва с морскими существами проходит таким же образом, как и обычными существами. При наличии оружия дальнего боя можно атаковать морских существ с соседнего сухопутного поля. Герои могут сражаться совместно – при этом возможна ситуация, при которой один герой находится на корабле, а другой – на суше.

### Шкала совместной битвы

На шкале совместной битвы герои могут фиксировать свою совместную боевую силу. Для этого в начале раунда они отмечают с помощью двух черных квадратных деревянных жетонов десятки и единицы общего числа очков силы героев, участвующих в битве.

## Предметы и жетоны

### Дары жителей Севера

- При использовании этих предметов (полосатой куницы, компаса, праха русалки) часы времени не тратятся.
- Использованный жетон (кроме праха русалки) **на рассвете снова переворачивается на лицевую сторону**. Это происходит также и в том случае, если он лежит на игровом поле или в каюте (на карточке корабля).

### Дибийская полосатая куница

- Герой может использовать помощь полосатой куницы **1 раз в день** перед раундом боя. В таком случае вражеское существо в этом раунде боя бросает на один кубик меньше. Кубик, которого лишилось существо, временно переходит в распоряжение героя, который бросает его **вместе** со своими кубиками. После использования переверните куницу лицом вниз.
- Куницу можно использовать только против обычных существ, но **не против главных врагов**.

### Хадрийский компас

- Герой может использовать компас 1 раз в день, чтобы повернуть действующую в настоящий момент карточку ветра на 90 градусов в любую сторону – всегда таким образом, чтобы эта карточка не выходила за рамки, предназначенной для нее клетки. После использования переверните компас лицом вниз.
- Чтобы использовать компас, герой должен находиться на борту корабля.

### Прах русалки

- Герой может использовать прах русалки **1 раз за легенду перед** раундом боя. В таком случае он меняется с существом **количеством очков воли**. При этом может поменяться количество кубиков, которые герой или существо кидают в текущем раунде боя.
- После использования жетон убирается из игры.
- Прах русалки можно использовать только против обычных существ, но **не против главных врагов**.
- Если герой задействует дополнительные часы для того, чтобы провести действие «Битва», действует следующий порядок: **сначала** он снижает количество своих очков воли на 2 (за использование дополнительного часа). Затем он использует прах русалки и меняется очками воли (уже пониженными) с существом.
- Если герой имеет возможность повысить количество своих очков воли, может иметь смысл этого не делать, если он собирается воспользоваться прахом русалки, чтобы существо в результате обмена не стало слишком сильным.

*Пример: Герой приходит на поле 114, но не повышает свои очки воли до 14.*

### Хадрийские песочные часы

- Герой, который использует песочные часы, **может** передвинуть жетон времени любого героя на **3 часа назад** по шкале

времени. После этого песочные часы переворачиваются лицевой стороной вниз.

- Нельзя отматывать время назад меньше, чем 3 часа, и нельзя разделять эти 3 часа (например, 2 часа сейчас и 1 час потом).
- Песочные часы можно использовать для передвижения жетона времени **одного** героя
- Жетон времени героя должен находиться как минимум на 3-м часе, чтобы его можно было отодвинуть назад на все 3 часа.

### Щит бури

- Герой, который носит щит бури на своей карточке, может поставить корабль на любую морскую клетку с изображением красного кубика.
- Для этого герой должен находиться не на корабле.
- Щит бури можно использовать **дважды** (1 раз каждую сторону).
- Щит бури можно также использовать, как обычный щит в битве или для отражения отрицательного действия карточки бури или жетона непогоды.

### Бревна и железо

- Герой может поднять бревно или брусок железа, если он **остановился** на поле с соответствующим жетоном. Подобранный жетон кладется на шкалу очков силы на карточке героя – но таким образом, чтобы оно поместилось **слева от жетона**, указывающего количество очков силы.
- Если у героя на карточке достаточно места, он может перенести несколько бревен или брусков железа одновременно.
- На игровом поле «Север» герой может сбросить бревно или железо на поле 100. За это он получает 2 очка силы, или 2 золота, или 2 славы. После этого жетон убирается из игры.

### Ракушки

- Ракушки размещаются на карточке героя в области, предназначенной для золота и драгоценных камней.
- Герой, который сбросит одну или более ракушек **на поле 91**, получает указанное на жетоне ракушки количество (0, 1, 2, 2) очков воли, золота или славы (или любую их комбинацию). После этого ракушка убирается из игры.

### Магические предметы вооружения

- Использование магического оружия **стоит** героям немедленной потери **1 славы**.
- Если герой хочет использовать какой-либо из магических предметов вооружения **в раунде битвы**, он должен решить это до броска кубика.

### Могучий молот Орвейна

- Герой, который использует молот в бою, немедленно получает 2 очка силы и, соответственно, передвигает жетон на своей шкале очков силы. Эти дополнительные очки силы он получает надолго.
- Молот, в отличие от остальных предметов, занимает 2 соседних клетки для предметов на карточке героя.

### Варлион, пламенный меч

- Герой может бросить вместо своих кубиков **большой красный кубик огня**.
- Если меч использует маг, он может применить свое особое свойство и к этому кубику.

### Могучий шлем Варатана

- Герой может прибавить до **3 результатов своих бросков**. Они не должны быть одинаковыми.
- Бойцы дальнего боя (например, при стрельбе из лука или с корабля), которые бросают свои кубики по очереди, считают 3 последних выброшенных результата.

### Жетоны непогоды

- Герой может предотвратить действие жетона непогоды, воспользовавшись свойством щита.
- Если указания на жетоне невозможно выполнить полностью, следует выполнить их, насколько это возможно.

**Например:** Корабль должен быть переставлен на 3 клетки на восток. Но на третьей клетке находятся рифы. В таком случае корабль перемещается только на 2 клетки, и группа героев теряет 1 славу.

### Жетоны кораблекрушения

- Если корабль остановился на поле с обломками кораблекрушения, он может **активировать** жетон. Этого **нельзя** сделать, просто проплывая мимо.
- В обломках можно обнаружить содержимое 3 типов:
  - Сокровище:** Вы немедленно получаете 2 золотых.
  - Спасенный моряк:** Вы немедленно получаете 2 славы.
  - Неракс убегает прочь:** При активировании жетона предотвращается появление одного Неракса.
- В каждом из этих трех случаев жетон после активации уходит из игры.
- Важно:** Если герои до следующего рассвета не активируют жетон кораблекрушения, при наступлении рассвета **все жетоны кораблекрушения автоматически открываются** и активируются.

При этом происходит следующее:

**Сокровище ушло на дно:** Жетон уходит из игры, герои **не получают** золота.

**Моряк утонул:** Герои **теряют 2 славы**.

**Появляется Неракс:** Неракс перемещается вдоль пунктирной линии на клетку II. Если эта клетка занята, он перемещается по стрелке на ближайшее свободное поле.



**Пример:** Неракс перемещается вдоль пунктирной линии на клетку II. Поскольку на клетке II уже стоит Морской тролль, Неракс перемещается дальше по стрелке.

### Жетоны снега

- Жетоны снега кладутся на **игровом поле «Хадрия»** во время каждого рассвета **взакрытую** на все **свободные сухопутные поля** с нарисованными на них квадратами. **Исключения:** Жетоны не кладутся на поля, на которых есть вечный огонь, портал, или стоит герой. **Важно:** если в резерве недостаточно жетонов снега, сначала кладите жетоны на поля с **наибольшими** номерами.
- Через жетоны снега нельзя просто пройти. Если герой вступил на поле с жетоном снега, он обязан **остановиться** на этом поле и **активировать** жетон.

- Жетон снега всегда **активируется прежде**, чем другие жетоны, находящиеся на том же самом поле (например, колодцы).
- Жетоны снега нельзя открыть с соседнего поля, воспользовавшись подзорной трубой.
- Свойства новых «снежных» игровых элементов описаны в **Таблице предметов «Хадрия»**.
- Жетоны с изображением **хвоста** можно положить на карточку героя (в область, предназначенную для золота и драгоценных камней). Все остальные жетоны снега убираются из игры сразу после активации.

### Порталы

- Если герой остановился на поле с порталом, он может воспользоваться им и переместиться на **любое другое поле с порталом**. Этого нельзя сделать, просто проходя мимо. После использования оба портала убираются из игры.
- Портал может телепортировать несколько героев одновременно, если они остановятся на поле с порталом вместе.
- Герой может переносить с собой через портал другие фишки (например, стоящего прямо Меррика).

### Клетка «Рассвет»

**1. Открывается верхняя карточка ветра и кладется на игровое поле точкой вверх.** Если вы открыли карточку бури, следуйте инструкциям на ней.

**2-5. Существа передвигаются в указанном порядке:**

Сначала ходят Горы, затем Нераксы, Морские тролли и Арроги. Порядок передвижения для одинаковых существ:

- В море первым двигается существо, которое находится ближе к берегу;
- На земле первым двигается существо, стоящее на поле с самым маленьким номером.

**Важно:** На большинстве полей и клеток может стоять только одно существо. Если поле (клетка), на которое должно встать существо, уже занято другим существом, переместите двигающееся существо на следующее соседнее поле по стрелке.

**Исключения:** На следующих полях может находиться несколько существ одновременно: на игровом поле «Север»: 91, 100, 107, 114; на игровом поле «Хадрия»: 135, 144, 148.

**6. Бард передвигается назад по шкале славы.** За каждое существо на сухопутном поле (см. указания в верхнем левом углу игрового поля) бард передвигается назад по шкале славы на определенное количество полей. Также он идет назад на еще одно поле за каждое существо:

- на игровом поле «Север»: 91, 100, 107, 114
- на игровом поле «Хадрия»: 135, 144, 148.

**7а. На игровом поле «Север» (в легендах 8 и 9): Открываются и активируются жетоны кораблекрушения.** Приведите в действие негативные эффекты жетонов.

**7б. На игровом поле «Хадрия»: Бросьте кубик зимы**

Каждый герой теряет количество очков воли, равное выпавшему результату – кроме героев, находящихся на полях 135, 144, 148 или на корабле. **Важно:** Если герой стоит на поле с вечным огнем, он прибавляет выпавшее на кубике зимы число к своим очкам воли.

**Жетоны снега кладутся** на все свободные сухопутные поля с изображениями квадратов. **Исключения:** герой, вечный огонь, портал. В том случае, если жетонов не хватает, сначала выкладывайте их на поля с наибольшим номером.

**8. Все колодцы «обновляются»** (если только на поле с колодцем не находится герой)

**9. Рассказчик передвигается вперед на одну клетку по шкале легенды.** Как только рассказчик достигает клетки «Z», игра заканчивается.

## Варианты игры

### Бард Гренолин

- С помощью Гренолина можно немного понизить сложность игры.
- Герой, который сходит с корабля, может передвигать фишку Гренолина **вместе со своей**.
- Если герой в ходе легенды получил славу (в качестве награды за побежденных существ или иным способом), и при этом Гренолин **находится вместе с ним на одном поле** (или они вместе **стоят** на корабле), герой получает **1 дополнительную славу**.



**Пример 1:** Вы победили Гора, при этом Гренолин стоял на одном поле вместе с вами. В качестве награды вы выбрали 2 золотых. Кроме того, благодаря Гренолину, вы получаете также дополнительно 1 славу.

**Пример 2:** Герой принес бревно на поле 100. Гренолин вместе с ним. Герой выбрал в качестве награды 2 славы, и получает 1 дополнительно = 3 славы

### Северные колодцы

- С помощью северных колодцев можно немного понизить сложность игры. Эти колодцы заменяют колодцы из основной игры. Перемешайте северные колодцы и разложите их рубашкой (серой стороной) вверх на поля колодцев. После этого откройте их.
- Герой, который использует северный колодец, получает то, что изображено на жетоне. Затем жетон переворачивается лицом вниз и снова открывается во время ближайшего рассвета.
- Особая способность воина/воительницы действует следующим образом: он получает при использовании колодца «3» он получает 5 очков воли и 1 золотой или флягу с водой. При использовании колодца «6» он получает 6 очков воли.



## Дополнительные фигуры для ваших собственных легенд

Русалка Ирья, Неизвестный воитель и Варкс, король Нераксов, не обладают особыми свойствами – пока не обладают! Здесь время проявить ваши творческие способности. Возможно, вы знаете легенду, в которой эти фигуры смогут сыграть роль?

## Автор и художник



Михаэль Менцель родился в 1975 году и сейчас живет со своей семьей на Нижнем Рейне. Его увлечение рисованием сопровождало его с самого раннего детства. В 2004 году он впервые проиллюстрировал игру для издательства «Kosmos». С тех пор вышло много детских и семейных игр, украшенных его иллюстрациями. Его первый авторский

проект «Легенды Андора» получил немало наград в Германии и за ее пределами, а также был отмечен титулом «Игра года» в 2013 году. После дополнения «Звездный щит» он отправляет героев в полное приключений путешествие на неизвестный Север во второй части большой трилогии.

Редакция: Вольфганг Людтке  
Графика: Михаэла Кинле/Фине Тунинг

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

Автор выражает особую благодарность: «Моему сыну Йоханнесу и племяннику Джоэлю, которые были первыми игроками в Андор. Кроме того, я благодарю моих неутомимых помощников, тестировавших игру: Инка и Маркус Бранд, Эла и Штефан Гайн, Штеффен Мюллер, Марио Коопманн, Торстен Обель; Мадлен, Тило, Мартина и Юпп Хаук; Карина, Якоб, Макс и Грахам Мерфи; Андреас и Фабиан Мольтер, Себастиан Нилатцнер и Уве Штейнерт; Рюдигер Дорн, Йоханнес Римершайдт, Даниэла, Янник и Нико Хекс; Кристоф и Тристан Тиш, Мишель и Клаудиа Туччи.

