

Новые герои Андора. Расширение на 5 – 6 игроков (+пьяный тролль + тёмный властелин)

Правила на последующих страницах не предназначены для первого приключения.

Правила игры для пяти и шести игроков

- Цветные жетоны времени героев не используются. Вместо них расположите **4 черных круглых жетона из дерева**, которые используются в качестве жетонов общего времени на клетку Рассвет. Положите жетон Рассвет рядом с игровым полем.
- Поместите карточку существ со шкалами силы/воли для 5-6 игроков на игровое поле так, чтобы она закрыла значения для 2-4 игроков. **Пример:** Гор имеет 4 очка силы для 5 игроков, а в игре с 6 игроками он имеет 6 очков силы.

Жетоны общего времени. При игре с пятью или шестью игроками герои не имеют собственных жетонов времени, а вместо этого, для каждого действия, используют **один** из жетонов общего времени.

Перемещение: Каждая клетка, которую пересекает герой, стоит **один** час времени и сдвигает жетон общего времени вперед на одно поле по шкале времени. Нельзя распределять перемещение между несколькими жетонами времени. Это также касается и других действий в легендах: перемещения принца, перемещение горных гномов, перемещения волков, перемещения духа воды.

Сражение: Для каждого раунда битвы, герой должен продвинуть **один** жетон общего времени на 1 час. В следующем раунде можно использовать другой жетон времени.

Совместная битва: Каждый герой, который участвует в битве, должен продвинуть **один** жетон общего времени на один час за каждый раунд битвы. Несколько героев должны использовать один и тот же жетон времени.

Важно: Когда герой использует жетон общего времени для **дополнительных часов**, он должен снизить очки воли по правилам.

Завершение дня. При игре с 5-6 игроками, герой пожелавший завершить день, больше не будет перемещать свой жетон времени в клетку Рассвет (т.к. у героев больше нет собственных жетонов времени), но вместо этого, в знак того что день для него завершен, кладет свою фигурку плашмя (лежачее положение). Первый герой, который делает это, для отметки того, что он станет первым игроком в следующий день, берет жетон Рассвета с изображением Петуха. Когда все фигурки героев будут лежать, переместите все черные жетоны (жетоны общего времени) на поле Рассвет. Только после выполнения всех действий в клетке Рассвет (как это делается обычно) герои возвращаются в положение стоя. Наконец, герой с жетоном Петуха начинает новый день.

О прочих правилах: При игре с пятью или шестью игроками **всегда следуйте правилам для 4 игроков:**

Об изображениях **золотых щитов возле замка (клетки 0):** действует изображение кол-ва щитов для 4 игроков (1 щит).

Пример из **подготовки к игре:** **Пример для Легенды 5:** Для 5 и 6 игроков, поместите жетон с буквой “N” на клетку L.

Для определения **силы последнего противника:** **Пример для Легенды 2:** Скраль в Башне для 5 и 6 игроков имеет 40 очков силы.

На примере **Задания: Легенда Век Звездного щита (Age of the Star Shield):** В задаче Принца “Замковый путь” 5 – 6 игроков должны, также как и с 4 игроками, принести ветки дерева со значением 12 в замок.

Изменения правил для карточек событий Часть карт событий применяются к героям, которые “стоят” на определенных клетках. Это, конечно же, касается и героев, чьи фигурки “лежат”.

Часть карт событий применяются только к героям, чей жетон времени расположен на клетке Рассвет. Когда участвует больше 4 игроков, то это естественно означает, что применимо для фигурок героев, которые лежат.

Некоторые события применяются к определенному герою, например к Магу или Воину. Новые герои не подразумеваются.

Когда группа героев использует Золотые или очки Воли для защиты от негативных влияний карт событий, они всегда основываются на величине для 4 игроков.

Особые карты события “Тайнственное море” (“Secret Lake”) номер 6: Когда событие не заблокировано, все жетоны общего времени помещаются на 5 часов, т.к. в игре отсутствуют собственные жетоны времени. Все фигурки героев, которые лежат, остаются таковыми. Они не могут вернуться в игру.

Изменения правил для Легенд 1 – 5, и “Век Звездного щита” (“The Age of the Star Shield”)

Нижеперечисленные изменения для легенд базовой версии игры следует читать только тогда, когда играете в эти легенды.

Легенда 2: На карте легенды A2 упоминается, что фигурки героев помещаются на клетку, которая соответствует его рангу.

Каждый новый герой, входящий в игру, также помещается на клетку с номером, совпадающим с его рангом.

Легенда 3: Карточка судьбы #5, “Крестьянская свадьба” удаляется из игры с 5 и 6 игроками.

- Для карты легенды A3 говорится “Каждый герой получает карточку судьбы и ...”. При игре с 5-6 игроками, вытягиваются только 4 карточки судьбы. Два героя с высшими рангами получают по одной карточке судьбы, а также 2 героя с низшими рангами. Только эти герои должны исполнить судьбу.
- В карточках судьбы 7 и 10 говорится, что герой должен победить существо в одиночку. При игре с 5-6 игроками, следует читать так: “Вы должны участвовать в победе над этим существом”.
- В карточке легенд A3 говорится, что фигурка игрока помещается на клетку согласно его рангу.

Легенда 4 и 5: Нет изменений.

Легенда “Век Звездного щита” (“The Age of the Star Shield”):

Legend Card A2: States: “The Hero with the highest/lowest/second highest Rank places a Time marker on the Rooster in the Sunrise field.” A Hero in a game with 5 or 6 players has no Time marker, instead, this Hero takes the Sunrise token to indicate that he is the first.

- **“The Gift of the Andori” Card: The Hadriscche Hour Glass:** The Hero that has the Hour Glass, can take any **one** of the Neutral Time markers 3 spaces backwards. He cannot divide this among several Time markers.
- **Prince Task “Testimony”:** As with 4 players, with 5 or 6 players, 4 additional Parchments must be rolled for and along with the other Parchments brought to the Tree of Songs.
- **The Thief Ken Dorr:** Because he has the Battle Value of a Skral, the Value on the Creature List for 5 – 6 players is applied to him. *For example, for 5 players, he has 8 Strength points.*
- **“The Wolves Arrive” Card:** With the Neutral Time markers the Hero has some flexibility about what he chooses to do, which Time marker he uses for his Actions.

- “The Wolves Fight” Card: As a Hero can decide in every Battle round, which Time marker to advance, it is more flexible here also.

Описание новых героев

Килан/Кила, Служитель Риверлэнда: Дух воды всегда начинает игру на той же клетке, что и Килан.

Только Килан, в свой ход, может выбрать действие “Передвижение духа воды.” Это занимает 1 час его времени. При этом он может передвинуть духа воды на расстояние до четырех клеток. Он также может переместить его и дальше за больше часов.

Дух воды может перемещаться только по клеткам земли. Реку он может пересекать только по мосту. После действия “Передвижение духа воды” ход переходит к следующему игроку. Дух воды не может собирать жетоны и не может водить с собой крестьян. Он не активирует туман и не поднимает тревоги в шахте, не должен останавливаться, когда входит в море в шахте.

Герой, стоящий на том же поле, что и дух воды, **в битве может** использовать большой белый кубик. В совместной битве только один игрок в каждом раунде может бросать большой белый кубик.

Фенн/Фенна, Охотник из южного леса: предметы Фенна: Только Фенн, и только раз в день, может использовать нижеперечисленные предметы. Они помещаются на карточку героя в 3 размеченные области. После первого использования жетона предмет переворачивается, и только на рассвете, он переворачивается снова (возвращается лицевой стороной вверх).

Ворон: Когда Фенн используют ворона, он может перевернуть **все** жетоны любой клетки игрового поля лицом вверх. Они становятся открытыми. Это могут быть рунические камни, жетоны тумана, или другие лежащие лицом вниз жетоны. Невозможно перевернуть жетоны, которые находятся на шкале легенд, например, жетоны существ.

Горн: При помощи горна, Фенн в одном из раундов битвы, бросает **все свои кости**, т.е. максимально возможное количество, не учитывая, сколько очков воли у него есть сейчас. Это действует на всех других героев, которые сражаются рука об руку с Фенном, в этом же раунде битвы.

Нож: Фенн может перебросить **один** из уже брошенных кубиков (только своих, чёрные или белые кубики водяного духа перебрасывать нельзя) в одном из раундов битвы. Это позволяет делать Фенну только для себя. Если он решает перебросить кубик, он должен сделать это до того, как другой герой кинет свои кубики и до броска кубиков за существо.

Брагор/Рига, Тарус из Стамтула: Брагор не может носить шлем и любые большие предметы. Но в отличие от лучника, когда Брагор при атаке находится в одной клетке с существом, он бросает все свои кубики одновременно. Когда достигает 4 уровня очков Воли (более или равное 15 очков воли), осушая колодец может взять 1 силу вместо 3 очков воли.

Арбон/Талвора, хранитель черных архивов: Арбон должен решить в начале каждой битвы, в которой он участвует, будет ли он использовать свою способность. Это влияет на все раунды битвы. Он может использовать способность против гор, скралей, и вардраков – но не против последних противников “Скраля в башне” в Легенде 2 или “Заколдованный гор” в легенде 3. Его способность позволяет ему сдвигать очки силы существа влево. Это также влияет на получаемую награду при победе.

Варианты игры

Щит брата – это вариант для любого количества игроков, с помощью которого вы можете несколько снизить степень сложности для легенд 2 – 5, а также для легенды “Век Звездного щита” (“The Age of the Star Shield”). Он предназначен в первую очередь для игры с 5-6 игроками, но можно играть и для 2 – 4 игроков.

- At the beginning of the game roll a red die and a Hero die for the number of the space where the Brother Shield will be placed (red: 10’s digit, Hero die 1’s digit). A Hero that is on the space with the Shield, can take the Shield (not in passing).
- The Hero that carries the Brother Shield, can once per side, exchange his Strength points with any other Hero. The two Heroes must not be together on the same space. *Example: The Wizard has the Shield and has 7 Strength points. He switches with the Tracker, who has 4 Strength Points. Now the Wizard has 4 and the Tracker 7 Strength points.* After the Shield has been used twice, it is removed from the game. The Brother Shield can also be used as a normal Shield (see Equipment panel: Shield).
- **Special case:** Should a Hero having more than 10 Strength points, exchange Strength points with Fenn, the excess Strength points are forfeited, Fenn can have a maximum of 10 Strength points.

Темный вестник – вариант для игры с 5-6 игроками, позволяющий увеличить уровень сложности для легенд 2, 3, 5, и легенды “Век Звездного щита” (“The Age of the Star Shield”).

- There are two figures for “The Black Herald”, depending on whether you are playing with 5 or 6 players. Place the appropriate figure for the game next to the game board.
 - As soon as the position of a Legend’s final opponent is known, place the figure of the Black Herald on that space also.
 - Should the final opponent be moved during the course of the Legend, the Black Herald is moved with him.
 - The Black Herald increases the Strength points of the final opponent (with 5 players this is 4 additional Strength, with six - 8)
- These final opponents increase: The Skral in the Tower in Legend 2, The Dark Mage in Legend 3 (with the exception of the enchanted Gors), The Dragon in Legend 5, All Threats in “The Age of the Star Shield” (with the exception of the Krahders). The Enchanted Gor (in Legend 3) or the Krahder (Age of the Star Shield) do not function with the Black Herald. Should these appear with your party, the Black Herald does not come into play.

Пьяный тролль – вариант для любого количества игроков. Он используется только для лицевой стороны карты.

Place, at the beginning of the game, a Star on the Events Card pile and place the “Drunken Troll” on the Tavern of Andor, space 72 (in the middle of Rietland surrounded by 20’s numerals).

- When the first Event card is read, place the Drunken Troll on the space, whose number is the number on the bottom left of the Event card. Read the Event card as usual first, because nothing is changed. Then replace the Star on the top of the Events Card pile. Also when a Card is avoided through the use of a Shield, the Troll is still placed on the numbered space that corresponds to the number on the card.
- The Drunken Troll stays on this space until the next Event Card is read. Then he is moved to the new space (number on Event Card).
- The Drunken Troll cannot fight or be defeated.
- He neither activates Fog tokens nor resolves anything else.
- He ignores Farmer tokens also.

- The Drunken Troll is never meant by instructions on creature tokens or Cards “The troll on the lowest numbered space....”.
- Should the Troll be on a space, that at Sunrise a normal creature (Gor, Skral, Wardrak, or Troll) will move to, then this creature moves further in the direction of the arrows to the next free space. This applies only to normal creatures – not for final opponents.
- Also when the Troll, is placed on a new space by the actions of an Event card, on which a normal creature is standing, that creature is moved in the direction of the arrows to the next free space. Final opponents are ignored in this case also.