

Легенды Эфирии



Судьба ДЕЗАННО, будущего правителя Людей?



Плохие новости! Разведчики заметили аномальное скопление Гоблинов у границ вашего Королевства. Жители мелких городов не смогут сами справиться с этой угрозой. Король лично поручил вам организовать оборону городов. Стройте укрепления, обучайте новых солдат и дайте достойный отпор врагу!

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

Используйте компоненты из игры для 2 участников, а также 16 жетонов (см. «Подготовка к игре»).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Уберите из колоды Королевства карты Болот и Драконов и отложите их в коробку (в этом варианте игры они вам не понадобятся). Перемешайте колоду и проверьте нижнюю карту в ней: если это карта Равнин, снова перемешайте колоду и проверьте нижнюю карту.

Выложите Королевство размером 4 × 4 карты. 4 центральные карты Королевства должны лежать лицом вверх, и среди них не должно быть одинаковых карт.

Сформируйте колоду Королевства и стопку сброса колоды Королевства из оставшихся карт.

Выложите карты Легенд, относящиеся к Людям и Равнинам (6 карт), рядом с игровой зоной. Остальные карты Легенд уберите в коробку.

Сложите 4 стопки из 4 жетонов рубашкой вверх: в каждой стопке должны быть жетоны только с 1, 2, 3 и 4 башнями соответственно на обороте. Эти жетоны символизируют уровень укрепления ваших городов (от 1 до 4). Лицевая сторона жетонов в этом варианте игры не используется.

Пример подготовки к игре.

Колода Королевства
и стопка сброса



4 стопки
укрепления



Карты
Легенд



Королевство игрока



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Возведите четыре крепости, чтобы набрать 15 очков укрепления или больше, и выполните условия 6 карт Легенд. Количество очков укрепления города соответствует его уровню укрепления (количество башен на обороте жетона).

КОНЕЦ ПАРТИИ

Как только вы набираете за счёт своих городов 15 очков укрепления или больше (город с жетоном с одной башней на обороте приносит 1 очко укрепления, с двумя башнями — 2 очка укрепления и так далее).

Если в колоде Королевства закончились карты или вы открыли последнюю карту в своём Королевстве, но не набрали 15 очков укрепления, то вы проигрываете.

ХОД ИГРЫ

Игра проходит по базовым правилам.

Когда вы выкладываете карту Равнин, положите на неё жетон с одной башней на обороте, символизирующий крепость. Это город, который нужно расширять и укреплять. Вы можете расширить его, присоединив к нему лесопилку (карта Лесов) или карьер (карта Гор) или же присоединив к нему карту Портала и наладив таким образом торговлю. Каждая такая карта, примыкающая к карте Равнин, добавляет городу 1 очко укрепления: положите жетон, у которого на обороте на одну башню больше, поверх жетона, уже лежащего на карте Равнин. Уровень укрепления одного и того же города можно повысить каждым типом карт (Лесов, Гор или Порталов) только один раз.

Город считается максимально укрепленным, когда к карте Равнин примыкает карта Лесов, карта Гор и карта Портала.

Вы можете сразу выложить карту Равнин так, что она будет примыкать к одной или нескольким таким картам — в этом случае вы сразу увеличиваете укрепление города до соответствующего уровня.

Если вы выложили карту Равнин, вы уже не можете ни переместить её, ни сбросить.

Легенды Эфирии



Судьба ДЕГОДАССА, будущего правителя Эльфов?



В тысячелетнем Лесу было обнаружено яйцо Дракона! Если его сородичи узнают об этом, то они придут за ним и сожгут Лес дотла. По поручению короля Эльфов вы должны приручить живущих неподалёку Драконов, пока ещё не поздно.

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

Используйте компоненты из игры для 2 участников.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

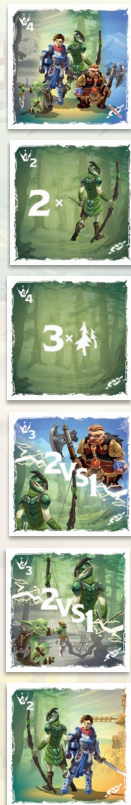
Отложите в сторону 4 карты Драконов, 1 карту Эльфов и 4 карты Лесов. В этом варианте нет стопки сброса. Выложите Королевство из 5 рядов по 4 карты рубашкой вверх в каждом, причём в нижний (первый) ряд выложите отложенную карту Эльфов и одну из карт Лесов. Выложите шестой ряд из 4 карт Драконов лицом вверх. Замешайте другие 3 карты Лесов с оставшимися в колоде картами. Выложите карты Легенд, относящиеся к Эльфам и Лесам (6 карт), рядом с игровой зоной.

Пример подготовки к игре. Примечание: положение карты Лесов и карты Эльфов в нижнем ряду может отличаться и остаётся на усмотрение игрока.



Колода из 16 оставшихся карт Королевства

Карты Легенд



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Выполните условия 6 карт Легенд, пока Драконы не сожгли Лес.

КОНЕЦ ПАРТИИ

Партия завершается, как только вы выполните условия всех 6 карт Легенд или как только Драконы сожгут Лес.

ХОД ИГРЫ

В отличие от игры по базовым правилам, вы НИКОГДА не можете брать верхнюю карту из стопки сброса. В этом варианте игры вы всегда берёте только одну верхнюю карту из колоды Королевства. В остальном играйте как обычно, следуя базовым правилам (в свой ход игрок берёт карту и заменяет одну). В конце хода игрок перемещает одного из Драконов.

Перемещение Драконов: поменяйте Дракона местами с картой, примыкающей к нему снизу. Дракон прекращает перемещаться, если он был приручен с помощью 2 карт одной и той же Расы (Эльфов или Людей), за исключением Гномов (когда это Гномы помогали Эльфам?) и конечно же Гоблинов (как и в базовых правилах).



Если Дракон занимает место Леса, он сжигает этот Лес, и на этом партия завершается вашим поражением. Драконы «перепрыгивают» карты с символом замка (Порталы и других Драконов), потому что такие карты нельзя перемещать: в этом случае поменяйте местами карту Дракона и карту, находящуюся непосредственно под картой с символом замка.



Пример 1. В этом примере Дракон перемещается и занимает место карты Гор.

Пример 2. Дракон перемещается, перепрыгнув Портал, и занимает место карты Эльфов непосредственно под Порталом.

ДРАКОНЫ

Помните, что нельзя приручить больше трёх Драконов, поэтому один из четырёх Драконов никогда не будет на вашей стороне.

Обратите внимание:

Дракон при перемещении может освободить приручённого Дракона, поменявшись местами с примыкающей к этому Дракону картой Расы.

Дракон всегда перемещается вниз, если только ближайшая к нему карта Лесов не находится с ним в одном ряду: в таком случае, Дракон перемещается в сторону этой карты.



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Игрок не может выкладывать карты Лесов непосредственно под картами Драконов. Когда вы берёте из колоды карту Лесов, вы обязаны её выложить. В этом варианте запрещается сбрасывать карты Лесов.

Помните:

- В этом варианте Гномы не могут приручать Драконов.
- Вы также не можете брать карты из стопки сброса.

Бросьте себе вызов!

Сколько попыток понадобится вам, чтобы выиграть?



Пример: близится конец партии. Игроку осталось выполнить условие лишь одной карты Легенд («В вашем Королевстве 3 карты Лесов соприкасаются друг с другом»). Две карты Лесов уже соприкасаются друг с другом — игроку осталось присоединить к ним третью карту Лесов, и у него на это есть лишь 2 хода. Если в этот ход не появится карта Лесов, то игроку придётся переместить Дракона. Два Дракона (справа) приручены Эльфами, поэтому перемещаться не могут. Игроку на выбор остаётся два других Дракона. Дракон в первой колонке слева пока не представляет угрозы, однако Дракон во второй колонке слева при следующем перемещении сожжёт Лес. Если из колоды выйдет карта Портала, у игрока также есть шанс на победу...



Легенды Эфирии



Судьба ШАГРАТТА, будущего предводителя Гоблинов?



Король Гоблинов собирается объявить войну сразу всем другим Расам Эфирии — разумеется, кроме Драконов, ведь он не желает своей смерти. Для победы в этой войне ему нужно оружие. Король поручил вам собрать небольшой отряд и принести ему любое оружие, которое вы сможете украсть.

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

Используйте компоненты из игры для 2 участников, а также 2 комплекта жетонов. Карты Легенд в этом варианте игры не используются.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Отложите в сторону 4 карты Гоблинов, по 2 карты Болот, Порталов и Драконов, а также по 1 карте Лесов, Гор, Равнин, Эльфов, Людей и Гномов.

Из оставшихся карт выложите квадрат 5 x 5 карт лицом вниз, но в один из углов (на свой выбор) выложите лицом вверх одну из отложенных карт Гоблинов.

Оставшиеся 3 карты Гоблинов положите рядом с игровой зоной. Они представляют собой ваших компаньонов, которых вы рискуете потерять в ходе своего приключения.

Карты Королевства, которые вы отложили ранее, формируют вашу руку и представляют как вашу выносливость, так и вашу способность перемещаться по Королевству с целью его исследования.

Выложите по одному жетону на каждую карту Королевства лицом вниз (на карту Гоблинов жетон не кладётся).

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Найдите 6 жетонов оружия (по два экземпляра каждого вида): Волшебный меч, Посох контроля и Молот.

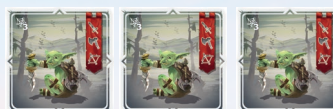
КОНЕЦ ПАРТИИ

Вы выигрываете партию, как только находите шестой жетон оружия, или же проигрываете партию, как только у вас не остаётся в живых ни одного Гоблина-компаньона.

ХОД ИГРЫ

Каждый ход вы будете перемещать своего Гоблина, чтобы найти оружие. Перед перемещением он исследует соседние территории: откройте все карты, примыкающие к карте Гоблина, но не жетоны, лежащие на этих картах! Таким образом, после подготовки к игре откройте две примыкающие к Гоблину карты, не глядя на лицевую сторону лежащих на них жетонов.

Пример подготовки к игре.



Ваши три
Гоблина-компаньона

Неисследованные территории



Карты у вас в руке, с помощью которых вы будете исследовать территории...



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ГОБЛИНА

Чтобы переместить Гоблина, вы должны сбросить одну из карт Королевства из руки (в начале игры у вас их 12).

Каждая из карт в вашей руке позволяет переместиться в определённом направлении, указанном на рубашке. На рубашке карт Королевства изображены символы каждой Расы (топор на синем фоне Гор для Гномов, кинжал на сером фоне Болот для Гоблинов, меч на жёлтом фоне Равнин для Людей и лук на зелёном фоне Лесов для Эльфов). Для каждой Расы также указаны два возможных направления: север и запад для Гномов, север и восток для Гоблинов, юг и запад для Людей, юг и восток для Эльфов.



Когда вы сбрасываете карту из руки, вы можете выбрать одно из двух возможных направлений и переместить своего Гоблина на соседнюю карту. *Пример: игрок сбрасывает из руки карту Болот и теперь может переместить своего Гоблина либо на север, либо на восток (но не по диагонали).*



Карты Драконов и Порталов — это джокеры, которые позволяют переместиться в любом направлении на ваш выбор.

Как только карта уходит в сброс, вы больше не можете её использовать, поэтому выбирайте с умом, какие карты играть.

Выбрав направление перемещения, поменяйте местами карту Гоблина и карту, лежащую на месте, куда вы хотите переместиться, и возьмите лежащий на ней жетон. В зависимости от того, какая это была карта, примените соответствующий эффект.

ВСТРЕЧИ

1 – Карта Расы (Люди, Гномы или Эльфы): вы теряете компаньона. Если это был ваш последний компаньон, ваша миссия провалена, и игра на этом завершается.

2 – Карта Гор, Равнин, Лесов или карта Портала: нет эффекта.

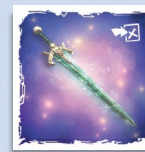
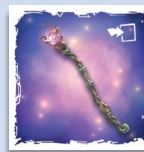
3 – Карта Болот: вы восстанавливаете свои силы и возвращаете себе все сброшенные карты (но не компаньонов).

4 – Карта Драконов: вы можете подкупить Дракона, предложив ему Драгоценные Камни (общей стоимостью 3 или более, если в Королевстве открыт один Дракон, и общей стоимостью 5 или более, если в Королевстве открыто два Дракона). Общая стоимость Драгоценных Камней — сумма указанных на них чисел. Если вам не хватает Драгоценных Камней, чтобы подкупить Дракона, вы теряете компаньона.

ЭФФЕКТЫ ЖЕТОНОВ

Аналогичным образом каждый вид жетонов имеет свой эффект и приносит либо бонусы, либо штрафы.

Оружие: для выполнения миссии и победы в игре, вы должны собрать все 6 таких жетонов.



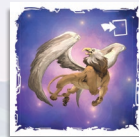
Драгоценные Камни: эти жетоны необходимы для подкупа Драконов и сбрасываются после использования.

Договор о перемирии: эти жетоны позволяют поменяться местами с картой Расы, не теряя при этом компаньона, и сбрасываются после использования.



Палантир: как и в игре по базовым правилам, эти жетоны позволяют один раз за ход посмотреть любой закрытый жетон в вашем Королевстве, затем положить его на место лицом вниз (жетон Палантира не сбрасывается после использования). *Примечание: если у вас два жетона Палантира, вы можете за ход посмотреть любые два жетона в вашем Королевстве.*

Грифон: как и в игре по базовым правилам, вы можете взять любой жетон, лежащий лицом вниз, и положить жетон Грифона на его место (жетон Грифона не сбрасывается после использования).



Вор (эффект применяется немедленно): крадёт у вас жетон Драгоценных Камней (на ваш выбор), затем жетон Вора сбрасывается вместе с украденным жетоном Драгоценных Камней. Если у вас нет жетона Драгоценных Камней, то он крадёт у вас жетон Грифона, Палантира или Договора о перемирии (но только не жетон оружия или Контрабандиста) на ваш выбор.

Контрабандист (эффект применяется немедленно): позволяет обменять один жетон Драгоценных Камней на любой сброшенный жетон (либо другой жетон Драгоценных Камней, либо жетон Договора о перемирии). В этом случае жетон Драгоценных Камней, использованный для оплаты, сбрасывается вместе с жетоном Контрабандиста.



Закончились карты в руке?

Если у вас закончились карты в руке (все они находятся в сбросе), вы можете пожертвовать одним компаньоном, чтобы забрать все карты из сброса обратно в руку.

Не забывайте открывать примыкающие к Гоблину карты перед каждым его перемещением (жетоны на этих картах остаются лежать лицом вниз).

Легенды Эфирии



Судьба ПЮДЮГРУЭНА, будущего короля Гномов?



Вор проник в сокровищницу Гномов и украл Драгоценные Камни силы — достояние вашего Королевства! Теперь Гномы должны восполнить потерю, и король велел организовать экспедицию в глубокие пещеры. Вам же с вашей репутацией непревзойдённого стратега досталась честь её возглавить. Но будьте осмотрительны: никто из посторонних не должен знать о вашей миссии!

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

Используйте компоненты из игры для 2 участников, а также 20 из 48 жетонов: 16 Драгоценных Камней и 4 Вора.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Уберите 4 карты Гор из колоды карт Королевства и отложите их в сторону.

Затем перемешайте колоду и выложите Королевство по базовым правилам.

Напоминание: вы можете расположить 4 центральные карты Королевства на своё усмотрение.

Замешайте 4 карты Гор с оставшимися картами в колоде.

Убедитесь, что нижняя карта в колоде — это не карта Гномов или Гор. Если это всё-таки карта Гномов или Гор, перемешайте колоду заново и снова проверьте последнюю карту. Откройте верхнюю карту колоды, чтобы сформировать стопку сброса.

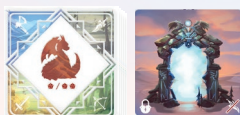
Выложите карты Легенд, относящиеся к Гномам или Горам (6 карт), рядом с игровой зоной. Остальные карты Легенд уберите в коробку.

Создайте 4 стопки по 5 жетонов в каждой следующим образом: в каждой стопке должны быть 4 жетона Драгоценных Камней и жетон Вора из одного набора. Перемешайте жетоны внутри каждой стопки и положите их рядом с игровой зоной. Остальные жетоны в этом варианте игры вам не понадобятся.



Пример подготовки к игре.

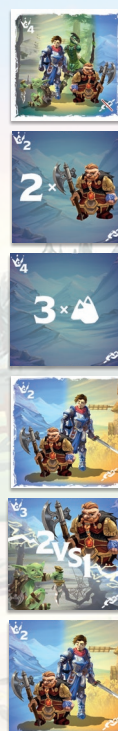
Колода Королевства
и стопка сброса



4 стопки
по 5 жетонов
в каждой



Карты
Легенд



Королевство игрока



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Выполните оба условия победы и наберите как можно больше очков.

Условия победы: выполните условия всех 6 карт Легенд и наберите жетоны Драгоценных Камней общей стоимостью 15 или больше (общая стоимость равна сумме чисел, указанных на жетонах). Если оба этих условия выполнены, подсчитайте очки: сложите стоимость добытых Драгоценных Камней с очками, которые приносит ваше Королевство (очки за Королевство подсчитываются по базовым правилам), не добавляя очки за карты Легенд (в этом варианте они не учитываются).

После подсчёта очков, перейдите к разделу «Эпилог» (см. стр. 7).

КОНЕЦ ПАРТИИ

Партия завершается, как только вы открываете последнюю карту в своём Королевстве или как только в колоде заканчиваются карты.

ХОД ИГРЫ

Играйте, следуя базовым правилам. Когда вы выкладываете карту Гор, положите на неё сверху стопку из 5 жетонов. Карты Гор в этом варианте сбрасывать нельзя.

Гномы могут добывать Драгоценные Камни из горных недр, но для этого они должны примыкать к картам Гор.

Если вы взяли карту Гномов и выложили её так, что она примыкает к карте Гор (напрямую или через Портал), вы немедленно открываете верхний жетон с карты Гор и перемещаете его на эту карту Гномов.

То же самое происходит и в обратной ситуации: если вы выкладываете карту Гор так, что она примыкает хотя бы к одной карте Гномов, вы сначала кладёте на неё стопку из 5 жетонов, затем открываете верхний жетон из стопки и кладёте его на эту карту Гномов.

На каждой карте Гномов может лежать не больше 3 жетонов с одной или нескольких примыкающих карт Гор.

Добытые таким образом Драгоценные Камни представляют собой ваши очки за Драгоценные Камни, которые учитываются при финальном подсчёте очков.

Внимание: в шахтах прячутся Воры. Если вы открыли жетон Вора, он крадёт наиболее ценный Драгоценный Камень, принадлежащий Гному, который производит добычу. Если сразу несколько Гномов производят добычу из одной и той же Горы, выберите, в каком порядке они будут брать жетоны.

Если на карте Гномов нет ни одного Драгоценного Камня и он открывает жетон Вора, то просто уберите жетон Вора из игры.

Гном не обязан производить добычу.

Пример хода игрока:

Игрок взял карту Гор.

Ранее выложенная Гора позволила ему произвести добычу и получить жетон Драгоценных Камней ценностью 3. Следовательно, в этой Горе остались жетоны ценностью 1, 2 и 4, а также жетон Вора.

Игрок выкладывает вторую карту Гор рядом с Порталом, чтобы два Гнома игрока могли произвести добычу из стопки жетонов, которую он сразу кладёт на карту Гор.

Далее игроку нужно будет аккуратно выбирать положение карт Гор, иначе выполнить условие карты Легенд «В вашем Королевстве 3 карты Гор соприкасаются друг с другом» не выйдет... Порталы здесь будут особенно полезны.



ЭПИЛОГ

Миссия провалена?

Вам не удалось добыть Драгоценных Камней общей стоимостью хотя бы 15 и/или выполнить условия 6 карт Легенд. Король в ярости от вашей неудачи и бросает вас в темницу. К счастью, у вас есть свиток из параллельного мира, позволяющий ещё раз переиграть свою судьбу... Нелегка гномья доля, но что поделаешь!

Миссия выполнена?

Меньше 25 очков: вы были близки к катастрофе, но король Гномов, тем не менее, остался доволен. Он дарует вам болотистые земли на краю Королевства... Такая ли это существенная перемена к лучшему для вашей семьи? Конец (так себе).

От 25 до 29 очков: вы успешно справились с задачей — гномья честь в безопасности. Вас повысили до звания знатнейшего барона, и король даровал вам земли и замок на одном из четырёх горных хребтов Королевства. Конец.

От 31 до 35 очков: вы торжественно входите в столицу — в вашу честь готовится один из самых роскошных пиров. Вам дают звание маркиза и позволяют выбрать крепость на своё усмотрение, где вы сможете основать своё семейное гнездо. Конец.

35 очков и больше: король покрывает вас славой и присуждает звание эрцгерцога, а также предлагает вам руку своей дочери — воплощения идеала красоты, с небольшой бородкой и волосатыми ногами. У вас есть неплохие шансы однажды занять трон, ведь у короля только один сын, и устранить его должно быть не сложно... Но это уже совсем другая история. Конец.



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru

