

В Андоре царил «королевский мир», но однажды Эара, волшебница, явилось видение.

Герои Андора, я взываю к вам! Помогите нам! Земля Хадрия на грани гибели. Придите на север и спасите нас!

Хадрия в опасности?

Не теряя ни секунды, Эара поспешила в Ритбург. Ей нужно было срочно встретиться с королем Торальдом.

Я надеюсь, Хада и Торн также в Ритбурге

АНДОР

ПОХОД НА СЕВЕР

Наконец они достигли Тронного зала.

Мой король, нам нужен корабль: мы должны прийти на помощь Хадрии. Просим тебя!

Корабль? У нас, андорцев, кораблей почти нет! Твое желание, волшебница, не так уж просто исполнить. Но так и быть. Я дам вам «Альдебаран»

Владыка, но «Альдебаран» - очень старый корабль! С одной мачтой и без вооружения!

Это единственный корабль, который у меня остался. Берите его или плывите так!

Правила игры

Перед первой игрой

- Аккуратно выдавите все компоненты из **6 картонных листов**.
- Вставьте **38 игровых фишек** в соответствующие подставки. Цветная отметка в нижней части фишки должна совпадать с цветом подставки. Поставьте все фишки возле игрового поля, рядом с другими компонентами.
- На следующей странице вы прочитаете, какие компоненты понадобятся вам для первой легенды. Остальные компоненты уберите обратно в коробку. В «Памятке», на страницах 2 и 3, вы найдете изображения и названия всех фишек и жетонов.



- Из **больших карточек** вам понадобятся только **17 карточек легенды** с надписью на рубашке «Легенда 7» Кроме того, вам потребуется карта «**Необходимые компоненты из основной игры**»: подготовьте перечисленные в ней компоненты. Все остальные большие карточки уберите в коробку, где они будут ждать следующих легенд.
- Из **маленьких карточек** вам понадобится только **14 карточек ветра**. В их число входит карточка, помеченная зеленой стрелкой. Все остальные маленькие карточки остаются в коробке в ожидании следующих легенд.



Подготовка к игре для 7 легенды

Итак, начитается первая легенда, местом действия которой служит игровое поле «Север». Разместите компоненты для игры, как показано на рисунке и в указанном порядке:



19. Приготовьте все **золотые монеты** и «**Таблицу предметов**» (вам понадобится **сторона «Север»**). Разложите все **предметы** по таблице.

20. Приготовьте фишку Барда.



18. Положите **3 колодца** из основной игры цветной стороной вверх на поля колодцев (отмечены шестиугольниками).



17. Перемешайте оставшиеся **11 жетонов тумана** и разложите их **лицевой стороной вниз** на береговые поля с изображением тумана (круг). Поскольку часть жетонов была отложена, следующие поля необходимо **оставить пустыми**: 52, 55, 105 и 111.



16. Отберите из жетонов тумана **4 жетона** с изображением **Гор**.



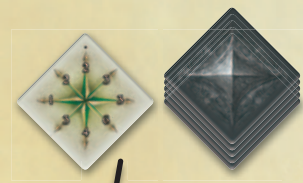
15. Положите **2 черных квадратных жетона** на шкалу **совместной битвы**.



13. Приготовьте **деревянную фигурку корабля**.



14. Приготовьте **карточку корабля**. Положите все улучшения так, чтобы сверху была **сторона с изображением золотой монеты**. В начале игры улучшения недоступны, но вы сможете купить их позже, в ходе дальнейшего развития легенды.



3. Положите **стартовую карточку ветра** (с зеленой стрелкой на рубашке) на предназначенную для нее клетку рядом с полем «Рассвет». Черная точка должна находиться в верхней части карты. Перемешайте остальные **13 карточек ветра** и положите их рубашкой вверх рядом с игровым полем.



4. Положите **красный жетон «X»** на символ обломков кораблекрушения в поле «Рассвет». Этот символ не играет роли в ходе этой легенды.



1. В этом дополнении нельзя играть за героя-гнома. Вместо него в приключении участвует **морской воин**.

2. Каждый игрок выбирает себе **карточку героя** и получает вместе с ней **фишку этого героя**, а также **2 круглых жетона, 1 квадратный жетон** и **кубики** соответствующего цвета. Каждый игрок отмечает на своей карточке **стартовые значения очков силы** (квадратный жетон ставится на клетку «1») и **очков воли** (один из круглых жетонов ставится на клетку «7»). Оставшиеся круглые жетоны все игроки ставят на **поле «Рассвет»**.

5. Положите рядом с игровым полем **рубашкой вверх: 4 ракушки, 3 лечебные травы, 3 дара жителей Севера.**



6. Приготовьте все **звездочки** и **2 бревна**.



7. Поставьте **Видение** на поле 107.

8. Приготовьте **Меррика, Гарца, Гренолина и Морского Великана**.



9. Поставьте **рассказчика** на поле «О» шкалы легенды.



10. Разложите **карточки легенды, составляющие 7 легенду, по алфавиту**. При этом карточки O1, O2 и т.д. должны быть **наверху** колоды, а карточка Z – **внизу**. Положите оставшиеся карты этой легенды (например, карты «Прибытие в Буредол» или «Гарц найден») рядом с игровым полем. Они понадобятся вам позже – в ходе развития легенды.



12. Приготовьте **4 черных, 2 красных и 5 белых кубиков**. Положите рядом со шкалой существ **белый квадратный жетон** для обозначения очков силы и **белый круглый жетон** для обозначения очков воли существ.



11. Приготовьте **всех существ**.

21. **Внимательно прочитайте новые правила, изложенные на следующей странице, прежде чем начать свое приключение!**

Новые правила для «Похода на Север»

Если не сказано иного, действуют правила из основной игры!

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.

Пример: Герой хочет плыть на корабле на север. В действующей карточке ветра указано число «2» для направления «Север». Герой перемещает свой жетон на 1 час по шкале времени и может передвинуть свой корабль на 2 клетки в сторону севера.

Важно: Не обязательно использовать для плавания всю силу ветра.

Изменение курса

Если герой во время своего хода прошел несколько клеток в одном направлении согласно карте ветра, он может затем проделать это действие еще раз и пройти по прямой линии в том же или другом направлении.



Пример: Герой за 1 час на шкале времени проходит на корабле 2 клетки на север. Потратив еще 1 час, он проходит 2 клетки на северо-восток (несмотря на то, что он имел возможность передвинуться на 3 клетки).

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, наступает ход следующего игрока по часовой стрелке. Если этот герой также 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.

Обратите внимание: В «Памятке» на странице 5 вы найдете другие примеры, посвященные плаванию.

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 такой же 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 углом.



Пример: Корабль граничит с полем 113.

Лодки

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 будет стоить ему **2 часа на шкале времени**. Если у героя после этого остались неистраченные часы, он может двигаться дальше.



Примеры действия «Передвижение»:

1. Герой сначала проходит 2 поля (2 часа), затем садится на корабль (1 час, проходит на корабле 2 клетки на север (1 час) и 1 клетку на восток (1 час).

2. Герой сходит с корабля (1 час), проходит 1 поле (1 час), затем плывет на лодке (2 часа) и проходит еще 2 поля (2 часа).

Морские клетки, сухопутные поля, клетки рифов, граничащие клетки и поля



Корабль не может передвигаться по сухопутным полям и клеткам с рифами. Фишки героев могут передвигаться **только** по сухопутным полям. Клетки с рифами **не** являются сухопутными полями.

С корабля можно атаковать существ, которые находятся на граничащих сухопутных полях. **Обратите внимание:** эта деталь будет объяснена более подробно далее, в ходе легенды. Граничащими считаются и поля, соприкасающиеся с морской клеткой только углом.



На карточке корабля

Пока на корабле нет улучшений, не имеет значения, в какой его части находятся герои. Когда в ходе развития легенды в игре появятся улучшения, может понадобиться, чтобы герои **поменяли** свое **местонахождение** на корабле. Эта смена позиции **не требует траты часов** на шкале времени. Это можно сделать в любой момент – но только не во время раунда боя. Герои, которые находятся на корабле, могут в любой момент обменяться предметами и золотом.

Совместная битва

На игровом поле теперь имеется новая шкала. С помощью двух черных квадратных жетонов отмечаются десятки и единицы общего числа очков силы. Таким образом, вам будет легче отслеживать вашу общую боевую силу.

Пример:
общее количество
очков силы – 14



**Теперь прочитайте вслух карту O1.
Ваш поход на север начинается!**

Подготовка к игре для легенды 10

Подготовьте следующие компоненты в указанном порядке. Затем прочитайте карту O1 легенды 10.

17. Приготовьте все золотые монеты и «Таблицу предметов» (сторона «Хадрия»). Разложите все предметы по таблице.



16. Приготовьте 4 маленьких карточки «Закливание огня» и 3 маленькие карточки «Закливание Башни».



15. Положите 2 черных квадратных жетона на шкалу совместной битвы.

14. Положите 3 колодца из основной игры цветной стороной вверх на поля колодцев (отмечены шестиугольниками).



13. Приготовьте следующие предметы: Хадрийские песочные часы, Щит бури, 2 колдовских зелья, 3 рунических камня, 3 магических предмета вооружения (шлем, меч и молот).



12. Приготовьте следующие фишки:



Тары (x 1) Меррик Гренолин



Курун



Огненные Волшебники

3 Волшебника Башни

Морской Великан



11. Приготовьте 4 черных, 2 красных и 5 белых кубиков. Положите рядом со шкалой существ белый квадратный жетон для обозначения очков силы и белый круглый жетон для обозначения очков воли существ.



10. Приготовьте всех существ.

1. Каждый игрок выбирает себе карточку героя и получает вместе с ней фишку этого героя, а также 2 круглых жетона, 1 квадратный жетон и кубики соответствующего цвета. Каждый игрок отмечает на своей карточке стартовые значения очков силы (квадратный жетон ставится на клетку «1») и очков воли (один из круглых жетонов ставится на клетку «7»). Оставшиеся круглые жетоны все игроки ставят на поле «Рассвет».

3. Положите стартовую карточку ветра (с зеленой стрелкой на рубашке) на предназначенную для нее клетку рядом с полем «Рассвет». Черная точка должна находиться в верхней части карты. Перемешайте остальные 13 карточек ветра и положите их рядом с игровым полем.

4. Приготовьте большие кубики: красный кубик огня и бирюзовый кубик зимы.



2. Приготовьте деревянную фишку корабля и карточку корабля. Положите все улучшения так, чтобы сверху была сторона с изображением золотой монеты.



5. Положите рядом с игровым полем рубашкой вверх: 3 лечебные травы, 3 дара жителей Севера, 6 перьев, 40 жетонов снега. Важно: эти жетоны пока не нужно размещать на игровом поле.



6. Приготовьте следующие жетоны: 2 бревна, 2 жетона железа, 3 бочонка, 1 пергамент, 5 порталов, кольцо-маркер, символ Таров и все звездочки.



7. Соберите 4 фишки «Вечного огня» (каждая состоит из двух частей).



8. Поставьте рассказчика на поле «О» шкалы легенды.



Обратите внимание: На игровом поле «Хадрия» поле 90 содержит не 2, а 3 кружка, поэтому рассказчик будет продвигаться вперед после третьего побежденного существа.

9. Разложите карточки легенды, составляющие 10 легенду, по алфавиту. При этом карточки O1, O2 и т.д. должны быть наверху колоды, а карточка Z2 – внизу. Важно: Существует по 3 варианта карточек O2 и Q! Случайным образом выберите 1 карту O2 и 1 карту Q и поместите их в нужные места колоды легенды. Оставшиеся карточки O2 и Q уберите обратно в коробку. Положите карты легенды 10, не помеченные буквами, рядом с игровым полем.