

The background is a dramatic, painterly illustration of a fantasy world. In the upper center, a dragon with large, dark wings is flying against a hazy, orange-tinted sky. Below the dragon are dark, jagged mountain peaks. The entire scene is framed by a circular, brush-stroke-like border. In the lower center, a wizard in a dark, hooded robe is seen from behind, holding a wide-brimmed hat. The overall mood is mysterious and epic.

# НИДАВЕЛМИР

Правила игры

Тысячу лет мир и благоденствие царили в королевстве дворфов.

Но в диких заснеженных землях Нидавеллира покой не мог длиться вечно. Древнее зло пробудилось вновь! Ужасный грохот потряс до основания города дворфов, и адский пламень рассёк небо. Зловещая угроза появилась из ниоткуда, зародившись на самой тёмной, самой дальней окраине королевства. Фафнир Безжалостный – могучий дракон, несколько веков назад закованный объединёнными силами дворфов и волшебников, освободился. Теперь он жаждет отмщения, хочет захватить золото и уничтожить врагов. Свою месть Фафнир решил начать отсюда, где золото копят с особой жадностью, – с королевства дворфов. Надо признаться, что так поступил бы каждый разумный разбойник!

Уважаемый член Совета и военачальник, ты получил новый титул – эльвеланд\* и король отправляет тебя для сбора армии, способной сразиться с кровожадным драконом. Посети каждую таверну в королевстве, найди самых умелых и воинственных дворфов, призови лучших героев и создай сильнейшую армию, способную победить смертельного врага! Прояви старание, о расходах не беспокойся! Трать столько сколько нужно, ведь король наградит лучшего из вас, но вместе с тем и жестоко накажет тех, кто не справится со своей задачей.

\*Эльвеланд – на языке дворфов «Истредитель драконов». В правилах игры это понятие используется наряду со словом «игрок».

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки становятся эльвеландами, уполномоченными королём на создание армии для битвы с Фафниром. Эльвеланд, который соберёт армию с наивысшим показателем храбрости, победит в игре и удостоится чести уничтожить в сражении древнего дракона. Если какие-либо термины покажутся вам неясными, пожалуйста, обратитесь к глоссарию на стр. 23.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

|                                        |                              |
|----------------------------------------|------------------------------|
| Подготовка к игре ♦ 4 ♦                | Конец эпох ♦ 12 ♦            |
| Описание планшета и карт ♦ 6 ♦         | Характеристики героев ♦ 14 ♦ |
| Определение показателя храбрости ♦ 7 ♦ | Легенды Нидавеллира ♦ 18 ♦   |
| Порядок раунда ♦ 8 ♦                   | Глоссарий ♦ 23 ♦             |

# СОСТАВ ИГРЫ

87 карт **дворфов**, включающих 5 классов:

А • 18 карт **воинов**,

Б • 16 карт **охотников**,

В • 16 карт **горняков**,

Г • 20 карт **кузнецов**,

Д • 16 карт **разведчиков**,

Е • 1 особая карта **Главного кузнеца**

(знак отличия кузнецов)



5 карт **королевской награды**



21 карта **героев**



3 жетона **таверн**



5 планшетов  
карт королевства



3 жетона  
обмена кристаллов



6 жетонов **кристаллов**:

А • 5 базовых кристаллов  
1, 2, 3, 4, 5

Б • 1 особый кристалл 6  
(знак отличия горняков)



60 монет:

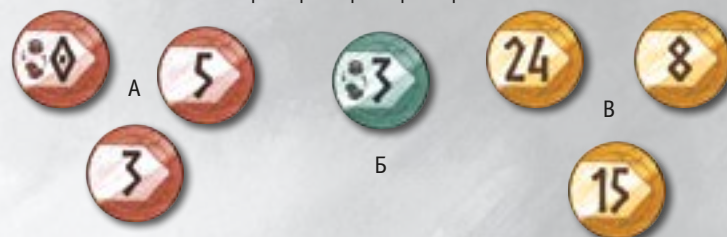
А • 25 базовых монет  $\diamond_{x5} | 2_{x5} | 3_{x5} | 4_{x5} | 5_{x5}$

(по 1 набору из 5 монет для каждого игрока)

Б • 1 особая монета  $\mathcal{Z}$  (знак отличия охотников)

В • 34 королевские монеты

$5_{x2} | 6_{x2} | 7_{x3} | 8_{x2} | 9_{x3} | 10_{x2} | 11_{x3} | 12_{x2} | 13_{x2} | 14_{x2} | 15_{x1} | 16_{x1} | 17_{x1} | 18_{x1} | 19_{x1} | 20_{x1} | 21_{x1} | 22_{x1} | 23_{x1} | 24_{x1} | 25_{x1}$




1 **королевская сокровищница**

4 держателя для карт

1 блокнот для подсчёта очков

## При игре вдвоём

В ходе подготовки к игре:


• уберите по 2 монеты номиналами 7, 9 и 11 из королевской сокровищницы, положите их обратно в коробку. В королевской сокровищнице эти монеты отмечены знаком 

На этапе «Появление дворфов»:

• каждый раз помещайте по 3 карты в каждую таверну, а карты, не выбранные игроками в ходе посещения таверн, положите в стопку сброса.


## При игре втроём

В ходе подготовки к игре:

• уберите по 2 монеты номиналами 7, 9 и 11 из королевской сокровищницы, положите их обратно в коробку. В королевской сокровищнице эти монеты отмечены знаком 

## При игре впятером

В ходе подготовки к игре:

• добавьте карты, отмеченные символом  в нижнем правом углу, в соответствующие колоды эпохи 1 и эпохи 2.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Дайте каждому игроку-эльвеланду **планшет карты королевства** и комплект из 5 базовых монет.



2. Составьте набор кристаллов в соответствии с количеством игроков.

|                                      |                                                                                     |
|--------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| 5 игроков<br>кристаллы 1, 2, 3, 4, 5 |  |
| 4 игрока<br>кристаллы 2, 3, 4, 5     |  |
| 3 игрока<br>кристаллы 3, 4, 5        |  |
| 2 игрока<br>кристаллы 4, 5           |  |


Раздайте случайным образом каждому игроку по одному кристаллу. Затем установите их цифрой вверх в **вырез** на верху планшета.


3. Положите в центре стола 3 **жетона таверн** («Весёлый гоблин», «Парящий дракон» и «Гарцующий конь») и жетоны **обмена кристаллов**.

4. Разместите все карты **героев** в держателях для карт.

5. Разместите карты **знаков отличий** также в держателе для карт.

*Важно: карты в держателях могут стоять внахлест, но левая сторона карт должна быть видна.*

6. Поставьте на стол **королевскую сокровищницу** . Проверьте, чтобы каждая монета располагалась в своей ячейке.

7. Если в игре менее 5 игроков, то уберите обратно в коробку карты с символом  в нижнем правом углу.

8. Возьмите карты **эпохи 1** и перемешайте их. Расположите колоду рядом с сокровищницей.

9. То же сделайте с картами **эпохи 2**.

## Если вы играете впервые

Во время первой игры мы рекомендуем не использовать карты этих героев:

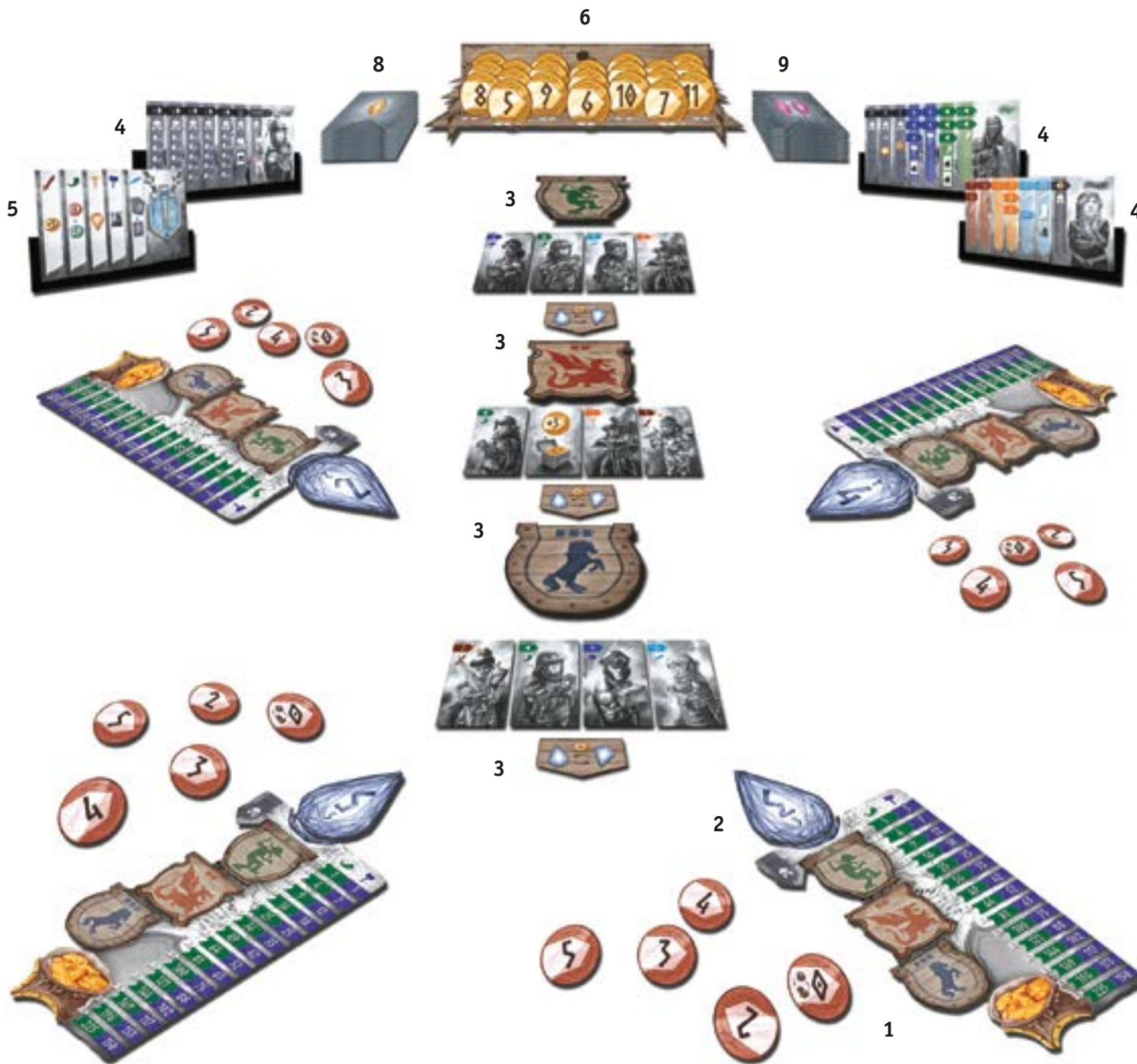
ТРУД ОХОТНИЦА ЗА ГОЛОВАМИ  
ИЛУД НЕПРЕДСКАЗУЕМАЯ  
УЛИНА ЯСНОВИДЯЩАЯ

Эффекты этих героев могут показаться вам сложными для первой партии, но решение за вами.

### Королевская сокровищница

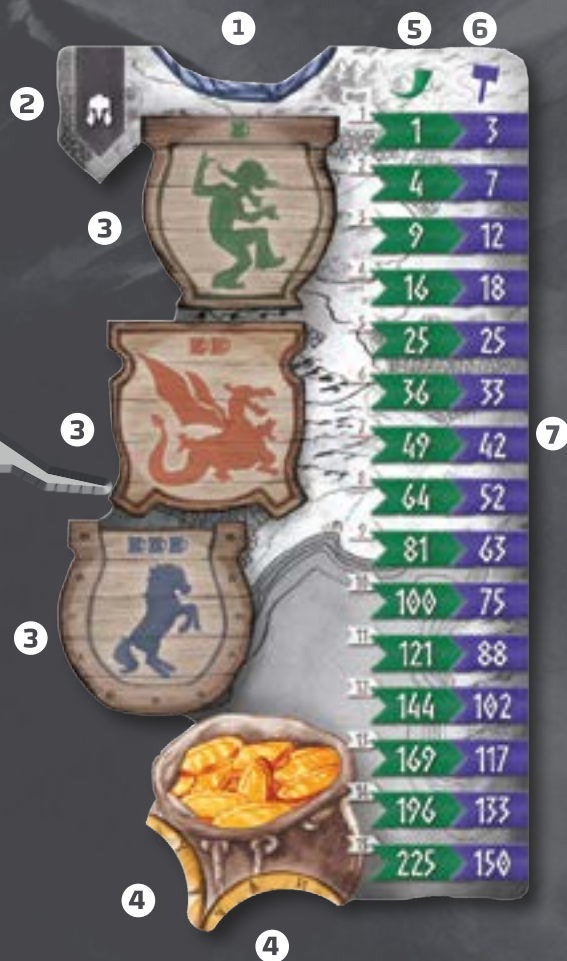
Перед первой игрой соберите сокровищницу, следуя числовым отметкам на картонных деталях.





Пример подготовки игры для 4 эльвеландов

## Описание планшета



- 1 Вырез для кристалла
- 2 Область командной зоны
- 3 Таверны
- 4 Кошель
- 5 Итоговый показатель храбрости – Охотники
- 6 Итоговый показатель храбрости – Кузнецы
- 7 Область расположения армии

## Описание карт

### Дворф

- 1 Класс
- 2 Шеврон с указанием очков храбрости
- 3 Карты с таким символом используются только при игре влятером



### Герой

- 1 Имя
- 2 Класс
- 3 Шеврон с указанием очков храбрости
- 4 5 Эффект героя



### Знак отличия

- 1 Класс дворфов, которому соответствует знак отличия
- 2 Эффект карты



### Королевская награда

- 1 Эффект карты
- 2 Карты с таким символом используются только при игре влятером



## ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОКАЗАТЕЛЯ ХРАБРОСТИ



### ВОИНЫ



Их **показатель храбрости** равен сумме очков храбрости всех **воинов** в **армии** игрока. Однако игрок, который обладает наибольшим количеством шевронов **воинов**, добавляет к показателю храбрости номинал своей самой ценной монеты. В случае равного количества шевронов у нескольких игроков все эти игроки прибавляют номинал своей самой ценной монеты к **показателю храбрости** своих **воинов**.



### ОХОТНИКИ

Их показатель храбрости равен квадрату числа карт **охотников** в **армии** игрока. Чтобы упростить подсчёт, на планшете нанесена шкала значений соответствующего цвета. Значение, расположенное напротив последнего шеврона в колонке **охотников**, и есть **итоговый показатель их храбрости**.



### ГОРНЯКИ



Их **показатель храбрости** равен произведению суммы очков храбрости на сумму шевронов **горняков** в **армии** игрока.



### КУЗНЕЦЫ

Их **показатель храбрости** определяется математической последовательностью (+3, +4, +5, +6, ...). Чтобы упростить подсчёт, на планшете нанесена шкала значений соответствующего цвета. Значение, расположенное напротив последнего шеврона в колонке **кузнецов**, и есть **итоговый показатель их храбрости**.



### РАЗВЕДЧИКИ

Их **показатель храбрости** равен сумме очков храбрости **разведчиков** в **армии** игрока.



### Показатель храбрости кузнецов и охотников

|  | 1 | 2 | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10  | 11  | 12  | 13  | 14  | 15  | 16  | 17  | 18  | 19  | 20  | 21  | 22  | 23  | 24  | 25  |
|--|---|---|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
|  | 3 | 7 | 12 | 18 | 25 | 33 | 42 | 52 | 63 | 75  | 88  | 102 | 117 | 133 | 150 | 168 | 187 | 207 | 228 | 250 | 273 | 297 | 322 | 348 | 375 |
|  | 1 | 4 | 9  | 16 | 25 | 36 | 49 | 64 | 81 | 100 | 121 | 144 | 169 | 196 | 225 | 256 | 289 | 324 | 361 | 400 | 441 |     |     |     |     |

## ПОРЯДОК РАУНДА

### А. Подготовка к раунду

#### 1. Появление дворфов

Поместите в каждую таверну столько карт из колоды текущей эпохи, сколько эльвеландов принимает участие в игре. Исключение: при игре вдвоём поместите по 3 карты в каждую таверну.

Эльвеланды осматривают посетителей каждой таверны, и решают, какими будут их ставки исходя из личных интересов и предположений о действиях других игроков.

#### 2. Ставки

В ходе этого этапа все игроки действуют одновременно. Выберите и положите лицом вниз по одной своей монете на изображение каждой таверны на своём планшете. Две оставшиеся монеты положите лицом вниз в кошель на своём планшете. Номиналы монет определяют порядок, в котором игроки будут действовать в каждой из таверн.



Игра состоит из 2 эпох.

Для 2 и 3 игроков каждая эпоха длится 4 раунда.



Для 4 и 5 игроков каждая эпоха длится 3 раунда.

### Б. Посещение таверн

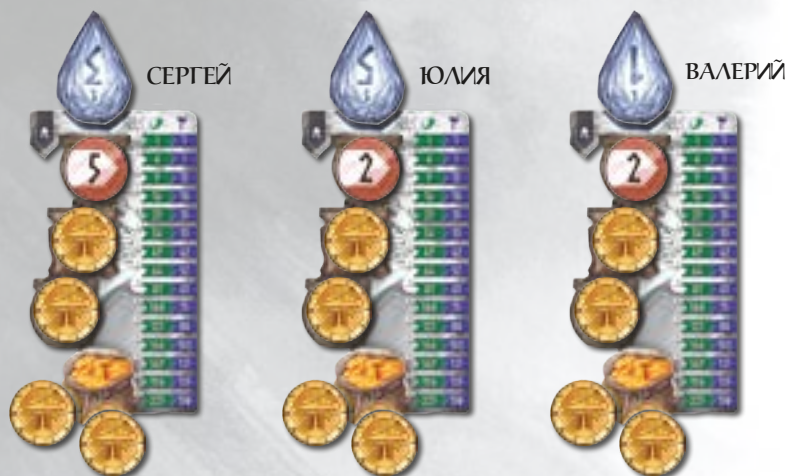
Эльвеланды посещают таверны последовательно, одну за другой. Начинают с таверны «Весёлый гоблин» и, закончив свои действия там, переходят в таверну «Парящий дракон», а затем в «Гарцующий конь».



#### 1. Открытие ставок

На этом этапе игроки также действуют одновременно.

Переверните монету, лежащую на изображении текущей таверны на вашем планшете (только её одну). Игрок, который поставил монету наибольшего номинала, становится активным эльвеландом. Если несколько игроков поставили монету одинакового номинала, первенство определяется с помощью кристаллов. Эльвеланд, обладающий кристаллом с большим числом, побеждает в споре (подробнее в «Разрешение споров по ставкам»).



#### Разрешение споров по ставкам

В случае равенства номиналов монет порядок хода определяется по номиналу кристаллов игроков. Игрок, обладающий кристаллом с наибольшим номиналом, побеждает в споре и становится активным игроком. Право хода передаётся в порядке убывания номинала кристаллов, пока каждый из спорящих игроков не совершит свои действия.



Сергей поставил монету номиналом 5, Юлия и Валерий поставили монеты с номиналом 2. Сергей становится активным игроком. Когда его ход завершится, настанет очередь Юлии (кристалл 5), а затем Валерия (кристалл 1).



## 2. Действия активного эльвеланда

В указанном порядке:

- выберите и возьмите одну карту в таверне, которую сейчас посещаете, если вы выбрали карту **дворфа**, то поместите её в свою **армию**, если карту «Королевская награда», то **улучшите** монету (см. «Улучшение монет» на стр. 11);
- призовите **героя**, если исполнено необходимое условие;
- совершите **обмен** монеты, если сделали ставку монетой с номиналом 0 (см. «Обмен монет» на стр. 11).

Игроки становятся активными эльвеландами и совершают свои действия в порядке убывания номиналов монет (или кристаллов в случае равенства ставок).

**Кузнец**   **Охотник**   **Разведчик**   **Горняк**   **Воин**

1-я линия 5 шевронов

Посетив таверны 4 раза, Сергей призвал и поместил в свою армию **кузнеца**, **охотника**, **разведчика** и **горняка**.

Во втором раунде, во время 5-го посещения таверны, он призвал **воина** и завершил линию, состоящую из шевронов 5 различных классов **дворфов** (далее в тексте – «линия 5 шевронов»).

Сергей сразу же получает возможность призвать **героя**. Он выбирает карту Тары и помещает её в колонку **воинов**.

1-я линия 5 шевронов

2-я линия 5 шевронов

В ходе 3-го раунда, во время 9-го посещения таверны, Сергей призывает в свою армию **охотника**. Таким образом, он завершает вторую линию 5 шевронов. Сергей выбирает карту Идунн и помещает её в колонку **разведчиков**.

## Призыв дворфа в армию игрока

Когда игрок выбирает карту **дворфа** в таверне, он должен сразу же поместить её в свою **армию**:

- добавляя в уже имеющуюся колонку **дворфов** такого класса, или
- создавая новую колонку, если у игрока еще нет **дворфов** такого класса.

Шевроны всегда должны быть видны.

## Призыв героя

Если в результате добавления карты **дворфа** в **армии** игрока создаётся линия 5 шевронов, в которой представлено по одному шеврону 5 различных классов дворфов, то игрок получает возможность сразу же призвать **героя**.



Карта **героя** помещается в колонку, соответствующую его классу. Если таким образом создаётся ещё одна линия 5 шевронов, сразу же призовите нового **героя**. Благодаря одной карте **героя** может быть создано несколько линий 5 шевронов.

Карты **нейтральных героев** в основном помещаются в **командную зону**, слева от игрового планшета. Есть несколько исключений, описанных в разделе «Характеристики героев» на стр. 14. Если **нейтральный герой** помещается в **армию**, то его шеврон учитывается в линии 5 шевронов. Завершение новой линии 5 шевронов с помощью **нейтрального героя** позволяет игрокам призывать новых **героев**.

### ВНИМАНИЕ!

Чтобы призвать нового героя, число завершённых линий 5 шевронов в армии игрока должно быть равно числу карт призванных героев +1.

## Создание нескольких линий 5 шевронов

линия 5 шевронов

Сергей помещает карту кузнеца в свою **армию**, что приводит к завершению одной линии 5 шевронов. Затем он призывает **героя** – кузнеца Эгура, с его помощью завершает сразу две линии 5 шевронов и получает возможность призвать двух новых **героев**, поочерёдно одного за другим.

### 3. Обмен кристаллов

После того, как все игроки совершили свои действия в ходе посещения какой-либо таверны, игроки с одинаковыми ставками обмениваются кристаллами. Затем посетите следующую таверну, начав с этапа «Открытие ставок».

#### Правила обмена кристаллов

В конце посещения каждой таверны происходит обмен кристаллами между игроками с равными ставками. Обменные кристаллы помещаются в соответствующий вырез на планшете игрока.

##### Обмен между 2 игроками:

- игроки обмениваются своими кристаллами.



##### Обмен между 3 игроками:

- обмениваются кристаллы только с наименьшим и наибольшим номиналом,
- кристалл со средним номиналом не обменивается.



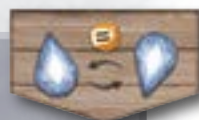
##### Обмен между 4 игроками:

- обмениваются кристаллы с меньшим и большим номиналом,
- затем обмениваются два оставшихся кристалла.

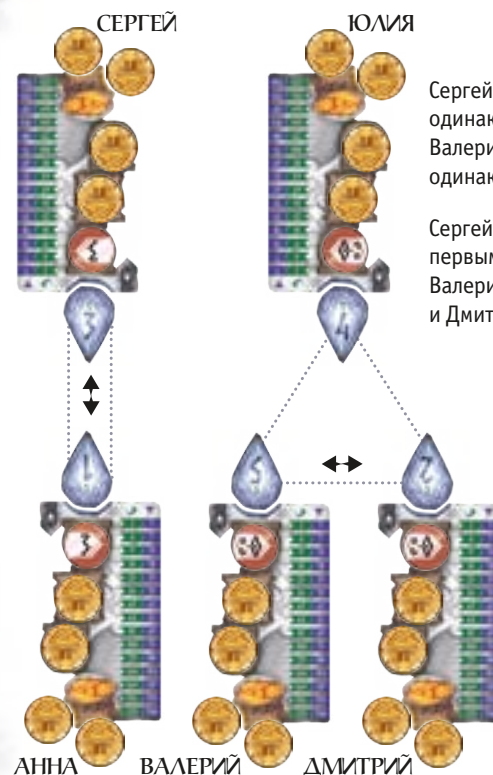


##### Обмен между 5 игроками:

- обмен происходит так же, как в случае с 4 игроками,
- кристалл со средним номиналом не обменивается.



Обмен кристаллов происходит в конце посещения каждой из таверн, это приводит к изменению порядка, в котором действуют эльвеланды в случае равенства ставок.



Сергей и Анна сделали свои ставки одинаковыми монетами с номиналом 3. Валерий, Юлия и Дмитрий сделали ставку одинаковыми монетами с номиналом 0.

Сергей (кристалл 3) совершает ход первым, затем Анна (кристалл 1), Валерий (кристалл 5), Юлия (кристалл 4) и Дмитрий (кристалл 2).

В конце посещения таверны:

- Сергей и Анна обмениваются своими кристаллами по правилу обмена между 2 игроками;
- Валерий, Юлия и Дмитрий обменивают свои кристаллы по правилу обмена между 3 игроками, при этом Юлия сохраняет свой кристалл.

#### Особый кристалл с номиналом 6 (знак отличия горняков)

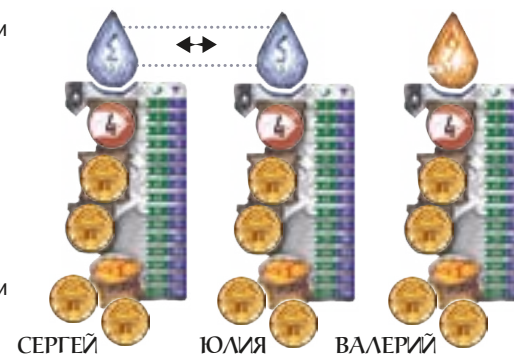
Этот кристалл не подлежит обмену.

При определении числа игроков, вовлечённых в обмен, не учитывайте игрока, владеющего этим кристаллом.



Сергей, Юлия и Валерий сделали одинаковую ставку монетой номиналом 4.

Валерий не учитывается в ходе обмена кристаллов, поскольку его кристалл 6 – это **знак отличия горняков** и он не подлежит обмену. Сергей и Юлия обменивают свои кристаллы по правилу обмена между 2 игроками.



### В. Новый раунд

Когда игроки посетили все таверны, соберите свои монеты с планшета и начните новый раунд.

## Обмен монет



Если в одной из таверн вы сделали свою ставку монетой номиналом 0:

- откройте монеты, которые поместили в кошель,
- определите сумму номиналов обеих монет,
- сбросьте монету с наибольшим номиналом,
- возьмите из королевской сокровищницы монету номиналом равным полученной сумме и положите её в кошель,
- переверните монеты в кошельке лицом вниз.

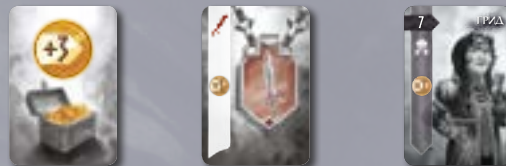


## Улучшение монет



Эффект некоторых карт позволяет улучшить монету.

Для примера посмотрите карты «Королевская награда», «Десница короля», «Грид».



Чтобы улучшить монету:

- сразу же выберите одну из ваших монет, расположенную в любой области планшета (кроме монеты с номиналом 0),
- сбросьте эту монету и возьмите из королевской сокровищницы монету с номиналом бóльшим на число, указанное на карте.

Новую монету положите на место той монеты, которую сбросили.

### Лицом вверх

в область ранее посещённой или посещаемой сейчас таверны.



### Лицом вниз

в область таверны, которую ещё не посетили, или в кошель.



## Сброс монет



В ходе **обмена** или **улучшения** монеты должны быть сброшены.

Если это базовая монета (с красным фоном), то она убирается в коробку и в текущей игре больше не используется.

Если это королевская монета (с жёлтым фоном), то она возвращается в сокровищницу на своё место.



## Улучшение монеты при равных ставках

Равность ставок определяется на этапе «Открытие ставок».

В конце посещения таверны кристаллы должны быть обменены между игроками, сделавшими равные ставки, даже если в ходе посещения один или несколько игроков изменили номинал своей ставки.

Если монеты нужного номинала нет в королевской сокровищнице, возьмите монету большего номинала, ближайшего к нужному.

В крайне редких случаях, когда в сокровищнице нет монет большего номинала, возьмите монету меньшего номинала, ближайшего к нужному.

Совершая **обмен** или **улучшение** монеты, игрок не может взять из королевской сокровищницы ту монету, которую он только что сбросил для совершения **обмена** или **улучшения**.



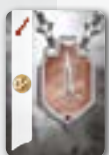
Монета номиналом 0 не может быть **улучшена**.



## КОНЕЦ ЭПОХИ 1 – СМОТР ВОЙСК

В конце раунда, во время которого закончились карты в колоде эпохи 1, король проводит смотр войск. Эльвеланд, обладающий **преимуществом по количеству шевронов** в каком-либо воинском классе, получает соответствующую карту **знака отличия**. В случае равенства числа шевронов ни один из этих игроков не получает **знак отличия**. Во время смотра войск для определения преимущества при равенстве числа шевронов кристаллы не используются.

Карты **знаков отличий** распределяются в следующем порядке.



### Десница короля. Преимущество среди воинов

Получив **знак отличия воинов**, сразу же **улучшите** одну из своих монет, добавив к её номиналу +5 (см. «Улучшение монет» на стр. 11). Положите карту **знак отличия воинов** в **командную зону** рядом с вашим планшетом.



### Главный охотник. Преимущество среди охотников

Получив **знак отличия охотников**, сразу же **обменяйте** свою монету с номиналом 0 на особую монету с номиналом 3. Эта монета также позволяет обменивать монеты в кошельке и не может быть улучшена. Положите карту **знак отличия охотников** в **командную зону** рядом с вашим планшетом.



### Ювелир королевского двора. Преимущество среди горняков

Получив **знак отличия горняков**, сразу же положите особый кристалл б поверх вашего текущего кристалла (тот остаётся скрытым до конца игры). В конце игры обладатель этого кристалла прибавит +3 очка к **итоговому показателю храбрости** своей **армии**. Этот кристалл позволяет победить во всех спорах при равенстве ставок и никогда не обменивается. Положите карту **знак отличия горняков** в **командную зону** рядом с вашим планшетом.



### Главный королевский оружейник. Преимущество среди кузнецов

Получив **знак отличия кузнецов**, сразу же призовите Главного кузнеца с двумя шевронами в свою **армию**. Игрок получает право призвать нового **героя**, если в этот момент завершил линию 5 шевронов. Положите карту **знак отличия кузнецов** в **командную зону** рядом с вашим планшетом.



### Королевский первопроходец. Преимущество среди разведчиков

Получив **знак отличия разведчиков**, сразу же возьмите 3 карты из колоды эпохи 2 и сохраните у себя одну из этих карт. Если это карта **дворфа**, сразу же поместите его в свою **армию**. Игрок получает право призвать нового **героя**, если в этот момент завершил линию 5 шевронов. Если это карта **королевская награда**, то **улучшите** одну из своих монет. Две оставшиеся карты возвращаются в колоду эпохи 2. Положите карту **знак отличия разведчиков** в **командную зону** рядом с вашим планшетом.

Если этот **знак отличия** не был получен ни одним из игроков, сбросьте **верхнюю карту колоды эпохи 2** без применения её эффекта.

Теперь возьмите колоду карт эпохи 2, перемешайте её и начинайте новый раунд, следуя тем же правилам.



### ВНИМАНИЕ!

Для определения преимущества считайте именно количество шевронов в каждом классе, а не сумму очков храбрости или количество карт.

1 шеврон

2 шеврона

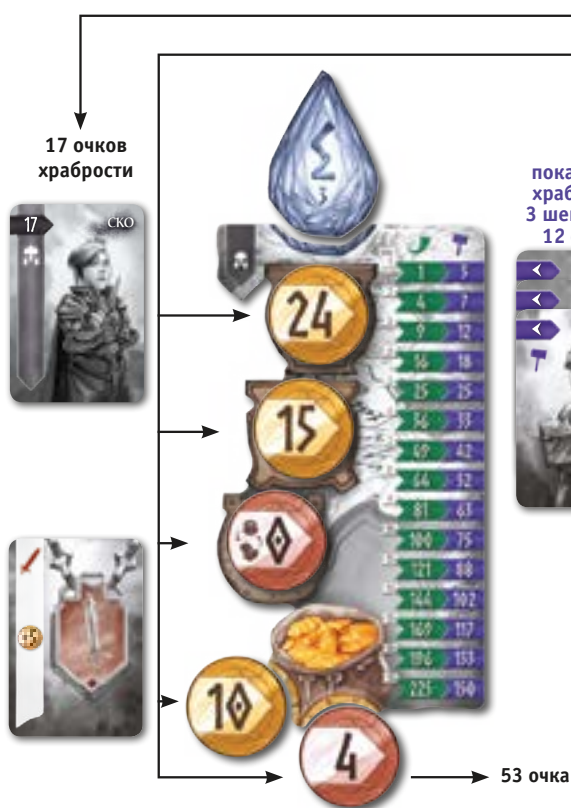
3 шеврона

## КОНЕЦ ЭПОХИ 2 – КОНЕЦ ИГРЫ

В конце раунда, во время которого закончились карты в колоде эпохи 2, подсчитайте **итоговый показатель храбрости** армий игроков. Суммируйте следующие значения:

- показатель храбрости каждого воинского класса в **армии** игрока (см. «Определение показателя храбрости» на стр. 7),
- показатель храбрости **нейтральных героев**, расположенных в **командной зоне** планшета игрока,
- сумма номиналов всех монет игрока.

Эльвеланд, который обладает **знаком отличия горняков** – особым кристаллом б, прибавляет 3 очка храбрости к **итоговому показателю храбрости** своей армии.



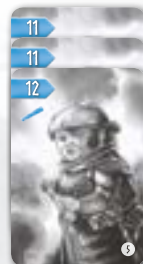
показатель храбрости:  
3 шеврона =  
12 очков



показатель храбрости:  
4 шеврона =  
16 очков



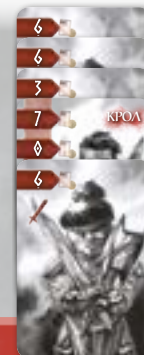
показатель храбрости:  
34 очка



показатель храбрости:  
4 очка храбрости  
× 5 шевронов =  
20 очков



показатель храбрости:  
28 + 24 = 52 очка



**Итоговый показатель храбрости** Сергея 204 очка.

В игре побеждает эльвеланд с наибольшим **итоговым показателем храбрости**. Именно он удостоивается чести повести свою армию на битву с драконом.

В случае равного **итогового показателя храбрости** у нескольких игроков все они объявляются победителями и отправляются на битву с Фэфниром.



Для подсчёта очков воспользуйтесь специальным мобильным приложением, доступным в App Store и Google Play

| НИДАВЕЛЛИР |       |
|------------|-------|
| СЕРГЕЙ     | _____ |
| 52         | _____ |
| 16         | _____ |
| 20         | _____ |
| 12         | _____ |
| 34         | _____ |
| 17         | _____ |
| 53         | _____ |
| 204        | _____ |

В этом примере у Сергея преимущество по числу шевронов **воинов**. Поэтому он добавляет к показателю храбрости **воинов** номинал своей самой ценной монеты.

Эльвеланд, в армии которого окажется наибольшее число шевронов воинов, прибавляет к показателю храбрости воинов номинал своей самой ценной монеты. Таким образом, эта монета учитывается дважды: в сумме всех монет и в показателе храбрости воинов.

Если несколько эльвеландов обладают равным количеством шевронов воинов, то каждый из них прибавляет к показателю храбрости своих воинов номинал своей самой ценной монеты.

### ВНИМАНИЕ!

Суммируйте именно шевроны, а не очки храбрости или карты.

# ХАРАКТЕРИСТИКИ ГЕРОЕВ



Карты

## Нейтральные герои

В основном эти карты размещаются в командной зоне игрока.  
Исключения отмечены в описаниях карт.

### ДВЕРГИ 5 БРАТЬЕВ

В зависимости от количества братьев, призванных игроком, прибавьте к **итоговому показателю храбрости**:

|    |    |    |     |     |
|----|----|----|-----|-----|
|    |    |    |     |     |
| 13 | 40 | 81 | 108 | 135 |

Несколько игроков могут использовать эту стратегию.

**ГОВОРЯТ, ЧТО СОБРАТЬ ВСЕХ БРАТЬЕВ  
В ОДНОЙ АРМИИ ПОЧТИ НЕВОЗМОЖНО.**

Сергей призвал 2 Братьев-двергов.  
Он прибавляет 40 очков к своему **итоговому показателю храбрости**.



### СКО НЕПОСТИЖИМАЯ

Прибавьте 17 очков к своему **итоговому показателю храбрости**.



### АСТРИД БОГАТАЯ

Прибавьте к своему **итоговому показателю храбрости** номинал своей самой ценной монеты.



Например, если у вас есть монета номиналом 25, Астрид прибавит к вашему счёту 25 очков.

### ГРИД РАСЧЁТЛИВАЯ

Прибавьте 7 очков к своему **итоговому показателю храбрости**. Когда вы призвали Грид и положили её карту в свою **командную зону**, сразу же **улучшите** на +7 номинал одной из своих монет (см. «Улучшение монет» на стр. 11).



### УЛИНА ЯСНОВИДЯЩАЯ

Прибавьте 9 очков к своему **итоговому показателю храбрости**.

Как только вы призвали Улину и положили её карту в свою **командную зону**, сразу же берите в руку монеты, которые всё ещё лежат лицом вниз на вашем планшете.

С этого момента и каждый раз во время подготовки к раунду на этапе «**Ставки**» игрок не выкладывает свои монеты на планшет, а держит их в своей руке.

Во время посещения таверны на этапе «**Открытие ставок**», игрок ждёт, пока все другие эльвеланды откроют свои ставки и только после этого он выбирает монету из своей руки и кладёт её лицом вверх в область соответствующей таверны на своём планшете. Затем раунд продолжается в порядке, соответствующем ставкам игроков.

Если игрок активировал своей ставкой **обмен** монет, то последним действием своего хода он выбирает из руки две монеты, номиналы которых он суммирует для получения новой монеты. Обмен происходит по обычным правилам, однако новую монету игрок сразу же берёт в руку, а не кладёт в кошелёк своего планшета.

Во время **улучшения** монеты:

- если игрок выбрал монету из руки, то новую монету он берёт так же в руку,
- если игрок выбрал монету, лежащую на планшете, то новую монету он кладёт в то же место.

Игрок может сделать ставку монетами из руки в таверне, которую посетит в ходе раунда. Монеты, лежащие на планшете, должны оставаться на нём до конца текущего раунда.



## ИЛУД НЕПРЕДСКАЗУЕМАЯ

Поместите эту карту в свою **командную зону**.  
 В **эпоху 1**, сразу после посещения последней таверны, но до **смотра войск**, поместите карту Илуд в колонку любого воинского класса вашей **армии**. При распределении **знаков отличий** во время **смотра войск**, шеврон Илуд учитывается в качестве шеврона этого класса. Илуд остаётся в этой колонке до конца **эпохи 2**.

Если вы призвали Илуд во время **эпохи 2**, поместите её карту в свою **командную зону**.

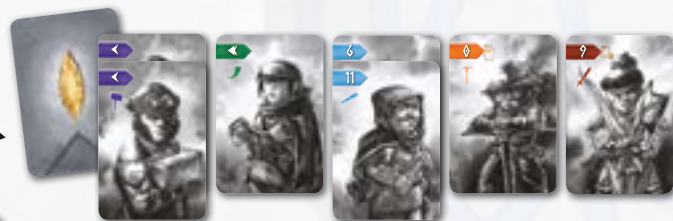
В **эпоху 2**, сразу после посещения последней таверны, но до подсчёта **итогового показателя храбрости**:

- если Илуд в **командной зоне**, то игрок помещает её в колонку любого воинского класса своей **армии**,
- если Илуд в **армии**, игрок может переместить её в другую колонку воинского класса по своему выбору.

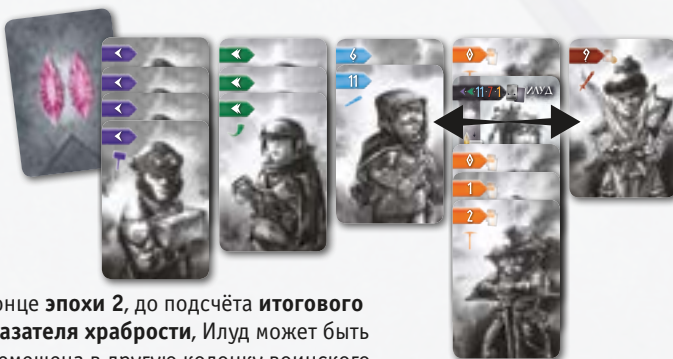
Илуд будет учитываться в качестве дворфа того класса, где располагается.

В конце **эпохи 2**, в зависимости от местоположения Илуд, она будет учитываться как **кузнец** или **охотник**, **разведчик 11**, **воин 7**, **горняк 1**. Если Илуд в колонке воинов, то её шеврон учитывается в сумме шевронов воинов при определении преимущества.

Игрок получает право призвать нового героя, если с помощью карты Илуд завершит новую линию 5 шевронов.



В конце **эпохи 1** Илуд перемещается из **командной зоны** в одну из колонок **армии** эльвеланда, призвавшего её.



В конце **эпохи 2**, до подсчёта **итогового показателя храбрости**, Илуд может быть перемещена в другую колонку воинского класса той же **армии**.

## Особенность активации Илуд и Труд

Если игрок обладает обеими картами героев Илуд и Труд, то при их активации важно учесть следующий порядок.

После посещения последней таверны в **эпоху 2** игрок сначала помещает Илуд в свою **армию**. В этот момент игрок может призвать нового **героя**, если с помощью Илуд создал линию 5 шевронов. Затем игрок перемещает Труд из **армии** в свою **командную зону**.



## ТРУД ОХОТНИЦА ЗА ГОЛОВАМИ

Призвав этого **героя**, поместите её карту по своему выбору в любую колонку класса своей **армии**.

На карту Труд нельзя положить никакую другую карту **дворфа**.

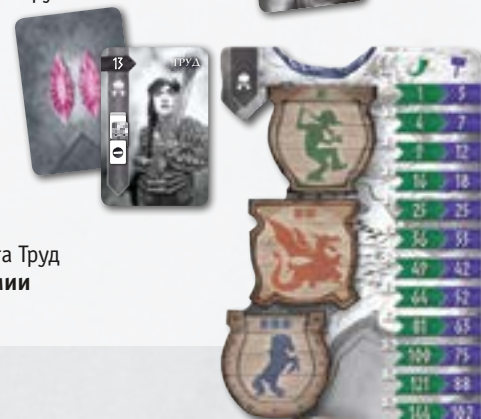
Если карта **дворфа** или **героя** помещается в колонку, где расположена Труд, то игрок должен взять карту Труд в руку, поместить карту **дворфа** или **героя** и затем вернуть карту Труд в **армию**, в любую колонку по своему выбору. Игрок получает право призвать нового **героя**, если, разместив карту Труд, создал необходимую для этого новую линию 5 шевронов.

В конце **эпохи 1**, при распределении карт **знаков отличия**, шеврон Труд учитывается в том воинском классе, где она расположена. В **эпоху 2**, после посещения последней таверны, но перед подсчётом **итогового показателя храбрости**, карта Труд перемещается из **армии** в **командную зону**.

Труд прибавляет 13 очков к **итоговому показателю храбрости** игрока.



Эта карта разведчика не может быть помещена в **армию**. Игрок должен сначала взять карту Труд в руку, поместить карту Разведчика в **армию** и затем поместить Труд в любую колонку по своему выбору.



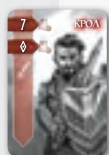
В конце **эпохи 2** карта Труд перемещается из **армии** в **командную зону**.



Карты

## Герои класса «Воин»

Эти карты помещаются в **армию**, в колонку **воинов**.



### КРОЛ НАЁМНИК

Обладает 2 шевронами.  
Прибавьте 7 и 0 очков к показателю храбрости **воинов**.



### ТАРА СМЕРТОНОСНАЯ

Обладает 1 шевроном.  
Прибавьте 14 очков к показателю храбрости **воинов**.



Карты

## Герои класса «Охотник»

Эти карты помещаются в **армию**, в колонку **охотников**.



Карты

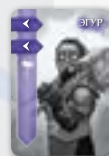
## Герои класса «Кузнец»

Эти карты помещаются в **армию**, в колонку **кузнецов**.



### АРААЛ ОРЛИНЫЙ КОГОТЬ

Обладает 2 шевронами.



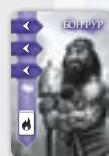
### ЭГУР СТАЛЬНОЙ КУЛАК

Обладает 2 шевронами.



### ДАГДА ВСТЫЛЬЧИВАЯ

Обладает 3 шевронами.  
Призвав Дагду, сразу же поместите её карту в колонку **охотников** и отправьте в сброс по одной нижней карте **дворфов** (не героев) из двух других колонок своей **армии** по своему выбору.



### БОНФУР ЖЕСТОКИЙ

Обладает 3 шевронами.  
Призвав Бонфура, сразу же поместите его карту в колонку **кузнецов** и отправьте в сброс одну нижнюю карту **дворфа** (не героя) из другой колонки своей **армии** по своему выбору.



## Бонфур и Дагда

При своём появлении в **армии** Бонфур и Дагда сбрасывают карты других **дворфов**. Игрок не может призвать нового **героя** до тех пор, пока не восполнит ряды **дворфов** и не создаст новую линию 5 шевронов.

Напоминание: игрок может призвать карту нового **героя**, когда число линий 5 шевронов в его **армии** равно числу призванных героев +1.

### ВНИМАНИЕ!

Эффектами Дагды и Бонфура нельзя сбрасывать карту **героя**, только лишь карты **дворфов**. Если это невозможно, то игрок не может призвать Дагду или Бонфура.





Карты

## Герои класса «Горняк»

Эти карты помещаются в армию, в колонку горняков.



### ЗОРАЛ МАСТЕР

Обладает 3 шеvronами.  
Прибавьте 1, 0 и 0 к сумме очков храбрости **горняков**.

Зорал увеличивает сумму очков храбрости **горняков** на 1, а сумму шеvronов – на 3. Напоминание: **показатель храбрости горняков** определяется как произведение суммы очков храбрости на сумму шеvronов.



### ЛОКДУР КОРЫСТОЛЮБИВЫЙ

Обладает 1 шеvronом.  
Прибавьте 3 к сумме очков храбрости **горняков**.

Локдур увеличивает сумму очков храбрости **горняков** на 3, а сумму шеvronов на 1. Напоминание: **показатель храбрости горняков** определяется как произведение суммы очков храбрости на сумму шеvronов.

Карты

## Герои класса «Разведчик»

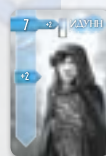
Эти карты помещаются в армию, в колонку разведчиков.



### ХУРИЯ НЕУЛОВИМАЯ

Обладает 1 шеvronом.  
Прибавьте 20 очков к показателю храбрости **разведчиков**.  
Чтобы призвать Хурию, игрок должен иметь в своей **армии** как минимум 5 шеvronов в колонке **разведчиков**.

*Важно: если Труд и/или Илуд расположены в колонке разведчиков, то их шеvronы учитываются для призыва Хурии.*



### ИДУН НЕЗАМЕТНАЯ

Обладает 1 шеvronом.  
Прибавьте 7 очков к **показателю храбрости разведчиков** плюс по 2 очка за каждый чеvron в колонке Разведчиков (включая её собственный).

## Состав карт для игры

Карты, используемые для 2, 3 и 4 игроков

Карты, добавляемые для 5 игроков



|  |   |   |   |   |   |    |    |    |    |
|--|---|---|---|---|---|----|----|----|----|
|  | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | 7  | 8  | 9  | 10 |
|  | X | X | X | X | X | X  | X  | X  | X  |
|  | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 2  | 0  | 1  |    |
|  | X | X | X | X | X | X  | X  | X  | X  |
|  | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |    |



# ЛЕГЕНДЫ НИДАВЕЛЛИРА



## СКО НЕПОСТИЖИМАЯ

*Ско – приёмная дочь одного из богатейших торговцев королевства. Её настоящее происхождение неизвестно и окружено множеством слухов. Некоторые недоброжелатели говорили, будто в её жилах течёт эльфийская кровь, и Ско была вынуждена развеивать вздорные слухи. Однако открыто проявить неуважение к ней не осмеливался никто, ведь Ско всегда демонстрирует исключительную доблесть!*

Ско – идеальный герой для концовки игры. У неё нет особого эффекта, полезного во время игры, но она приносит дополнительные очки храбрости, что очень важно для итоговой суммы очков.



## БРАТЬЯ-ДВЕРГИ

*Среди воинских техник dwarфов самая сокрушительная – это «танец пяти». Пятёрка воинов сражается вместе так, как если бы они были пальцами одной руки. Воины, мастерски овладевшие этой техникой, способны схватиться с превосходящим числом противников, нанося смертельные раны всем, кто отважится приблизиться к «руке». За виртуозное владение этой техникой Братья-дверги известны далеко за пределами Нидавеллира.*

Чтобы добиться преимущества при игре вчетвером или впятером, используя технику пяти Братьев-двергов, постарайтесь призвать как минимум 3 из них. Они прибавят 81 очко к вашему счёту, и это отличное дополнение к тем очкам храбрости, что вы получите за 3 набора по 5 dwarфов, необходимых для призыва героев. Хотя, конечно, это не гарантирует победу.

Для реализации стратегии с участием Братьев-двергов может оказаться выгодным в первых раундах игры обменять свои самые ценные монеты и таким образом получить преимущество во время ставок. Тогда в определённый момент игры вы сможете призвать желаемого dwarфа или помешать сделать то же другому игроку. Призвав в свою армию 3 Братьев, можно будет сосредоточиться на призыве dwarфов класса «Воин», чтобы добиться преимущества по числу шевронов и получить бонусные очки храбрости.

## ГРИД РАСЧЁТЛИВАЯ

*С ранних лет Грид воспитывалась в деловой атмосфере самых знаменитых таверн королевства, здесь она приобрела талант находить самые выгодные сделки на тысячу миль вокруг. Говорят, она работала рука об руку с Астрид Богатой, и они вдвоём сколотили огромное состояние.*

Грид обладает очень сильной способностью. Если вы сможете призвать её на раннем этапе игры, вы улучшите свои монеты и приобретёте решающее преимущество в ставках перед другими игроками.



## АСТРИД БОГАТАЯ

*Источник её богатства уходит корнями в глубину веков, поскольку Астрид принадлежит к четвёртому поколению купеческой семьи. Можете быть уверены: если Астрид вдруг захочется сделать вас статуей в своей гостиной, она способна предложить правильную цену.*

Если вы призвали Астрид в свою армию, постарайтесь заполучить монету номиналом 25, опередив соперников.



## УЛИНА ЯСНОВИДЯЩАЯ

*С ранних лет Улина была необычным ребёнком. Выдающийся рост, вкус к хорошей еде, увлечение растительным миром и способности к магии – всё это одновременно внушает страх и вызывает уважение. Говорят, что она может видеть будущее и предсказывать поведение противников.*

Чем раньше вы призовёте Улину в свою армию, тем выше её эффективность. Способность удерживать монеты в руке и разыгрывать их в последнюю очередь даёт огромное преимущество, так вы очень быстро овладеете мастерством обмена монет в самое выгодное время.



## ТАРА СМЕРТОНОСНАЯ

*Она обладает качествами идеального воина: быстра как молния, точна как гном-часовщик, мощна как глас боевого рога. Тара бьёт только один раз, не оставляя ни единого шанса своей жертве. Она изобрела секретный приём, который не может повторить ни один воин, ведь её скорость выше предела восприятия.*

Тара обладает не самым выдающимся показателем храбрости, но если вам нужно получить преимущество по числу шевронов, она к вашим услугам.

## ИЛУД НЕПРЕДСКАЗУЕМАЯ

*Илуд – дальняя родственница короля, и поэтому значительную часть жизни провела в королевском замке. Независимый характер и способность поступать непредсказуемо сделали её одним из самых уважаемых при дворе дворфов.*

Пока игра сохраняет неопределенность и выбор победной тактики ещё не сделан, Илуд – идеальный герой. Обратите внимание, что в конце первой эпохи Илуд может быть очень полезна для получения неожиданных наград.



## КРОЛ НАЁМНИК

*Во время войны с орками Крол смог привлечь в армию огромное число новобранцев. Как ему это удалось? Харизма? Или, как утверждают некоторые завистники, красота его старшей дочери? Похоже, всё намного проще – дело в его огромном состоянии!*

Крол – ключевой герой, если вы хотите добиться преимущества в классе воинов. Кажется, победа уже у вас в руках? Не будьте излишне самоуверенны, на самом деле ничего пока не гарантировано!

## ТРУД ОХОТНИЦА ЗА ГОЛОВАМИ

*Когда её отец, генерал Крол, собирал армию, чтобы отразить вторжение орков, он, выслуживаясь перед королём, решил использовать обаяние своей старшей дочери, чтобы усилить патриотическое настроение будущих новобранцев. Уязвлённая тем, что отец ценит лишь её внешность, а не воинские качества, Труд покинула его армию и собрала свою. Некоторые говорят, что она превзошла своего отца в решающем сражении против орков.*

Зачастую Труд становится первым призванным героем, так как значительно облегчает задачу призыва всех последующих дворфов. Её способность перемещаться между колонками классов расширяет возможности выбора дворфов в тавернах. Труд всегда может занять место пятого дворфа, чтобы предоставить игроку право призыва нового героя.





## АРАЛ ОРЛИНЫЙ КОГОТЬ

*В королевстве дворфов не сыскать лучшего следопыта. Недаром дворфы сложили пословицу: «Не найти такого места, где Арал не найдёт тебя».*

Арал может значительно усилить свой класс, к тому же без ущерба, который причиняет его соратница Дагда.



## ДАГДА ВСПЫЛЬЧИВАЯ

*Дагда – грозная охотница и может похвастать самой ценной коллекцией трофеев в королевстве! Однако методы, которыми она достигла таких результатов, вызывали много вопросов и неприятные толки.*

Дагда поможет добиться решающего преимущества в классе охотников. Но, призывая её, будьте осторожны, потеря дворфов из двух других классов на некоторое время может лишить вас возможности призывать новых героев.



## ЛОКДУР КОРЫСТОЛЮБИВЫЙ

*Локдур руководил добычей в главных шахтах богатейших северных гор. Говорят, что его жадность была беспредельна и он заставлял дворфов погружаться всё дальше и дальше в тёмные глубины горы Судьбы. Некоторые даже обвиняли Локдура в пробуждении Фэфнира, но никто так и не смог доказать свои обвинения.*

Если вы призвали в армию много горняков, но их показатель храбрости мал (0 или 1), то Локдур готов исправить эту ситуацию.



## ЗОРАЛ МАСТЕР

*Зорал – прямая противоположность своего босса. Всегда бок о бок с горняками, он был осторожен при прокладке новых штолен. Многие годы Зорал как лидер объединял все северные гильдии горняков.*

В отличие от Локдура Зорал будет очень полезен, если вы призвали в армию мало горняков, но с большим показателем храбрости (1 или 2). Благодаря 3 шевронам Зорал значительно увеличит множитель для очков храбрости горняков.



## ЭГУР СТАЛЬНОЙ КУЛАК

*Создатель множества оружия и брони, он был назван самим королём первым кузнецом Нидавеллира. Ходили слухи, будто у Эгура есть брат-близнец, который тайно работает по ночам, и это объясняет, как Эгур успевает работать за двоих. Но эти слухи так и не подтвердились.*

Эгур – идеальный герой для того, чтобы увеличить серию шевронов в своём классе без ущерба, который наносит его соратник Бонфур.



## БОНФУР ЖЕСТОКИЙ

*Величайший кузнец, но, повинувшись неумным амбициям, он заставлял дворфов своей кузницы работать до полного истощения, и даже довёл до смерти собственного сына. Авторитет Бонфура велик, но запятнан несправедливостью и этой смертью.*

Бонфур может добиться преимущества в классе кузнецов. Но, призывая его, будьте осторожны, так как потеря дворфа из другого класса на некоторое время может лишить вас возможности призывать новых героев.



## ИДУНН НЕЗАМЕТНАЯ

*Существует легенда, что в молодые годы Идунн и король любили друг друга. Все могло бы закончиться прекрасно, если бы король не был королём или обычаи двора были бы менее жёстки. Однако традиции в королевстве дворфов священны, и королю нельзя жениться по выбору сердца. Чтобы побороть отчаяние, Идунн стала разведчиком и провела большую часть жизни вдали от двора и утраченной любви.*

Идунн сможет значительно усилить вашу армию, если вы призвали большой отряд разведчиков.



## ХУРИЯ НЕУЛОВИМАЯ

*В период кровопролитных схваток с эльфами Хурия захватила в плен эльфийского принца, которого, однако, отпустила в обмен на его магический плащ. В естественной среде он позволяет ей становиться почти невидимой. Хурии доверяли наиболее опасные миссии на территории других королевств. Она одна из самых уважаемых разведчиков в своём классе.*

Хурия не обладает никаким особым преимуществом, кроме большого показателя храбрости. Если вы смогли призвать в армию не менее 5 разведчиков, то появление Хурии в конце игры может иметь решающее значение для победы.



## ВОИНЫ

*Воины знамениты и почитаемы, словно древние боги. Каждый из них может изменить ход битвы в одиночку. Однако всем известно, что их истинный мотив – жажда богатства.*

*С тех пор, как много веков назад внешняя угроза Нидавеллиру исчезла, многим стало заметно, что репутация воинов не вполне соответствует действительности.*

Слухи, распространяющиеся в королевстве, подтверждаются. Воины растеряли былое величие и уже не кажутся такими устрашающими, как прежде. Однако их появление в армии повысит престиж, а король это очень ценит. Вероятно, в нём пробуждаются воспоминания о том, как его предки истребляли демонов во тьме времён. Поэтому эльвеланд с наибольшим количеством воинов в армии будет вознаграждён королём. А золото ещё никому не мешало на пути к победе.



## ОХОТНИКИ

*Многие виды животных исчезли вслед за великим пожаром, возникшим в ходе последней битвы с драконом и оставившим лишь пепел от большей части лесов в королевстве. Охота стала малоходным делом, и лишь горстка дворфов в Безымянной долине, соседствующей с горным хребтом, остались верны этой древней профессии.*

*Но даже в таких трудных условиях охотники, следопыты, виртуозно владеющие оружием, умеющие расставлять ловушки, остаются сильными союзниками. Благодаря своей выносливости, охотники очень полезны в конце сражения.*

Показатель храбрости охотников равен квадрату их количества. Поначалу их влияние в армии не так заметно, но чем больше вы призываете охотников, тем больше они способствуют вашей победе.



## ГОРНЯКИ

*Профессия с тысячелетней историей, которая, однако, в последние века потеряла свой престиж. Несмотря на то, что каждый дворф в королевстве – прямой потомок горняка, лишь единицы гордятся этим. Работа в шахтах считается грязной, а сами горняки – одержимыми, живущими под властью драгоценных кристаллов, как это было в древнейшие времена.*

*Некоторые, однако, утверждают, что эльвеланду стоит заняться исследованием горных глубин, поскольку это может дать существенное преимущество в битве.*

Показатель храбрости горняков определяется произведением суммы шевронов на сумму очков храбрости. От горняков мало пользы в бою, но в отчаянной ситуации они могут всё перевернуть. Никогда не забывайте, что хороший удар киркой может стать решающим.

## КУЗНЕЦЫ

*Благодаря знанию металлов и необычайной изобретательности кузнецы пользуются исключительным уважением среди всех классов. Для любой армии кузнецы – ценная поддержка. А как вы представляете себе победу без оружия и подходящей брони? Кроме того, способность работать при высоких температурах даёт им преимущество в конце битвы, когда всё вокруг буквально пылает.*

Показатель храбрости кузнецов основан на математической последовательности. В королевстве Нидавеллир кузнецы – наиболее распространенная профессия, чем больше кузнецов вы призовёте в армию, тем больше ваше преимущество.



## РАЗВЕДЧИКИ

*Это сравнительно новая профессия для королевства Нидавеллир. Некоторые видят в ней дьявольское влияние эльфов, а другие – открытость всему новому великого народа дворфов, считавшихся до того несколько замкнутыми на себе.*

*Как бы там ни было, именно разведчики первыми сообщили о возвращении Фафнира и составе его армии.*

Показатель храбрости разведчиков определяется суммой очков храбрости. Этот класс кажется довольно привлекательным, поскольку среди разведчиков есть дворфы с большим показателем храбрости. Однако не забудьте, что армия, состоящая из одних лишь разведчиков, не может выиграть сражение, а без героя, который поведёт их на поле боя, вы не сможете победить в игре.



# ГЛОССАРИЙ

**Армия** – область, расположенная справа от планшета, где карты дворфов и героев располагаются в колонках соответствующих классов.

**Вырез** – область наверху планшета игрока, в которой располагается кристалл.

**Герой** – персонаж с особой силой, которого можно призвать в момент образования новой линии 5 шевронов. В игре действует правило: чтобы призвать нового героя, число завершённых линий 5 шевронов в армии игрока должно быть равно количеству карт призванных героев +1.

**Дворф** – персонаж, призываемый в армию во время посещения таверн. Они разделены на 5 классов:

ВОИН ОХОТНИК ГОРНЯК КУЗНЕЦ РАЗВЕДЧИК

**Жетон обмена кристаллов** – эти жетоны служат напоминанием о необходимости обменять кристаллы тем игрокам, которые сделали равные ставки.

**Знак отличия** – особые карты, которые распределяются между игроками во время этапа «Смотр войск» в конце эпохи 1, на основании преимущества по количеству шевронов в каждом классе дворфов.

**Итоговый показатель храбрости** – сумма победных очков игрока.

**Командная зона** – область, расположенная слева от планшета, где располагаются карты нейтральных героев и карты знаков отличий.

**Королевская награда** – карты, которые входят в состав колод эпох 1 и 2 совместно с картами дворфов. Они позволяют игрокам улучшать свои монеты.



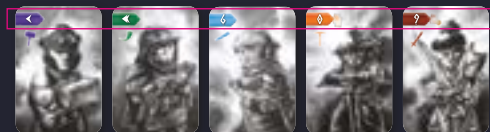
**Королевская сокровищница** – платформа, на которой располагаются королевские монеты. Эльвеланды берут монеты из королевской сокровищницы во время обмена или улучшения.



**Кошель** – область, расположенная внизу планшета игрока и состоящая из двух слотов, в которых размещаются две монеты игрока, не использованные им в качестве ставок в тавернах.

**Кристаллы** – особые жетоны с цифрой, определяющие порядок хода в случае равенства ставок игроков. Располагаются в специальном вырезе наверху планшета игрока.

**Линия 5 шевронов** – набор шевронов 5 различных классов дворфов в армии игрока.



**Обмен монеты** – эффект ставки монетой с номиналом 0, позволяющий игроку обменять одну из монет в своём кошельке на монету из королевской сокровищницы с номиналом равным сумме монет в кошельке.

**Очки храбрости** – цифра, указанная на шевроне, используется для подсчёта показателя храбрости каждого класса. Классы различаются по способу подсчёта показателя храбрости (см. «Определение показателя храбрости» на стр. 7).

**Смотр войск** – этап игры в конце эпохи 1, когда происходит распределение карт знаков отличия между игроками, на основании преимущества по количеству шевронов в каждом классе дворфов.

**Таверны** – три локации в королевстве, откуда дворфы призываются в армию. Вывески таверн «Весёлый гоблин», «Парящий дракон» и «Гарцующий конь» представлены в виде жетонов, лежащих на столе, а также изображены на планшетах игроков.

**Улучшение монеты** – эффект некоторых карт, позволяющий игроку заменить одну любую свою монету на монету из королевской сокровищницы с номиналом +X.



**Шеврон** – символ, расположенный в левом верхнем углу каждой карты дворфов и героев, на нём изображаются очки храбрости.

**Эльвеланд** – на языке дворфов «Истребитель драконов». В правилах игры это понятие используется наряду со словом «игрок».

**Эпоха 1** – первая часть игры, состоящая из 4 раундов при игре 2–3 эльвеландов, и 3 раундов при игре 4–5 эльвеландов.

**Эпоха 2** – вторая часть игры, состоящая из 4 раундов при игре 2–3 эльвеландов, и 3 раундов при игре 4–5 эльвеландов.

## КРАТКАЯ СПРАВКА ОБ ИГРЕ

Изменения в игре при 2, 3 и 5 игроках описаны на стр. 4

### А. ПОДГОТОВКА К РАУНДУ

#### 1. Появление дворфов

Поместите в каждую таверну столько карт из колоды текущей эпохи, сколько эльвеландов принимает участие в игре.

#### 2. Ставки

Выберите и положите лицом вниз по одной своей монете на изображение каждой таверны на своём планшете.

### Б. ПОСЕЩЕНИЕ ТАВЕРН

#### 1. Открытие ставок

Переверните монету, лежащую на изображении текущей таверны.

Игрок, который поставил монету наибольшего номинала, становится активным эльвеландом. В случае равенства ставок спор разрешается с помощью кристаллов.

#### 2. Действия активного эльвеланда

- выберите и возьмите одну карту в текущей таверне,
- призовите героя (если исполнено условие),
- обменяйте монету, если сделали ставку монетой, с номиналом 0.

Переход хода к следующему эльвеланду происходит в порядке уменьшения или номинала ставки, или, в случае равенства ставок, номинала кристалла.

#### 3. Обмен кристаллами

После того, как все игроки совершили свои действия в таверне, игроки, чьи ставки оказались одинаковыми, обмениваются кристаллами. Затем посетите следующую таверну, начав с этапа «Открытие ставок».

### В. НОВЫЙ РАУНД

Когда игроки посетили все таверны, соберите свои монеты с планшета и начните новый раунд.



## Определение показателя храбрости



### ВОИНЫ

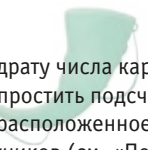
Их показатель храбрости равен сумме очков храбрости всех воинов в армии игрока.

Однако игрок, который обладает наибольшим количеством шевронов воинов в своей армии, добавляет к показателю храбрости номинал своей самой ценной монеты. В случае равного количества шевронов у нескольких игроков все эти игроки прибавляют номинал своей самой ценной монеты к показателю храбрости своих воинов.



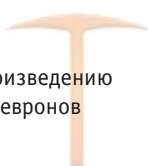
### ОХОТНИКИ

Их показатель храбрости равен квадрату числа карт охотников в армии игрока. Чтобы упростить подсчёт, посмотрите на планшете значение, расположенное напротив последнего шеврона в колонке охотников (см. «Показатель храбрости кузнецов и охотников» на стр. 7).



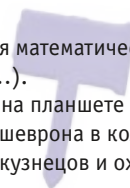
### ГОРНЯКИ

Их показатель храбрости равен произведению суммы очков храбрости на сумму шевронов горняков в армии игрока.



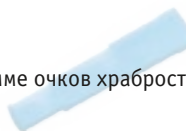
### КУЗНЕЦЫ

Их показатель храбрости определяется математической последовательностью (+3, +4, +5, +6, ...). Чтобы упростить подсчёт, посмотрите на планшете значение, расположенное напротив последнего шеврона в колонке кузнецов (см. «Показатель храбрости кузнецов и охотников» на стр. 7).



### РАЗВЕДЧИКИ

Их показатель храбрости равен сумме очков храбрости разведчиков в армии игрока.



**Автор игры:** Серж Лаже

**Иллюстратор:** Жан-Мари Мингез

**Графический дизайнер:** Валериан Холли

**Легенды Нидавеллира** написаны Сержем

Лаже и Флорианом Гренье

**Разработчик мобильного приложения:**

Никола Нормандон



Ещё больше игр на сайте evrikus.ru



### • БЛАГОДАРНОСТЬ АВТОРА •

Большое спасибо всем тестерам, которые пожертвовали своим временем ради того, чтобы эта игра порадовала общество. Особая благодарность семье Руиз за их готовность к работе и неизменно хорошее настроение.

Искренне благодарю прекрасную команду, которая работала над этим проектом: Селин, Валериан, Флориан и Жан-Мари. Благодаря их таланту и труду эта игра стала такой, какой вы её видите сейчас.