



Идавёлль – это дополнение к настольной игре Нидавеллир.

За весьма простыми правилами этого дополнения скрывается множество новых возможностей, изменяющих привычную вам стратегию, поэтому мы не рекомендуем использовать его во время первой партии в основную игру Нидавеллир. Также мы рекомендуем вам попробовать по отдельности дополнения Тингвеллир и Идавёлль, перед тем как совместить их.

В этом дополнении участвуют создания намного более могущественные и легендарные, чем простые дворфы, но не забывайте, что без храбрости жителей Нидавеллира Фафнир уже съжёт бы всё дотла! При создании настольной игры Нидавеллир нас во многом вдохновляла северная и германская мифология. Мы стремились создать собственный мир и переплести его корни с корнями мирового дерева Иггдрасиль.

Желаем вам удачных приключений и благодарим за поддержку.

Команда **GRRRE GAMES**

В тени гор Фафнир собирал вокруг себя злейшую армию.
 Чудовищные, тёмные, немислимые ужасы собирались у границ Нидавеллира.
 Стремясь к обретению не только богатства, но и могущества, Фафнир
 сжёг зелёную равнину Идавёлль и разрушил тысячелетние храмы.

В ярости отец всех богов Один объявил всеобщий сбор войск и возглавил поход!

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

20 карт **легенд**, в том числе

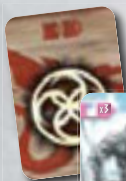
А • 5 карт **ётунов**

Б • 5 карт **мифических существ**

В • 5 карт **асов**

Г • 5 карт **валкирий**

1 карта
 «ГУАЛИНБУРСТИ»



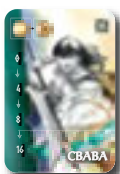
А



Б



В



Г



5 жетонов **власти**



5 жетонов **силы**



5 жетонов **плена**



10 жетонов
воинских классов



1 блокнот для записи
 победных очков



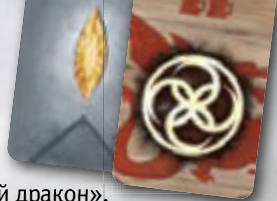
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте карты легенд.

В зависимости от количества эльвеландов создайте **стопку легенд** и положите её лицом вниз на жетон таверны «Парящий дракон».

2 или 3 эльвеланда – 9 карт, 4 эльвеланда – 12 карт, 5 эльвеландов – 15 карт.

Остальные карты легенд положите рядом с королевской сокровищницей – это **резерв легенд**. Продолжите подготовку к игре по правилам основной игры Нидавеллир.



ПРАВИЛА ИДАВЁЛЬ

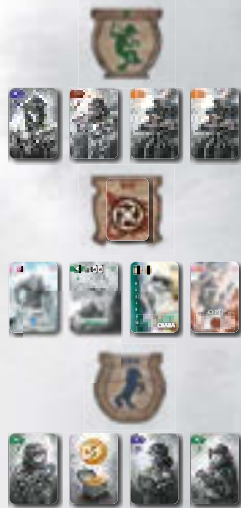
Во время 1, 2 и 3 раунда **эпохи 1** на этапе «ПОЯВЛЕНИЕ ДВОРФОВ»:

- поместите в таверны «Весёлый гоблин» и «Гарцующий конь» столько карт из колоды **эпохи 1**, сколько эльвеландов принимают участие в игре.
- поместите в таверну «Парящий дракон» столько карт из **стопки легенд**, сколько эльвеландов принимают участие в игре.

Исключение: при игре вдвоём поместите по 3 карты в каждую таверну.

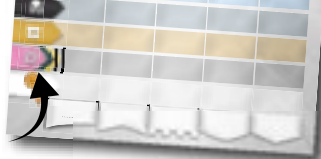
После 3-го раунда помещайте в таверны только карты дворфов **эпохи 1**. Играйте по правилам основной игры, пока колода текущей эпохи не закончится.

С этим дополнением **эпоха 1** становится длиннее на 1 раунд: 5 раундов для 2 – 3 эльвеландов, 4 раунда для 4 – 5 эльвеландов.



Пример подготовки игры для 4 эльвеландов

В конце игры подсчитайте показатель храбрости на картах асов, ётунов и валькирий. Впишите их в соответствующие ячейки блокнота для записи победных очков.



Важно. Если вы играете с дополнением Тингвеллир, то карты легенд, оставшиеся в таверне в конце раунда, убирайте обратно в коробку, а не в сброс. Они не будут использоваться в игре.



КАРТЫ ЛЕГЕНД

МИФИЧЕСКИЕ СУЩЕСТВА

Когда эльвеланд выбирает карту мифического существа в таверне «Парящий дракон», он должен сразу поместить её в свою армию:

- добавив её в уже имеющуюся колонку соответствующего воинского класса или
- создав новую колонку, если у эльвеланда ещё нет карт такого класса.

Каждое мифическое существо наделено способностью.



ДУРАТРОР

Обладает
1 шевроном охотников.

Олень ДУРАТРОР делает ДАГДУ менее вспыльчивой, и когда она появляется в армии игрока, он сбрасывает на одну карту дворфов меньше.



ХРЕСВЕЛЬГ

Обладает
1 шевроном кузнецов.



Возьмите карту «ГУЛИНБУРСТИ» и поместите её в любую колонку своей армии.



НИДХЁТТ

Обладает
1 шевроном воинов.

Прибавьте **5 очков** к показателю **храбрости воинов** + **2 очка** за **каждый шеврон** в колонке **воинов** (включая его собственный).

Уточнение. Эффект карты НИДХЁТТ похож на эффект карты ИДУНИ, но для колонки воинов.



ГАРМ

Обладает
2 шевронами разведчиков.

Прибавьте **9 очков** к вашему показателю храбрости разведчиков + 1 очко за каждый шеврон в колонке разведчиков (включая его собственные).

Если во время просмотра войск вы получили знак отличия разведчиков, возьмите 6 карт из колоды **эпохи 2** (вместо 3) и оставьте себе 1, вернув оставшиеся карты в колоду.

Уточнение. Эффект карты ГАРМ похож на эффект карты ИДУНИ, но добавляет 1 очко за шеврон вместо 2.



ПАТАТОСК

Обладает
1 шевроном горняков.

Прибавьте **2 очка** к показателю **храбрости горняков.**

При подсчёте показателя **храбрости горняков** каждая пара шевронов со значением **0** добавляет **1 очко храбрости** перед умножением на количество шевронов.



Горняки Сергея имеют 4 шеврона со значением 0, 3 шеврона со значением 1, а также у него есть карта ПАТАТОСК с шевроном со значением 2. Таким образом в его армии 8 шевронов горняков и 7 очков храбрости (2 из них благодаря 2 парам шевронов со значением 0).

Показатель храбрости горняка Сергея $8 \times 7 = 56$ очков.

АСЫ



Напоминаем,
что ход состоит из этапов:
появление дворфов,
ставки и посещение 3 таверн.

Как только вы призовёте одного из **асов**, поместите его карту в свою **командную зону** и положите на неё **1 жетон власти**.

Вы можете активировать способность аса один раз за игру, сбросив соответствующий **жетон власти**.



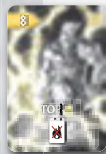
ФРИГГ

Когда вы выбираете **карту дворфа** или **королевской награды** в таверне, поместите её под колоду **текущей эпохи**, затем возьмите с верха колоды 3 карты и оставьте у себя 1 из них.

Положите 2 оставшиеся карты под колоду **текущей эпохи** в любом порядке. Теперь вы знаете 3 карты, которые появятся в последней таверне в конце эпохи.

Прибавьте **12 очков** к **итоговому показателю храбрости** вашей армии в конце игры.

Важно. Способность ФРИГГ не может быть активирована на последнем ходу эпохи 1 или 2.



ТОРА

Вы можете отменить эффект, обязывающий сбросить карту. Способность ТОРА предотвращает сброс 1 карты в результате эффектов карт БОНФУР, ДАГДА, БРИСИНГАМЕН и ХЁФУД.

Прибавьте **8 очков** к **итоговому показателю храбрости** вашей армии в конце игры.

Пример. Владимир призывает ДАГДУ и активирует ТОРА. Теперь он может сбросить только 1 карту из своей армии вместо 2.



ЛОКИ

В конце этапа «Появление дворфов» и до этапа «Ставки» вы можете поместить **жетон власти ЛОКИ** на 1 любую карту **дворфа** или **королевской награды** и зарезервировать её. Только вы можете забрать эту карту. Если вместо отмеченной жетоном власти ЛОКИ карты вы выбрали другую карту, сбросьте **жетон власти ЛОКИ** в конце вашего хода.

Прибавьте **8 очков** к **итоговому показателю храбрости** вашей армии в конце игры.

Уточнение. Способность ЛОКИ применяется перед способностью ФРЕЙЯ.



ФРЕЙЯ

В конце этапа «Появление дворфов» и до этапа «Ставки» вы можете поменять местами одну карту в таверне с картой в другой таверне. Однако ФРЕЙЯ не может выбрать карту, отмеченную способностью ЛОКИ.

Прибавьте **15 очков** к **итоговому показателю храбрости** вашей армии в конце игры.

Уточнение. Способность ФРЕЙИ применяется после способности ЛОКИ.



ОДИН

В конце своего хода вы можете вернуть одного из своих **нейтральных героев** в резерв и вместо него призвать другого **нейтрального героя**. Если возможно, примените эффект только что призванного **героя**.

Не приносит победных очков в конце игры.

Пример. В конце своего хода, после обмена монет, Сергей применяет способность ОДИНА. Он возвращает ТРУД обратно в держатель для карт и берёт вместо неё одного из братьев ДВЕРГОВ.

ЁТУНЫ



Как только вы призвали **ётуна**, поместите его в **командную зону** и поместите **1 жетон плена** внизу колонки соответствующего воинского класса. Каждая **карта ётуна** пленяет **одного дворфа** определённого воинского класса, но не героя, наёмника, мифическое существо или особую карту. Когда в таверне вы призываете **дворфа** такого воинского класса, вы можете пленить его (см. Глоссарий, стр. 12) или поместить в свою армию.



- Если вы пленили **карту дворфа**, примените способность **ётуна** и затем сбросьте **жетон плена**.
- Если вы поместили **карту дворфа** в свою армию, переверните **карту ётуна** лицевой стороной вниз и сбросьте его **жетон плена**. Способность ётуна не сработает до конца игры.



ТРИВАЛЬДИ



Плените следующую **карту кузнеца**, которую вы призовёте, и сразу же призовите героя. Этот новый герой не учитывается в общем количестве героев игрока, и не требует для себя **линии 5 шевронов**.

Пример. Благодаря ТРИВАЛЬДИ Сергей призывает ЗОРААА, даже несмотря на то, что у него в этот момент нет линии 5 шевронов для нового героя. Затем Сергей создаёт в своей армии первую линию 5 шевронов и призывает нового героя. Так как ЗОРААА был призван благодаря эффекту ётуна ТРИВАЛЬДИ, он не учитывается в общем количестве героев игрока и не требует для себя отдельной линии 5 шевронов. Важно.

- Невозможно призвать героя, если нельзя выполнить требования его призыва. Например, нельзя призвать ДАГДУ, если вы не можете сбросить 2 карты дворфов из 2 разных колонок армии.
- Если вы играете с дополнением Тингвеллир, ТРИВАЛЬДИ позволяет вам призвать карту героя, даже если вы владеете картой МЕГИНЬБОРА.



ГЮМИР



Плените следующую **карту разведчика**, которую вы призовёте. Прибавьте **очки храбрости** пленённой карты, умноженные на 3, к **итоговому показателю храбрости** вашей армии в конце игры.



СКРЮМИР



Плените следующую **карту охотника**, которую вы призовёте. Затем возьмите 5 карт из **резерва легенд** рядом с **королевской сокровищницей** и выберите себе 2. Оставшиеся карты положите под низ стопки **резерва легенд**.

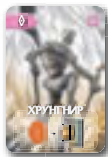


СУРТА



Плените следующую **карту воина**, которую вы призовёте. Прибавьте номинал вашей самой ценной **монеты** к **итоговому показателю храбрости** вашей армии в конце игры.

Важно. Если в конце игры у вас будет преимущество по числу шевронов воинов, и вы используете способность СУРТА, вы добавите удвоенный номинал вашей самой ценной монеты к итоговому показателю храбрости вашей армии.



ХРУНГНИР



Плените следующую **карту горняка**, которую вы призовёте, и сразу же обменяйте каждую из ваших **монет** на монету с номиналом +2. Этот эффект не распространяется на **обменные монеты** с номиналом 0 или 3. Совершите обмен в порядке сверху вниз, начиная с **монеты** для таверны «Весёлый гоблин» и заканчивая **монетами** в вашем кошельке (сначала монета слева, затем справа). Сам процесс обмена монет происходит по обычным правилам. Уточнение. Если у вас есть УЛИНА, то примените способность ХРУНГНИРА сначала к монетам, которые уже находятся на вашем планшете, а затем в любом порядке обменяйте монеты в вашей руке.

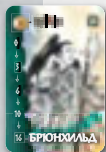
ВАЛЬКИРИИ



Как только вы призываете **валькирию**, поместите её в свою **командную зону**, затем поместите **1 жетон силы** на самое верхнее деление шкалы карты валькирии. Каждый раз, когда выполняется условие, указанное на **карте валькирии**, переместите **жетон силы** на одно деление вниз.

Важно. Как только на шкале силы будет достигнуто нижнее значение, жетон силы больше не перемещается.

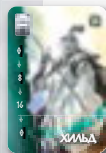
В конце игры **валькирии** добавляют определённое количество очков к **итоговому показателю храбрости** вашей армии, соответствующее числу напротив **жетона силы**.



БРЮНХИЛЬДА

Каждый раз, когда вы побеждаете на этапе «ОТКРЫТИЕ СТАВОК» и можете первым выбрать дворфа в таверне, переместите **жетон силы** на 1 деление вниз по шкале силы этой **валькирии**.

Значения шкалы силы: 0 – 3 – 6 – 10 – 16



ХИЛЬДА

Во время смотра войск, за каждый полученный знак отличия, переместите жетон силы на 1 деление вниз по шкале силы этой валькирии.

Значения шкалы силы: 0 – 8 – 16 – 0



ЭЛЬРУН

Поместите **ЭЛЬРУН** в свою **командную зону**, а затем поместите на неё **1 жетон воинского класса**.

Каждый раз, когда вы помещаете в свою армию карту, содержащую **шеврон** выбранного класса, переместите **жетон силы** на 1 деление вниз по шкале силы этой **валькирии**.

Значения шкалы силы: 0 – 3 – 6 – 10 – 16

Важно. Нейтральные герои ИЛУД и ТРУД, а также ДВОЙНИКИ ОЛЬВЮНА и ГУЛЛИНБУРСТИ не активируют способность ЭЛЬРУН, так как шевроны этих карт нейтральны.



СИГДРИВА

Каждый раз, когда вы призываете **карту героя** (любым образом), переместите **жетон силы** на 1 деление вниз по **шкале силы** этой **валькирии**.

Значения шкалы силы: 0 – 0 – 8 – 16

Исключение. Способность ОДИНА не активирует способность СИГДРИВЫ.



СВАВА

Каждый раз, когда вы **обмениваете** или **улучшаете монету** с приростом (см. Глоссарий, стр. 12), переместите **жетон силы** на 1 деление вниз по **шкале силы** этой **валькирии** за каждую единицу прироста.

Значения шкалы силы: 0 – 4 – 8 – 16

Пример. В результате обмена Сергей должен взять монету номиналом 7 из королевской сокровищницы. Монеты номиналом 7 и 8 недоступны, поэтому он берёт монету номиналом 9 и перемещает жетон силы на 2 деления вниз по шкале силы СВАВЫ.

ГЛОССАРИЙ

Пленение (действие ётунов). Поместите пленённую карту под карту ётуна, сохраняя видимым её шеврон. Шеврон больше не имеет значения и не будет учитываться, если не указано иное в способности ётуна. Ётуны пленяют только карты дворфов, призываемых в таверне. Если вы добавляете в армию героя, наёмника, мифическое существо или особую карту, поместите эту карту в колонку, а жетон плена положите снова в нижнюю часть колонки.

Прирост. В соответствии с правилами основной игры, если во время обмена или улучшения монеты в королевской сокровищнице нет монеты нужного номинала, то игрок берёт монету большего номинала ближайшего к нужному. Это называется «прирост». Взятие монеты с меньшим номиналом, в случае отсутствия монет с большим, не является приростом.

• НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ •

Автор игры: Серж Лаже

Художник: Жан-Мари Мингез

Графический дизайнер: Валериана Холле

Мобильное приложение: Никола Нормандон

Легенды Нидавеллира написаны Сержем Лаже и Флорианом Гренье



• БЛАГОДАРНОСТЬ АВТОРА •

Вновь от всей души благодарю растущую команду GRRRE Games, которая, как всегда, выжила на 200 %, работая над вторым дополнением к игре Нидавеллир. Желаю всем авторам поработать с этой весёлой командой!