



НІДАВЕЛІР

И У Ч Д Ф К М Я Р



ТИСЯЧОЛІТТЯМИ МИР І СПОКІЙ ПАНУВАЛИ В КОРОЛІВСТВІ ГНОМІВ.

АЛЕ В ДИКИХ І ЗАСНІЖЕНИХ ЗЕМЛЯХ НІДАВЕЛЛІРА ТАК НЕ МОГЛО ТРИВАТИ ВІЧНО. ДРЕВНЄ ЗЛО ВКОТРЕ ПРОБУДИЛОСЯ! ЖАДЛИВИЙ ГУРКІТ СТРУСОНУВ МІСТА ГНОМІВ, І ПЕКІЛЬНЄ ПОЛУМ'Я ПРОБИЛОСЯ КРІЗЬ ХМАРИ. ЗАГРОЗА З'ЯВИЛАСЯ НІЗВІДАКИ, ЗАРОДИВИСЬ У НАЙТЄМНІШІЙ І НАЙВІДАЛЕНІШІЙ ЧАСТИНІ КОРОЛІВСТВА. ФАФНІР БЕЗЖАЛЬНИЙ — МОГУТНІЙ ДРАКОН, ЯКИЙ КІЛЬКА СТОЛІТЬ ТОМУ УВ'ЯЗНЕНИЙ ГНОМАМИ ТА ЧАКЛУНАМИ, ВИРІШИВ ПОМСТИТИСЯ.

КВОЮ ПОМСТУ ФАФНІР ВИРІШИВ РОЗПОЧАТИ ЗВІДТИ, ДЕ ЗОЛОТО ЗБИРАЮТЬ З ОСОБЛИВОЮ ЖАДОБОЮ — З КОРОЛІВСТВА ГНОМІВ. ТРЕБА ВИЗНАТИ, ЩО ТАК ВЧИНИВ БИ БУДЬ-ЯКИЙ РОЗУМНИЙ РОЗБІЙНИК!

ВЖЄ МАЮЧИ ШАНОВАНІ ТИТУЛИ РАДНИКА ТА ВОЕНАЧАЛЬНИКА, ВИ ОТРИМУЄТЕ НОВЄ ЗВАННЯ — ЄЛЬВЕЛАНД. ІЗ ТИМ КОРОЛЬ ВІДПРАВЛЯЄ ВАС ДЛЯ ЗБОРУ АРМІЇ З УСЬОГО КОРОЛІВСТВА. ЗАХОДЬТЕ У КОЖНУ ТАВЕРНУ, НАЙМАЙТЕ НАЙВПРАВНІШИХ ГНОМІВ І НАЙАВТОРИТЕТНІШИХ ГЕРОІВ, ЩОБ ЗІБРАТИ АРМІЮ, ЗДАТНУ ПЕРЕМОГТИ КРОВОЖЕРЛИВОГО ДРАКОНА! ГІДНО ВИКОНУЙТЕ НАКАЗ КОРОЛЯ, А ПРО ВИТРАТИ НЕ ТУРБУЙТЕСЯ! ВИТРАЧАЙТЕ СТІЛЬКИ, КІЛЬКИ ПОТРІБНО, ДАЖЄ КОРОЛЬ ВИНАГОРОДИТЬ КРАЩОГО, АЛЕ Й ЖОРСТОКО ПОКАРАЄ ТИХ, ХТО НЕ ВПОРАЄТЬСЯ ЗІ КВОІМ ЗАВДАННЯМ.

МЕТА ГРИ

У грі «Нідавеллір» гравці стають ельвеландами — уповноваженими королем гномів на створення армії для боротьби проти Фафніра. Гравець, який збере найхоробрішу армію (з найбільшою кількістю очок хоробрості), переможе у грі та удостоїться честі вбити у битві древнього дракона.

Якщо якісь терміни у правилах незрозумілі, ви можете знайти пояснення до них у глосарії на с.23.

Зміст

Підготовка до гри	♦ 4 ♦	Завершення епох	♦ 12 ♦
Структура планшета та карт	♦ 6 ♦	Властивості героїв	♦ 14 ♦
Визначення показника хоробрості кожного класу	♦ 7 ♦	Легенди Нідавелліра	♦ 18 ♦
Структура раунду	♦ 8 ♦	Глосарій	♦ 23 ♦

Вміст гри

87 карт **гномів** 5 класів:

A • 18 карт **воїнів**,

B • 16 карт **мисливців**,

C • 16 карт **рудоконів**,

D • 20 карт **ковалів**,

E • 16 карт **розвідників**,

F • 1 особлива карта **Головного коваля**
(візніка ковалів)



5 карт **візнік**

5 карт **королівських нагород**



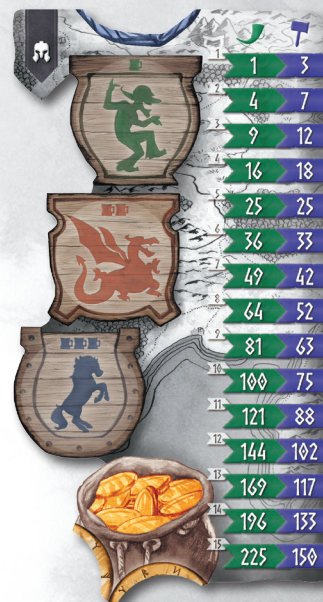
3 жетони **вивісок таверн**



21 карт **героїв**



5 персональних планшетів **гравців**



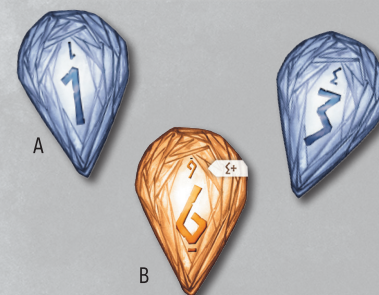
3 жетони **обміну кристалів**



6 жетонів **кристалів**:

A • 5 базових кристалів
1, 2, 3, 4, 5

B • 1 особливий кристал
зі значенням 6
(візніка рудоконів)



60 **золотих монет**:

A • 25 базових монет Φ_{x5} | 2_{x5} | 3_{x5} | 4_{x5} | 5_{x5}

(по 1 набору із 5 монет для кожного гравця),

B • 1 особлива монета номіналом 3 (візніка мисливців),

C • 34 королівських монет:

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 **королівська скарбниця**

4 підставки для карт


1 блокнот для підрахунку очок хоробрості

При грі вгвох

Грайте за звичними правилами, однак під час підготовки до гри

необхідно:

забрати з **королівської скарбниці 2 монети** номіналами 7, 9

та 11  і покласти їх назад у коробку.

На етапі «Поява гномів»:

кожного ходу кладіть у кожну таверну по 3 карти гномів. Гравці виконують ходи по черзі згідно з результатами зроблених ставок (гравець, який зробив найбільшу ставку виконуватиме хід першим і т.д.). Нехай гравець, що виграв ставку, вибере карту гнома, а позосталу карту скине в скид.

При грі втрьох

Грайте за звичними правилами, однак під час підготовки до гри

необхідно:

забрати з **королівської скарбниці 2 монети** номіналами 7, 9

та 11  і покласти їх назад у коробку.

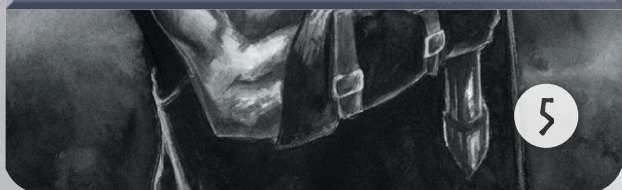
При грі вп'ятьох

Грайте за звичними правилами, однак під час підготовки до гри

необхідно:

додати в колоди карт **Епохи 1 та Епохи 2** карти гномів

із символом  у правому нижньому куті карт.



Перша гра

Під час першої гри, щоб краще познайомитися із правилами, рекомендуємо не використовувати в грі цих **героїв**:

ТРУД МИКЛИВИЦЯ ЗА ГОЛОВАМИ ІЛУД НЕПЕРЕДБАЧУВАНА УЛІНА ПРОВИДИЦЯ

Властивості цих **героїв** можуть здатися вам надто складними для першої гри, проте рішення за вами.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1 • Кожен гравець бере персональний планшет і комплект із 5 **базових монет**.



2 • Візьміть кількість **кристалів** відповідно до кількості гравців у партії:

5 гравців
кристали 1, 2, 3, 4, 5



4 гравців
кристали 2, 3, 4, 5



3 гравців
кристали 3, 4, 5



2 гравців
кристали 4, 5



• Перетасуйте кристали та роздайте долілиць по одному кристалу кожному гравцю. Гравці перевертають отримані кристали та кладуть їх горілиць у спеціальну **комірку** своїх планшетів.

3 • Покладіть на центр стола 3 **вивіски таверн** («Веселий гоблін», «Вихиляси з Драконом» і «Гарцюючий кінь») та 3 **жетони обміну кристалів**.

4 • Покладіть усі карти **героїв** у 3 підставки. Ці карти повинні перекривати одна одну так, щоб тільки ліва частина карт (ім'я, клас, шеврон і властивість) **героїв** лишалися видимими.

5 • Покладіть карти **відзнак** на підставку. Ці карти повинні перекривати одна одну так, щоб тільки ліва частина карт (клас, якому відповідає відзнака, ефект карти) лишалися видимими.

6 • Поставте на стіл **королівську скарбницю** , а всі монети покладіть у відповідні комірки.

7 • Якщо у грі менше 5 гравців, то покладіть назад у коробку карти з символом  у правому нижньому куті карт.

8 • Перетасуйте карти **Епохи 1** та сформуйте з них колоду. Покладіть її поряд із **королівською скарбницею**.

9 • Те саме зробіть із картами **Епохи 2**.



Королівська скарбниця

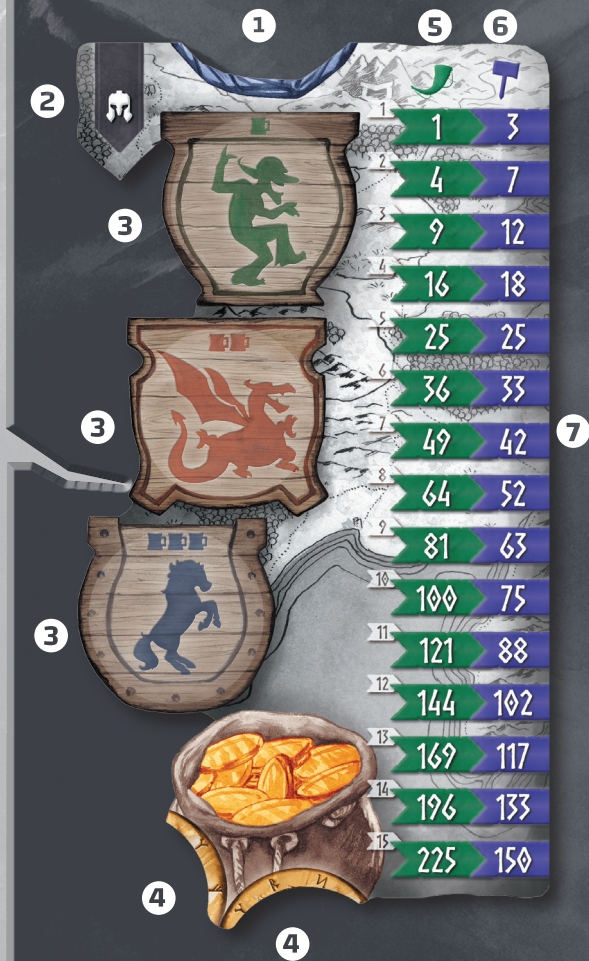
Перед першою грою зберіть королівську скарбницю, слідуючи числовим позначкам на картонних елементах.





Приготування до гри для 4 гравців

Структура планшета



- 1 Комірка для кристала
- 2 Командна зона
- 3 Вивіски таверн
- 4 Гаманець
- 5 Шкала хоробрості мисливців
- 6 Шкала хоробрості ковалів
- 7 Зона розташування армії

Структура карт

Карта гнома

- 1 Клас
- 2 Шеврон із зазначенням очок хоробрості
- 3 Символ карти для гри вп'ятьох



Карта героя

- 1 Ім'я
- 2 Клас
- 3 Шеврон із зазначенням очок хоробрості
- 4 5 Властивості героя



Карта відзнаки

- 1 Клас, якому відповідає відзнака
- 2 Ефект карти



Карта королівської нагороди

- 1 Ефект карти
- 2 Символ карти для гри вп'ятьох



ВИЗНАЧЕННЯ ПОКАЗНИКА ХОРОБОСТІ



ВОЇНИ



Показник хоробристості воїнів дорівнює сумі **очок хоробристості** всіх воїнів у армії гравця. Гравець додає до показника хоробристості найбільший номінал своєї **монети**, якщо в його армії найбільша кількість **шевронів** у стовпці **воїнів**. Якщо декілька гравців мають однакову кількість шевронів воїнів, то всі вони додають найбільший номінал своїх **монет** до **показника хоробристості** своїх воїнів.



МИСЛИВЦІ

Показник хоробристості мисливців дорівнює квадрату числа карт **мисливців** у армії гравця. Щоб спростити підрахунок, зверніться до шкали хоробристості на планшеті мисливців (зелена шкала). Значення навпроти останньої карти з **шевроном** у стовпці мисливців буде підсумковим показником хоробристості.



РУДОКОПИ



Показник хоробристості рудокопів дорівнює добутку суми **очок хоробристості** на суму **шевронів** у стовпці рудокопів.



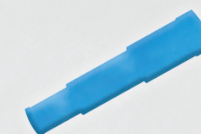
КОВАЛІ

Показник хоробристості ковалів визначається математичною послідовністю (+3, +4, +5, +6, ...). Щоб спростити підрахунок, зверніться до шкали хоробристості на планшеті ковалів (фіолетова шкала). Значення навпроти останньої карти з **шевроном** у стовпці ковалів буде підсумковим показником хоробристості.



РОЗВІДНИКИ

Показник хоробристості розвідників дорівнює сумі **очок хоробристості** всіх розвідників в армії гравця.



Показник хоробристості ковалів і мисливців

	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				

СТРУКТУРА РАУНДУ

ПРИГОТУВАННЯ ДО РАУНДУ

1. ПОЯВА ГНОМІВ

* Покладіть у кожен таверну стільки карт горілиць з колоди поточної епохи, скільки гравців беруть участь у грі. Виняток. При **грі вгвох** покладіть по 3 карти в кожен таверну.

ГРАВЦІ УВАЖНО ДИВЛЯТЬСЯ НА ВІДВІДУВАЦІВ КОЖНОЇ ІЗ ТАВЕРН І ВИРІШУЮТЬ, ЯКІ РОБИТИ СТАВКИ. В ЗАЛЕЖНОСТІ ВІД ВЛАСНИХ ПОТРЕБ І ДОГАДІВ ПРО МОЖЛИВІ ДІЇ СУПЕРНИКІВ.

2. СТАВКИ

Під час цієї фази всі гравці виконують ходи одночасно.

* Виберіть і покладіть долілиць по **1** монеті з **5** базових **монет** на вивіску кожної таверни на вашому планшеті. Дві позostalі монети, покладіть долілиць у комірки гаманця на вашому планшеті.

Номинали **монет** визначають послідовність виконання дій гравцями в кожній із таверн.

Відвідування таверн

Гравці відвідують таверни одну за одною. Починають гравці з таверни «Веселий гоблін» і, закінчивши свої дії, переходять у таверну «Вихляси з Драконом», а потім у «Гарцюючий кінь».

1. РОЗІГРУВАННЯ СТАВОК

У цій фазі гравці виконують дії одночасно:



* Переверніть **монету**, що лежить на **вивісці поточної таверни** (лише її одну) на вашому планшеті. Гравець, який зробив ставку **монетою** найбільшого номіналу, стає активним гравцем. Якщо кілька гравців зробили ставки **монетами** однакового номіналу, першість ходу визначається за допомогою **кристалів**. У випадку нічії перемагає гравець, який володіє **кристалом** з найбільшим значенням. (детальніше див. в пункті правил «Визначення переможця у випадку нічії»).

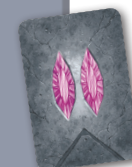


Костя робить ставку **монетою** номіналом 5, Поліна та Данило зробили ставки **монетами** номіналом 2. Костя (кристал зі значенням 3) стає активним гравцем. Коли його хід завершиться, настане хід Поліни (кристал зі значенням 5), а потім Данила (кристал зі значенням 1).



Гра складається з 2 Епох.

Під час гри вгвох і втрвох кожна епоха триває 4 раунди.

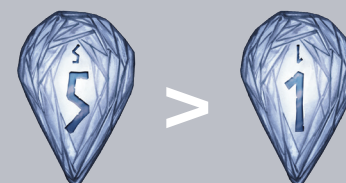


Для 4 і 5 гравців кожна епоха триває 3 раунди.

Визначення переможця у випадку нічії

Якщо гравці зробили однакові ставки, вони порівнюють значення своїх **кристалів**. Перемагає гравець, що володіє **кристалом** із найбільшим значенням. Гравець, який має **кристал** із найбільшим значенням стає активним гравцем.

Гравці виконуватимуть дії по черзі в порядку зменшення номіналів кристалів.



2. ДІЇ АКТИВНОГО ГРАВЦЯ

У наведеному порядку:

- * виберіть та візьміть одну карту з таверни, в якій перебуваєте. Якщо це карта **гнома**, найміть його у свою **армію**, поклавши карту в уже створений стовпець або почніть новий стовпець з цієї карти. Якщо це карта **«Королівська нагорода»**, то покращіть монету (див. «Покращення монет» на с. 11).
- * найміть **героя** у свою армію, якщо виконано необхідну умову;
- * здійсніть обмін **монет**, якщо зробили ставку **монетою** номіналом 0 (див. «Обмін монет» на с. 11).

Гравці виконуватимуть дії по черзі в порядку зменшення номіналів **монет**, якими зробили ставки (або значень **кристалів** у випадку рівності ставок).

Коваль **Мисливець** **Розвідник** **Рудокон** **Воїн**

1-ша лінія

Відвідавши таверни 4 рази, Костя взяв до своєї армії **коваля, мисливця, розвідника та рудоконя**.

У другому раунді, під час 5-го відвідування таверни, він узяв **воїна** та завершив лінію, яка складається з **шевронів** 5 різних класів гномів.

Костя одразу отримує можливість взяти карту **героя**. Він вибирає карту Тари та кладе її у стовпець **воїнів**.

1-ша лінія

2-га лінія

Під час 3 раунду, у момент 9-го відвідування таверни, Костя взяв до своєї армії мисливця. Таким чином він завершує другу лінію з 5 шевронів. Костя вибирає карту Ідун та кладе її у стовпець розвідників.

Наймання гнома

Коли в таверні гравець вибирає карту **гнома**, він повинен негайно найняти його в свою **армію** і:

- створити новий стовпець, якщо у армії гравця ще немає **гномів** цього класу або
- покласти карту в раніше створений стовпець того ж класу.

Шеврони гномів завжди мають бути видно.

Наймання героя

Якщо в результаті наймання **гнома** до **армії** гравця утворюється лінія з 5 шевронів по одному шеврону 5 різних класів **гномів**, гравець може відразу ж взяти карту **героя**.



• **Героя** необхідно найняти в стовпець того класу, що й карта **героя**. Якщо після цього утворюється ще одна лінія з 5 шевронів, гравець одразу може взяти ще одну карту **героя**. Завдяки одній карті **героя** можна утворити кілька ліній з 5 шевронів.

• Карти **нейтральних героїв** необхідно класти в **командну зону**, ліворуч від персонального планшета. Однак є кілька винятків, описаних у розділі **«Властивості героїв»** на с. 14. Якщо гравець найняв нейтрального героя у свою **армію**, то його шеврон враховується під час формування лінії з 5 шевронів. Завершення нової лінії з 5 шевронів за допомогою нейтрального героя дозволяє взяти карту нового **героя**.

УВАГА

Аби гравець міг взяти карту нового героя, **кількість завершених ліній з 5 шевронів в армії цього гравця повинна дорівнювати числу карт вже найнятих героїв в армії гравця +1**.

Завершення кількох ліній з 5 шевронів за допомогою карти героя або особливої карти головного коваля

Лінія з 5 шевронів

Костя кладе карту **коваля** у свою армію і завершує лінію з 5 шевронів. Після цього він вибирає і кладе героя — коваля Егура, з допомогою якого завершує одразу дві лінії з 5 шевронів та отримує можливість взяти двох нових **героїв** по черзі одного за іншим.

3. ОБМІН КРИСТАЛАМИ

Після того, як усі гравці виконали гії під час відвідування будь-якої таверни, гравці, які зробили однакові ставки, обмінюються кристалами.

Після цього завітайте до наступної таверни, розпочавши з етапу «РОЗІГРУВАННЯ СТАВОК».

Обмін кристалами

Наприкінці відвідування кожної таверни відбувається обмін **кристалами** між гравцями, які зробили **однакові ставки**. Обмінані **кристали** гравці кладуть у відповідні **комірки** на своїх планшетах.

Обмін між двома гравцями:

- Гравці обмінюються **кристалами** між собою.



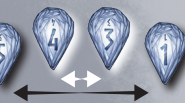
Обмін між 3 гравцями:

- гравці обмінюються **кристалами** з найменшим і найбільшим значеннями.
- кристал** із середнім значенням не обмінюють.



Обмін між 4 гравцями:

- гравці обмінюються **кристалами** із найменшим і найбільшим значеннями.
- після цього гравці обмінюються двома іншими **кристалами**.



Обмін між 5 гравцями:

- обмін відбувається так само, як у випадку з 4 гравцями.
- кристал** із середнім значенням не обмінюють.



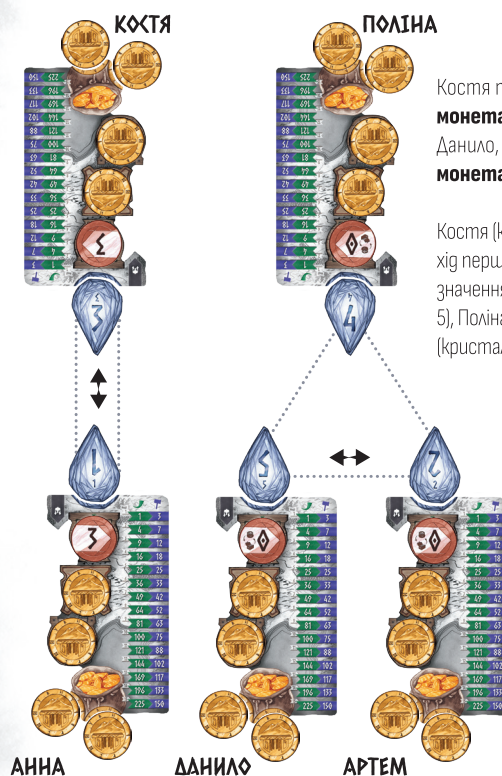
Особливий кристал зі значенням 6 (відзнака рудокопів)

Цей кристал не можна обмінювати.

Гравець, який володіє цим **кристалом**, не бере участі в обміні **кристалами**.



Обмін кристалами відбувається наприкінці відвідування кожної таверни, що призводить до зміни послідовності виконання ходів гравцями у випадку рівності ставок.



Костя та Анна зробили однакові ставки **монетами** номіналом 3.
Данило, Поліна та Артем зробили ставки **монетами** номіналом 0.

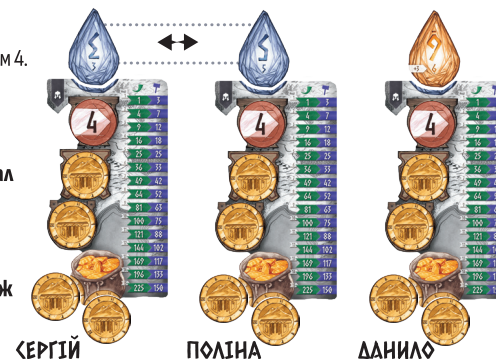
Костя (кристал зі значенням 3) виконує хід першим, після нього Анна (кристал зі значенням 1), Данило (кристал зі значенням 5), Поліна (кристал зі значенням 4) та Артем (кристал зі значенням 2).

Наприкінці відвідування таверни:

- Костя та Анна **обмінюються** своїми кристалами за **правилом обміну між 2 гравцями**.
- Данило, Поліна та Артем **обмінюються** кристалами за **правилом обміну між 3 гравцями**, при цьому Поліна зберігає свій кристал.

Сергій, Поліна та Данило зробили однакову ставку **монетами** номіналом 4.

Данило (кристал зі значенням 6) не бере участі в обміні кристалами, оскільки він має **особливий кристал зі значенням 6**. Сергій (кристал зі значенням 3) та Поліна (кристал зі значенням 5) **обмінюються** кристалами за **правилом обміну між двома гравцями**.



Наступний раунд

Коли гравці відвідали всі таверни, зберіть свої **монети** з планшета та почніть новий раунд.

Обмін монет

Якщо в одній із таверн гравець зробив ставку **монетою** номіналом 0, він повинен:

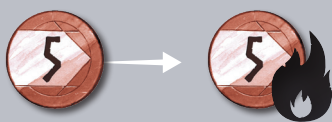
- перевернути **монети**, які є у його **гаманці**, горілиць;
- порахувати суму номіналів обох **монет**;
- вилучити **монету** з найбільшим номіналом;
- взяти з **королівської скарбниці монету** з номіналом рівним отриманій сумі номіналів двох його **монет** і покласти щойно взятую монету в **гаманець** його планшета;
- перевернути всі монети в гаманці долілиць.



Вилучення монет

Під час обміну або покращення **монету** необхідно вилучити.

• Якщо це **базова монета** (червона), то її необхідно покласти у коробку. В поточній грі вона більше не використовується.



• Якщо це **королівська монета** (жовта), то її необхідно покласти в її комірку в **королівській скарбниці**.



Покращення монет

Ефект деяких карт (наприклад, «**Королівська нагорода**», «**Десниця короля**», «**ГРИД**») дозволяє покращити монету. Щоб покращити монету:



- негайно додайте значення **+X** одній з ваших **монет**, розташованій в будь-якій зоні Вашого планшета (на будь-якій **Вивісці таверни** або в **гаманці**).
- вилучіть цю монету та візьміть із **королівської скарбниці** нову монету.

Покладіть нову монету на місце вилученої монети.

Горілиць
в раніше відвідану
або поточну **таверну**.



Долілиць
в **таверну**, яку
ще не відвідали,
або в **гаманець**.



Покращення монети, у випадку однакових ставок

Однакові ставки трапляються у фазі «Розігрування ставок». Наприкінці **відвідування таверни** гравці, які зробили однакові ставки, обмінюються **кристалами**, навіть якщо під час відвідування таверни один чи кілька гравців змінили номінал своєї монети.

- Якщо **монета** потрібного номіналу відсутня у **королівській скарбниці**, візьміть найближчу до потрібного номіналу доступну монету більшого номіналу.
- У поодиноких випадках, якщо в **королівській скарбниці** немає монети більшого номіналу, візьміть найближчу до потрібного номіналу доступну **монету** меншого номіналу.

• Гравець не може взяти з **королівської скарбниці монету**, яку він щойно скинув для здійснення обміну чи покращення.

- **Монету номіналом 0 не можна покращити.**



ЗАВЕРШЕННЯ ЕПОХ. КІНЕЦЬ ЕПОХИ 1: ОГЛЯД АРМІЙ

Наприкінці раунду, коли колода карт **Епохи 1** вичерпалася, король проводить огляд армії.

Гравці рахують **шеvronи** кожного класу в своїй армії. За кожну перевагу в класі гравець отримує відповідну карту **відзнаки**.

Якщо в армії кількох гравців однакова кількість шевронів одного чи кількох класів гномів, жоден із гравців не отримує карту відзнаки.

Кристали не враховуються під час визначення переваги при однаковій кількості шевронів.

Карти **відзнак** розподіляються наступним чином:



Десниця короля Перевага серед воїнів

Отримавши відзнаку воїнів, одразу покращіть одну зі своїх **монет**, додавши до її номіналу **+5** (див. «Покращення монет» на с. 11).
Покладіть карту **відзнаки** воїнів у **командну зону** поряд із вашим планшетом.



Головний мисливець Перевага серед мисливців

Отримавши відзнаку мисливців, одразу обміняйте свою **монету** номіналом 0 на **особливу монету** номіналом 3.
За допомогою цієї монети можна обмінювати монети в гаманці, але її не можна покращити.
Покладіть карту **відзнаки** мисливців у **командну зону** поряд із вашим планшетом.



Ювелір королівського двору Перевага серед рудокопів

Отримавши відзнаку рудокопів, одразу покладіть **особливий кристал** зі значенням **6** на ваш поточний кристал. Додати +3 очки до **підсумкового показника хоробрості** вашої армії. Цей **кристал** дозволяє перемогти у всіх нічійх, проте його не можна обмінювати.
Покладіть карту **відзнаки** рудокопів у **командну зону** поряд із вашим планшетом.



Головний королівський зброяр Перевага серед ковалів

Отримавши відзнаку ковалів, одразу візьміть **карту головного коваля** з 2 шевронами й покладіть її у свою **армію**.
Гравець може взяти карти нових **героїв**, якщо за допомогою карти головного коваля завершив лінію (-ї) з 5 шевронів.
Покладіть карту **відзнаки** ковалів в **командну зону** поряд із вашим планшетом.



Королівський першопроходець Перевага серед розвідників

Отримавши відзнаку розвідників, відразу ж візьміть 3 карти з колоди **Епохи 2** і залиште собі 1 карту:

- Якщо це карта **гнома**, одразу найміть його в свою армію. Гравець може найняти нового **героя**, якщо за допомогою карти гнома завершив лінію з 5 шевронів.
- Якщо це карта **королівської нагороди**, то покращіть одну зі своїх **монет**.
Дві карти, що залишилися, затасуйте в колоду **Епохи 2**. Покладіть **карту відзнаки** розвідників у **командну зону** поруч із вашим планшетом.

Якщо ця **відзнака** не отримав жоден гравець, скиньте в скид верхню карту з колоди карт **Епохи 2** без застосування її ефекту.

Візьміть колоду карт **Епохи 2**, перетасуйте карти, сформуйте колоду та розпочніть новий раунд, дотримуючись правил, застосованих під час **Епохи 1**.



УВАГА

Для визначення переваги рахуйте кількість шевронів у кожному класі, а не суму очок хоробрості чи кількість карт.

1 шеврон

2 шеврони

3 шеврони

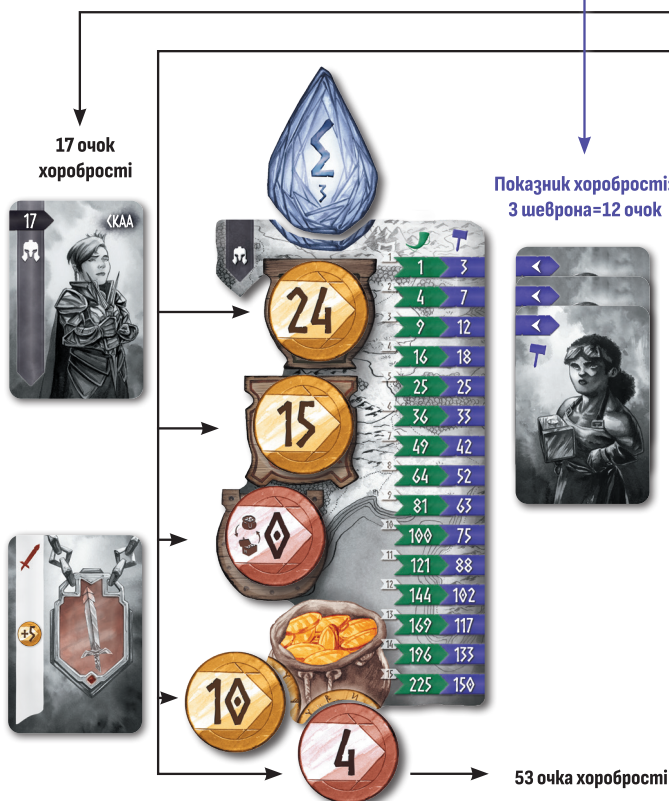
КІНЕЦЬ ЕПОХИ 2 ТА КІНЕЦЬ ГРИ

Наприкінці раунду, коли колода карт **Епохи 2** вичерпалася, підрахуйте **підсумковий показник хоробрості**.

Підсумуйте такі значення:

- показник хоробрості кожного класу в армії гравця (див. «Визначення показника хоробрості» на с. 7);
- показник хоробрості нейтральних героїв, розташованих у **командній зоні** гравця;
- сума номіналів усіх **монет** гравця.

Гравець, який має відзнаку рудокопів — **спеціальний кристал** зі значенням **6**, додає **3 очки хоробрості** до підсумкового показника хоробрості своєї армії.



Підсумковий показник хоробрості армії Кості — 204 очка хоробрості.

У грі перемагає гравець із найбільшим **підсумковим показником хоробрості**. Саме він удостоюється честі повести свою армію на битву з драконом.

У разі нічиєї між кількома гравцями, всі вони оголошуються переможцями та вирушають на битву з Фафніром.



Підрахуйте очки хоробрості за допомогою застосунку, який доступний в App Store та Play Store.



Клас	Очки хоробрості
Кістя	52
Лісові	16
Торговці	20
Вікінги	12
Вікінги	34
Вікінги	17
Монети	53
Всього	204

У цьому прикладі у Кості перевага за кількістю **шевронів воїнів**. Тому він додає до **показника хоробрості** воїнів найбільший номінал своєї **монети**.

Показник хоробрості: 3 шеврони=12 очок

Показник хоробрості: 4 шеврони=16 очок

Показник хоробрості: 34 очка

Показник хоробрості: 4 очка хоробрості x 5 шевронів=20 очок

Показник хоробрості: 28 очок+24 очка=52 очка



Гравець, у якого буде перевага за кількістю шевронів воїнів в армії, додає до показника хоробрості воїнів найбільший номінал своєї монети. Таким чином, монета з найбільшим номіналом враховується двічі: у підрахунку суми всіх монет гравця та у підрахунку показника хоробрості воїнів.

Якщо у кількох гравців однакова кількість шевронів воїнів, то кожен із гравців додає до очок хоробрості своїх воїнів найбільший номінал своєї монети.

УВАГА

Для визначення переваги рахуйте кількість шевронів у кожному класі, а не суму очок хоробрості чи кількість карт.

ВЛАСТИВОСТІ ГЕРОЇВ

Карти

Нейтральних героїв

Зазвичай ці карти необхідно класти в командну зону.
Виятки зазначені в описах карт.



П'ЯТЬ БРАТІВ-ГНОМІВ

Залежно від кількості братів-гномів у вашій армії, додати до підсумкового показника хоробрості відповідну кількість очок:

13	40	81	108	135

Цю стратегію можуть використовувати декілька гравців.

**КАЖУТЬ, ЩО ПРАКТИЧНО НЕМОЖЛИВО
ЗІБРАТИ ВСІХ БРАТІВ У ОДНІЙ АРМІЇ.**

У армії Кості 2 брати-гноми. Він додає додаткових **40 очок** до підсумкового показника хоробрості.



СКАА НЕЗБАГНЕННА

Додати 17 очок до свого підсумкового показника хоробрості.



АСТРИД БАГАТА

Додати найбільший номінал вашої монети до підсумкового показника хоробрості.



Якщо у вас є монета номіналом 25, Астрід додасть 25 очок хоробрості.

ГРИД РОЗВАЖЛИВА

Додати 7 очок до свого підсумкового показника хоробрості.
Коли у армії є Грид, одразу покращіть на 7 номінал однієї зі своїх монет (див. «Покращення монет» на с. 11).



УЛІНА ПРОВІСНИЦЯ

Додати 9 очок до підсумкового показника хоробрості.

Щойно гравець найняв Уліну й розмістив її карту в командну зону, він бере в руку монети, які долілиць лежать на планшеті. З цього моменту і щоразу під час фази «Ставки» гравець не кладе монети на вивіски таверн, а тримає монети в руці.

Під час відвідування таверни у фазі «Розігрування ставок» гравець очікує, поки всі інші гравці зроблять ставки і тільки після цього робить свої ставки. Опісля гравці виконують ходи по черзі в порядку зменшення номіналів монет, якими вони зробили ставки.

Під час обміну монет, наприкінці свого ходу, гравець вибирає з руки дві монети, номінали яких він додає, щоб отримати нову монету. Обмін відбувається за звичайними правилами, проте нову монету гравець одразу бере в руку, а не кладе в гаманець свого планшета.

Під час покращення монети:

- якщо гравець вибрав монету з руки, то нову монету він бере також у руку;
- якщо гравець вибрав монету з раніше відвіданої або поточної таверни, то нову монету він кладе на те саме місце.

Гравець може зробити ставку монетами з руки у таверні, яку відвідає у наступний хід. Монети, що лежать на планшеті, повинні залишатися на ньому до кінця поточного раунду.

Щойно гравець розмістив карту Уліни в командну зону, він відразу бере в руку монети, які долілиць лежать на планшеті (з вивісок таверн і гаманця).





ЛУГ НЕПЕРЕДБАЧУВАНА

Розмістіть карту Луг у свою **командну зону**.

В **Епоху 1**, відразу після відвідування останньої таверни, але перед **оглядом армії**, розмістіть карту Луг у стовпець будь-якого класу вашої **армії**. Під час розподілу карт візнак, **шеврон** Луг враховується як **шеврон** того класу гномів, в стовпці якого знаходиться Луг.

Луг залишається у цьому стовпці до завершення **Епохи 2**.

Розмістіть карту Луг у свою **командну зону**, якщо взяли карту в **Епосі 2**.

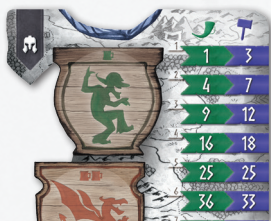
В **Епоху 2**, відразу після відвідування останньої таверни, але до **піграхунку підсумкового показника хоробрості**:

- якщо Луг знаходиться в командній зоні, гравець переміщує карту Луг у будь-який стовпець своєї армії.
- якщо Луг знаходиться в армії, гравець може перемістити її в будь-який інший стовпець своєї армії.

Наприкінці **Епохи 2** шеврон Луг враховується як шеврон того класу гномів, у стовпці якого знаходиться карта Луг (**коваль** або **мисливець, розвідник 11, Воїн 7, рудокоп 1**).

Якщо Луг знаходиться у стовпці воїнів, то її шеврон враховується під час піграхунку суми шевронів воїнів у момент визначення переваги.

Гравець має право взяти карту нового героя, якщо за допомогою карти Луг він завершить нову лінію з 5 шевронів.



Наприкінці **Епохи 1** перемістіть карту Луг із командної зони в один із стовпців своєї армії.



Наприкінці **Епохи 2**, до піграхунку **підсумкового показника хоробрості**, гравець може перемістити Луг в будь-який інший стовпець.

Властивості Луг і Труг

Якщо в армії гравця знаходяться Луг і Труг, важливо врахувати таку послідовність: після відвідування останньої таверни в **Епоху 2**, гравець спочатку кладе карту Луг у свою армію або переміщує її з командної зони в свою армію.

Якщо за допомогою карти Луг гравець завершує лінію з 5 шевронів, він може взяти нову карту героя 9 (див. «Наймання героя» на с. 9).

Після цього гравець переміщує карту Труг із своєї армії у **командну зону**.



ТРУГ МИСЛИВИЦЯ ЗА ГОЛОВАМИ

Щойно гравець найняв Труг, він розміщує її карту в будь-який стовпець своєї **армії**. На карту Труг не можна класти жодну іншу карту **гнома**. Якщо карту **гнома** чи **героя** необхідно покласти на карту Труг, спочатку візьміть карту Труг у руку, після чого покладіть карту **гнома** чи **героя** у вибраний стовпець і тільки тоді покладіть карту Труг у будь-який стовпець своєї армії. Якщо за допомогою карти Труг гравець завершує лінію з 5 шевронів, він може взяти нову карту **героя**.

Наприкінці **Епохи 1** шеврон Труг враховується як шеврон того класу гномів, у стовпці якого знаходиться карта Труг. В **Епоху 2**, після відвідування останньої таверни, але перед піграхунком підсумкового показника хоробрості, перемістіть карту Труг з армії у командну зону.

Труг додає 13 очок до **підсумкового показника хоробрості**.



Цю карту **розвідника** не можна покласти в армію.

Гравець повинен спочатку взяти карту Труг у руку, покласти карту **розвідника** до своєї армії і тільки після цього покласти карту Труг у будь-який стовпець на свій вибір.



Наприкінці **Епохи 2** перемістіть карту Труг з армії у **командну зону**.



Карти

Герої класу «Воїн»

Ці карти необхідно класти в стовпець воїнів вашої армії.



КРААЛ ПРОДАЖНИЙ

Має 2 шеврони.

Додати 7 та 0 очок до показника хоробрості воїнів.



ТАРА СМЕРТОНОСНА

Має 1 шеврон.

Додати 14 очок до показника хоробрості воїнів.



Карти

Герої класу «Мисливці»

Ці карти необхідно класти в стовпець мисливців вашої армії.



Карти

Герої класу «Ковалі»

Ці карти необхідно класти в стовпець ковалів вашої армії.



АРАЛ ОРЛИНІ КІГТІ

Має 2 шеврони.



ЕГУР СТАЛЬНИЙ КУЛАК

Має 2 шеврони.



ДАГДА ЗАПАЛЬНА

Має 3 шеврони.

Щойно ви найняли Дагду, покладіть її карту в стовпець мисливців і вилучіть по 1 нижній карті гномів (не героїв) із двох різних стовпців своєї армії.



БОНФУР ЖОРСТОКИЙ

Має 3 шеврони.

Щойно ви найняли Бонфура, покладіть його карту в стовпець ковалів і вилучіть 1 нижню карту гнома з будь-якого іншого стовпця своєї армії.



Бонфур і Дагда

Властивостями Бонфура та Дагду є вилучення карт гномів із армії. Гравець не може найняти нового героя, доки не покладе нову карту гнома на місце вилученої карти, а також доки не створить додаткову лінію з 5 шевронів.

Нагадування: аби гравець міг взяти карту нового **героя**, кількість завершених ліній з 5 шевронів в **армії** цього гравця повинна дорівнювати числу карт найнятих героїв +1.

УВАГА

За допомогою карт Дагду та Бонфура можна вилучати тільки карти гномів, але не героїв. Якщо це зробити неможливо, то гравець не може найняти в свою армію Дагду та Бонфура.



Карти

Герої класу «Рудокопи»

Ці карти необхідно класти в стовпець рудокопів вашої армії.



ЗОРАЛ УМІЛЕЦЬ

Має 3 шеврони.

Додате 1, 0 та 0 до суми очок хоробрості рудокопів.
Зорал збільшує суму очок хоробрості рудокопів на 1,
а суму шевронів — на 3.



ЛОКДУР ЖАДІБНИЙ

Має 1 шеврон.

Додате 3 до суми очок хоробрості рудокопів.
Локгур збільшує суму очок хоробрості рудокопів на 3,
а суму шевронів на 1.

Карти

Герої класу «Розвідники»

Ці карти необхідно класти в стовпець розвідників вашої армії.



ХУРІЯ НЕВЛОВИМА

Має 1 шеврон.

Додате 20 очок до показника хоробрості розвідників.
Щоб найняти Хурію у свою армію, гравець повинен мати у своїй армії
щонайменше 5 шевронів у стовпці розвідників.

Важливо: якщо Труд та Ілуд знаходяться у стовпці розвідників, їхні шеврони
також враховуються.



ІДУН ПОТАЙНА

Має 1 шеврон.

Додате 7 очок до показника хоробрості розвідників, а також додаткові 2
очки за кожен шеврон у стовпці Розвідників (включно з Ілун).

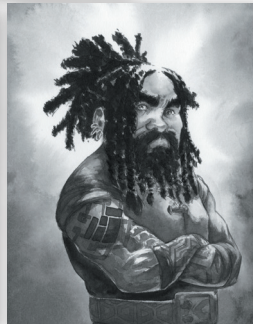
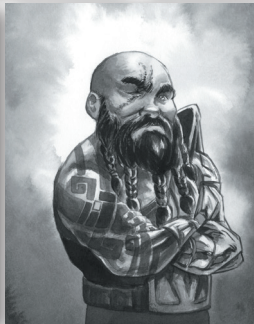
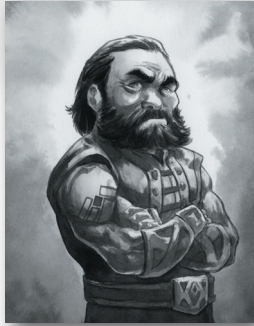
Кількість карт для гри

КАРТИ ДЛЯ ГРИ 2,3,4 ГРАВЦІВ

КАРТИ, ЯКІ ДОДАЮТЬ ДЛЯ ГРИ ВП'ЯТЬОХ

		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	X	X		
		5	6	7	8	9	10	11	12					
												X	X	
												X	X	X

ЛЕГЕНДИ НІДАВЕЛІРА



П'ЯТЬ БРАТІВ-ГНОМІВ

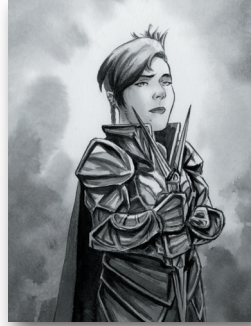
Серед військових технік гномів найгрізніша — це «танець п'ятьох». П'ятірка воїнів разом бореться так, наче вони пальці однієї руки. Воїни, які майстерно опанували цю техніку, здатні протистояти переважаючій кількості ворогів і завдавати смертельних ран всім, хто наважиться наблизитися до «руки». За віртуозне володіння цією технікою брати-гноми відомі далеко за межами Нідавеліра.

Щоб вдало використати техніку братів-гномів і перемогти при грі вчотирьох або п'ятьох, намагайтеся найняти щонайменше трьох братів-гномів. Вони додадуть 81 очко хоробрості, а це чудове доповнення до тих очок, які ви отримуєте за 3 лінії по 5 гномів, необхідних для призову героїв.

Звісно, додаткові 81 очко зовсім не гарантують перемоги.

Для реалізації стратегії за участю братів-гномів вигідним є на ранньому етапі гри обміняти свої найцінніші монети і таким чином отримати перевагу під час ставок. Тоді у певний момент гри ви зможете закликати потрібного гнома чи перешкодити зробити те саме іншому гравцеві. Маючи в своїй армії 3 братів-гномів, можна зосередитися на збільшенні кількості гномів класу «Воїн» в своїй армії, щоб отримати перевагу в кількості шевронів цього класу та отримати бонусні очки хоробрості.

СКАА НЕЗБАГНЕННА



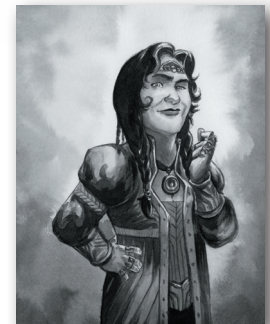
Прийомна донька одного з найбагатших крамарів у королівстві. Її справжнє походження невідоме та оповите безліччю таємниць. Деякі недоброчливіці подекуди, наче в її жилах тече ельфійська кров... Через це Скаа була вимушена розвіювати ці безглузді чутки. Однак ніхто не намілювався відкрито виявити неповагу до неї, адже Скаа завжди демонструє винаяткову звитягу.

Скаа — ідеальний герой наприкінці гри. У неї немає якоїсь особливої властивості під час гри, але вона дає додаткові очки хоробрості, що дуже важливо для підсумкової суми очок.

ҐРИД РОЗВАЖЛИВА

З ранніх років Ґрид виховувалася у атмосфері найзнаменитіших таверн королівства, де вона набула таланту укладати найвигідніші угоди на тисячу миль навколо. Подейкують, що вона працювала разом із Астрид Багатою, і вони удвох нажили величезних статків.

Ґрид має потужну властивість: якщо вона опиниться у вашій армії на ранньому етапі гри, ви покращите свої монети й отримаєте перевагу в ставках з іншими гравцями.



АСТРИД БАГАТА

Донька крамаря, належить до четвертого покоління купецької сім'ї. Джерело її багатства сягає корінням у глибину століть. Одне відомо точно: якщо Астрид раптом захочеться зробити з вас статую у своїй вітальні, вона добре за це заплатить, а потім вигідно продасть.

Астрид в армії гравця активізує обміни протягом гри за допомогою монети номіналом 0. Намагайтеся отримати монету номіналом 25 швидше за суперників.



УЛІНА ПРОВІСНИЦЯ

З ранніх років Уліна була незвичайною дитиною. Високий зріст, смак до гарної їжі, захоплення рослинним світом та здібності до магії — все це одночасно вселяє страх і викликає повагу. Кажуть, що вона може бачити майбутнє і передбачати поведінку суперників.

Що швидше Уліна опиниться у вашій армії, то ефективнішою вона буде. Здатність утримувати монети в руці і розірвати їх в останній момент дає велику перевагу, адже тоді ви швидко оволодієте майстерністю обміну монет у найвигідніший час.



ІЛУД НЕПЕРЕДБАЧУВАНА

Ілуд — далека родичка короля і тому значну частину життя провела у королівському замку. Незалежний характер та здатність бути непередбачуваною зробили її однією з найшанованіших гномів при дворі.

Поки у грі зберігається невизначеність і гравці роздумують над вибором переможної стратегії, Ілуд — ідеальний герой. Зверніть увагу, що наприкінці Епохи 1 Ілуд може бути корисною для отримання неспланованих нагород.



ТРУД МИСЛИВИЦЯ ЗА ГОЛОВАМИ

Коли її батько, генерал Краал, збирав армію, щоб відбити вторгнення орків, він, виступаючи перед королем, вирішив використати чарівність своєї старшої доньки, щоб посилити патріотичний настрій майбутніх новобранців. Вражена тим, що батько цінує лише її зовнішність, а не військові якості, Труд покинула його армію і збрала власну. Дехто каже, що вона перевершила свого батька у вирішальній битві проти орків.

Труд найчастіше однією із перших обирають на початку гри, оскільки вона значно полегшує наймання гномів у вашу армію. Її здатність переміщатися між стовпцями класів розширює можливості вибору потрібних гномів у тавернах. Труд завжди може зайняти місце п'ятого гнома, щоб надати гравцеві взяти карту нового героя.



ТАРА СМЕРТОНОСНА

Вона має якості ідеального воїна: швидка, як блискавка, точна, як гном-годинник, потужна, як голос бойового рогу. Тара б'є лише один раз, не залишаючи жодного шансу своїй жертві. Вона володіє секретним прийомом, який не може повторити жоден воїн, адже її швидкість вища за межу сприйняття.

Тара має не найбільший показник хоробрості, проте якщо вам потрібно отримати перевагу за кількістю шевронів, Тара до ваших послуг.



КРААЛ ПРОДАЖНИЙ

Під час війни з орками Краал зміг залучити до армії величезну кількість новобранців. Ніхто не знає, як йому це вдалося. Можливо, через власну харизму? Або, як стверджують деякі заздрісники, через красу його старшої доньки? Схоже, все набагато простіше — справа у його величезних статках!

Краал — ключовий герой, якщо ви хочете досягти переваги у класі воїнів. Поміркуйте над вибором Краала, якщо ви вирішили мати перевагу виключно в класі воїнів. Але не будьте самовпевнені, це не гарантує легкої перемоги!



АРАЛ ОРЛИНІ КІГТІ

У королівстві гномів немає кращого розвідника. Недаремно гноми склали прислів'я: «Не знайти такого місця, де Арал не знайде тебе».

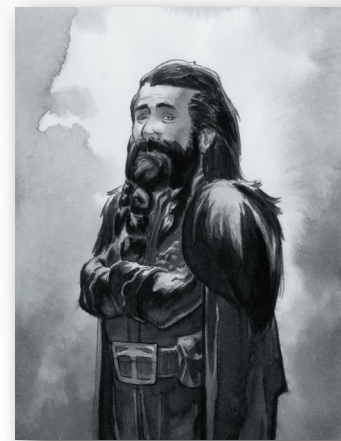
Арал може значно посилити свій клас, до того ж без шкоди, якої завдає його соратниця Даґа.



ДАҒДА ЗАПАЛЬНА

Даґа — грізна мисливиця і може похвалитися найціннішою колекцією трофеїв у королівстві! Однак методи, якими вона досягла таких результатів, викликали багато запитань та чуток.

Даґа допоможе досягти вирішальної переваги у класі мисливців. Але якщо Даґа опинилася у вашій армії, будьте обережні, адже втрата гномів із двох інших класів на якийсь час може позбавити можливості наймати нових героїв.



ЛОКДУР ЖАДІБНИЙ

Локдур керував основними шахтами у найбагатших на копальни Північних горах. Кажуть, що його жадібність була безмежна, і він змушував гномів спускатися далі і далі в темні глибини гори Доли. Дехто звинувачували Локдур у пробудженні Фафніра, але ніхто так і не зміг це довести.

Якщо у вашій армії багато рудокопів, але їхній показник хоробрості малий (0 чи 1), то Локдур готовий виправити цю ситуацію).



ЗОРАЛ УМІЛЕЦЬ

Зорал — пряма протилежність свого наставника. Він мудро і з обережністю прокладав штовальні пліч-о-пліч із рудокопами. Багато років Зорал очолював усі північні гільдії рудокопів.

На відміну від Локдур, Зорал буде дуже корисним, якщо у вашій армії мало рудокопів, але в них високий показник хоробрості (1 або 2).

Завдяки 3 шевронам Зорал значно збільшить множник для очок хоробрості рудокопів.



ЕГУР СТАЛЬНИЙ КУЛАК

Егур викував так багато зброї та обладунків, що король назвав його першим ковалем Нідавелліра. Ходили чутки, ніби в Егура є брат-близнюк, який таємно працює ночами, і це пояснює, як Егур встигає кувати за двох. Але ці чутки так і залишилися чутками.

Егур — ідеальний герой для того, щоб збільшити кількість шевронів у своєму класі без шкоди, яку завдає його соратник Бонфур.



БОНФУР ЖОРСТОКИЙ

Бонфур був одним із найвправніших ковалей, але, підкоряючись невгамовним амбіціям, він змушував гномів працювати в його кузні до повного виснаження і навіть довів до смерті власного сина. Авторитет Бонфура значний, але залямований цією несправедливою загибеллю.

Бонфур може допомогти отримати перевагу в класі ковалів, але якщо Бонфур опинився у вашій армії, будьте обережні, адже втрата гнома іншого класу може позбавити можливості брати нові карти героїв.



ІДУН ПОТАЙНА

Існує легенда, що в молоді роки Ідун та король любили одне одного. Все могло б закінчитися щасливо, якби король не був королем чи звичай двору були б менш непохитні. Проте традиції у королівстві гномів священні, і королю не можна одружуватися за покликом серця. Щоб побороти розпач, Ідун стала розвідником і провела більшу частину життя далеко від двору та втраченої любові.

Ідун значно посилить вашу армію, якщо у ній буде багато розвідників.



ХУРІЯ НЕВЛОВИМА

У період кровопролитних сутичок з ельфами Хурія захопила в полон ельфійського принца, якого відпустила в обмін на його магійний плащ. У природному середовищі він дозволяє їй ставати майже невидимою. Хурії довіряли найнебезпечніші місії в інших королівствах. Вона одна з найшанованіших розвідників у своєму класі.

Хурія не має жодної особливої властивості, окрім великого показника хоробрості. Якщо у вашій армії щонайменше 5 розвідників, поява Хурії наприкінці гри може мати вирішальне значення для перемоги.



ВОЇНИ

Воїни відомі своїми звитягами, тому їх шанують, як давніх богів. Будь-хто з воїнів може змінити перебіг будь-якої битви. Однак усім відомо, що воїни найбільше полюбляють багатство. З часу, коли на землях Нідавельміру запанував мир, почали ходити чутки, які пізніше підтвердилися, що воїни розгубили колишню велич і вже не такі небезпечні, як колись. Однак їхня поява все одно підвищить престиж армії, а король це дуже цінує.

Ймовірно, він зрадеє часи, коли його предки винищували демонів. Тому гравець з найбільшою кількістю воїнів в армії буде винагороджений королем. А золото ще нікому не завважало на шляху до перемоги.



МИСЛИВЦІ

Під час останньої битви з драконом сталася велика пожежа, що перетворила на попіл більшу частину лісів королівства й через яку загинули багато видів тварин. Полювання стало малоприбутковою справою, і лише кілька гномів у Безімненній долині, що поряд із гірським хребтом, залишилися вірні цій стародавній професії. Але навіть у таких важких умовах мисливці, які майстерно володіють зброєю і вмійють розставляти пастки, залишаються сильними союзниками. Завдяки своїй витривалості, мисливці дуже корисні в кінці битви.

Показник хоробрості мисливців дорівнює квадрату їх кількості. На початку їхній вплив в армії не такий помітний, але чим більше мисливців у вашій армії, тим активніше вони сприяють вашій перемозі.



РУДОКОПИ

В останні століття ця професія з тисячолітньою історією стає все менш престижною. Незважаючи на те, що кожен гном у королівстві — прямий нащадок рудокопа, лише одиниці пишуться цим. Робота в шахтах вважається брудною, а самі рудокопи одержимі жагою до дорогоцінних кристалів і багатства, як це було в найдавніші часи. Хоча дехто вважає, що знахідки з гірських глибин можуть дати істотну перевагу у битвах.

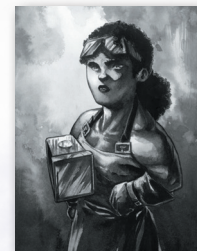
Показник хоробрості рудокопів визначається добутком суми шевронів на суму очок хоробрості. Від рудокопів мало користі у бою, однак вони здатні змінити безвиграну ситуацію на свою користь. Не забувайте, що влучний удар киркою може стати вирішальним.

КОВАЛІ

Завдяки знанню металів і надзвичайній винахідливості ковалів поважають усі інші класи. Для будь-якої армії ковалі — цінна підтримка.

А як ви уявляєте собі перемогу без зброї та обладунків? Крім того, здатність працювати при високих температурах дає їм перевагу в кінці битви, коли все навколо палає.

В основі показника хоробрості ковалів — математична послідовність. У королівстві Нідавельмір ковалі — найпоширеніша професія, чим більше ковалів у вашій армії, тим більшою буде ваша перевага.



РОЗВІДНИКИ

Це порівняно нова професія для королівства Нідавельмір. Одні бачать у ній злий вплив ельфів, а інші — відкритість усьому новому. Як би там не було, саме розвідники перші повідомили про повернення Фафніра та склад його армії.

Показник хоробрості розвідників визначається сумою очок хоробрості. Цей клас здається досить привабливим, оскільки серед розвідників є гноми з великим показником хоробрості. Однак не забувайте, що армія, яка складається з одних лише розвідників, не може виграти битву, а без героя, який поведе їх на полі бою, ви не зможете перемогти у грі.



ГЛОСАРІЙ

Армія — зона праворуч від планшета гравця, в якій гравець кладе карти гномів і героїв певних класів у стовпці.



Гаманець — зона внизу планшета гравця, що складається з двох частин, у яких гравці зберігають дві монети, які не використали в ставках.

Герой — персонаж із особливою властивістю, якого гравці наймають в армію у момент утворення лінії з 5 шевронів. Аби гравець міг найняти нового героя, кількість завершених ліній з 5 шевронів в армії цього гравця повинна дорівнювати числу карт вже найнятих героїв +1.

Гном — персонаж, якого наймають в армію у тавернах. Гноми поділяються на 5 класів:

ВОІН **МИСЛИВЕЦЬ** **РУДОКОП** **КОВАЛЬ** **РОЗВІДНИК**

Ельвеланг — мовою гномів означає «винищувач граконів».

Це синонім слова «гравець».

Епоха 1 — перша частина гри, що складається з 4 раундів під час гри в двох або в трьох і з 3 раундів при грі в чотирьох або в п'ятьох.

Епоха 2 — друга частина гри, що складається з 4 раундів під час гри в двох або в трьох і з 3 раундів при грі в чотирьох або в п'ятьох.

Жетони обміну кристалів — ці жетони нагадують про необхідність обміняти кристали тим гравцям, які зробили однакові ставки.

Кarti відзнак — особливі карти, які розподіляються між гравцями під час фази «Огляд армії» наприкінці Епохи 1 за результатом переваги за кількістю шевронів у кожному класі гномів.

Кarti королівської нагороди — карти, що входять до складу колод Епохи 1 і Епохи 2 разом із картами гномів.

Вони дозволяють гравцям покращувати свої монети.

Командна зона — зона ліворуч від планшета, де гравці кладуть карти нейтральних героїв і карти відзнак.

Комірка — зона вгорі планшета гравця, в якій гравці зберігають кристал.



Королівська скарбниця — місце, в якому зберігаються королівські монети. Гравці беруть монети з королівської скарбниці під час обміну або покращення монет.

Кристали — особливі жетони з цифрою, за допомогою яких визначають порядок ходу, якщо гравці зробили однакові ставки. Гравці зберігають кристали у спеціальній комірці зверху свого планшета.

Лінія з 5 шевронів — набір шевронів 5 різних класів гномів в армії гравця.

Обмін монети — ефект зіграної під час ставки монети з номіналом 0, який дозволяє обміняти одну з монет зі свого гаманця на монету з королівської скарбниці з номіналом рівним сумі монет у гаманці гравця.

Огляд армії — етап гри в кінці Епохи 1, коли відбувається розподіл карт відзнак між гравцями, за результатами переваги за кількістю шевронів у кожному класі гномів.

Очки хоробрості — цифра, вказана на шевроні й яка використовується для підрахунку показника хоробрості кожного класу (див. «Визначення показника хоробрості» на с. 7).

Підсумковий показник хоробрості — сума переможних очок гравця.

Покращення монети — ефект деяких карт, що дозволяє гравцеві замінити одну будь-яку свою монету на монету з королівської скарбниці з номіналом +X.

Таверни — три локації у королівстві, звідки можна найняти гномів у армію. Вивіски таверн «Веселий гоблін», «Вихляси з Драконом» та «Гарцюючий кінь» представлені жетонами, що лежать на столі, а також зображені на планшетах гравців.

Шеврон — символ із зображенням очок хоробрості, розташований у лівому верхньому куті кожної карти гнома та героя.



• Творці гри •

Автор гри: Serge Laget

Ілюстратор: Jean-Marie Minguez

Графічний дизайнер: Valérie Holley

Розробник мобільного застосунку:

Nicolas Normandon

Шрифт NORSE: Joël Carrouché

NORSE Шрифт: Tugcu Design CO.

Автори легенд Нігавелліра: Serge Laget et Florian Grenier

Редактори: Phil Vizcarro

Sebastien Argyriadés, Stéphane Belot,

Camille Bonnard, Even Liauzu, Philippe Jacquier-Roux,

Nicolas Normandon, Rémi Petermann, Gwen Renault, Anne Ruiz.

• ПОДЯКА АВТОРА •

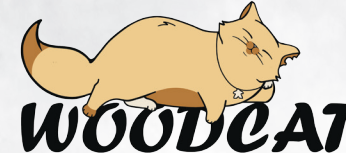
Дуже дякую всім тестувальникам, які витратили свій час заради того, щоб ця гра задовільнила очікування гравців усього світу. Особлива подяка родині Руїз за їхню згодовність до роботи та незмінно гарний настрій.

Щиро дякую чудовій команді, яка працювала над цим проектом: Селін, Валер'єн, Флоріан та Жан-Марі. Завдяки їхньому таланту та праці ця гра стала такою, якою ви її зараз бачите.

Окрема подяка Павлу з каналу Bastie Games.



Bastie Games



WoodCatGames

WoodCatGames

@woodcat.ukr

@WoodCatGames

woodcat.v@gmail.com

КОРОТКА ДОВІДКА

Зміни у грі на 2, 3 та 5 гравців описані на сторінці 4.

ПРИГОТУВАННЯ ДО РАУНДУ

1. ПОЯВА ГНОМІВ

* Помістіть у кожну таверну стільки карт із колоди поточної епохи, скільки гравців беруть участь у грі.

2. СТАВКИ

* Виберіть та покладіть долілиць по одній своїй монеті на вивіски таверн свого планшета.

ВІДВІДУВАННЯ ТАВЕРН

1. РОЗІГРУВАННЯ СТАВОК

* Переверніть монету, що лежить на вивісці поточної таверни.

Гравець, який поставив монету найбільшого номіналу, стає активним гравцем.

* Якщо гравці зробили однакові ставки, переможця визначають за допомогою кристалів.

2. ДІЇ АКТИВНОГО ГРАВЦЯ

* Виберіть та візьміть одну карту в поточній таверні;

* найміть героя (якщо виконано умову);

* обміняйте монету, якщо зробили ставку монетою з номіналом 0.

Перехід ходу до наступного гравця

відбувається в порядку зменшення номіналу монет, розіграних у ставці або, у випадку однакової ставки, номіналу кристалів.

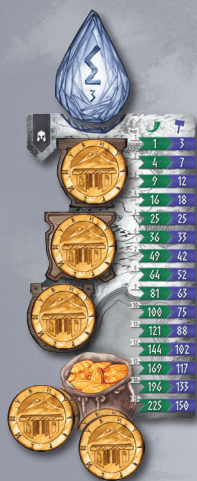
3. ОБМІН КРИСТАЛАМИ

Після того, як усі гравці здійснили свої дії в таверні, гравці, які зробили однакові ставки, обмінюються кристалами.

Після завершення обміну, гравці відвідують наступну таверну, розпочавши з етапу «Відкриття ставок».

НОВИЙ РАУНД

Коли гравці відвідали всі таверни, зберіть свої монети з планшета та почніть новий раунд.



ВИЗНАЧЕННЯ ПОКАЗНИКА ХОРОБОСТІ

ВОЇНИ



Показник хоробості воїнів дорівнює сумі очок хоробості всіх воїнів в армії гравця. Гравець додає до показника хоробості найбільший номінал своєї монети, якщо в його армії найбільша кількість шевронів у стовпці воїнів. Якщо декілька гравців мають однакову кількість шевронів воїнів, то всі вони додають найбільший номінал своїх монет до показника хоробості своїх воїнів.



МИСЛИВЦІ



Показник хоробості мисливців дорівнює квадрату числа карт мисливців у армії гравця. Щоб спростити підрахунок, зверніться до шкали хоробості на планшеті мисливців (зелена шкала). Щоб спростити підрахунок, на планшеті є шкала хоробості (зелена шкала) мисливців. Значення навпроти останньої карти з шевроном у стовпці мисливців буде підсумковим показником хоробості.



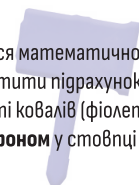
РУДОКОПИ

Показник хоробості рудокопів дорівнює добутку суми очок хоробості на суму шевронів у стовпці рудокопів.



КОВАЛІ

Показник хоробості ковалів визначається математичною послідовністю (+3, +4, +5, +6, ...). Щоб спростити підрахунок, зверніться до шкали хоробості на планшеті ковалів (фіолетова шкала). Значення навпроти останньої карти з шевроном у стовпці ковалів буде підсумковим показником хоробості.



РОЗВІДНИКИ

Показник хоробості розвідників дорівнює сумі очок хоробості всіх розвідників в армії гравця.



Кількість карт для гри

КАРТИ ДЛЯ ГРИ 2, 3, 4
ГРАВЦІВ

КАРТИ, ЯК ДОДАЮТЬ
ДЛЯ ГРИ ВП'ЯТЬОХ



	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	

