

🔧 ФРАНСУА БАШЛАР

🎮 ЭММА РАКОТОМАЛАЛА
И ЛЮСИ МЕРСЬЕ

Легенды Эфирии

ПРАВИЛА ИГРЫ



*Обратите внимание: мелкий шрифт.
Для прочтения правил может
понадобиться взрослый игрок.*



POSTROMO
ÉDITIONS



крипнула входная дверь, в тёплый и шумный трактир зашёл незнакомец, закутанный в плащ.

С порога в нерешительности он осмотрел комнату. Он был одет в тёмные штаны и грязные ботинки, на которых, тем не менее, блестели новенькие пряжки. Из-за коричневого кожаного пояса у него торчала рукоять простого меча. Обычная льняная рубаха и крепкий кожаный жилет дополняли его облик. Внешний вид и любопытный взгляд незнакомца выдавали нехватку опыта.

Из-за крепкой деревянной стойки прогремел голос. Он эхом прокатился по наступившей после появления гостя тишине:

— Чего тебе подать, юноша?

Сделав несколько неуверенных шагов вперёд, незнакомец сказал:

— Пинту пива... и пару слов о моём отце. Я слышал, вы его знали.

Трактир находился на территории людей, недалеко от столицы.

Но это не мешало собираться в нём представителям разных рас со всех концов света, чтобы приятно провести время и узнать полезную информацию.

Несмотря на межрасовые трения, здесь были рады и эльфам, и гномам. Остроухих уважали за целебные травы и качественные луки, а бородачей — за руду и крепкую броню. Как бы то ни было, все приходили сюда за одним и тем же.

— Т-с-с-с! — оборвал незнакомца хозяин таверны. — Не здесь! Слишком опасно обсуждать это при всех. Иди за мной, салага.

Трактирщик жестом позвал гостя на кухню. Они прошли дальше, в маленький дворик, где деревянные жилища рабочих вытянулись в сплошную линию. Трактирщик и юноша зашли в небольшой дом, стоящий рядом с ними.

— О чём ты там болтал? — спросил трактирщик, захлопнув дверь в комнату. — Забыл? Мы не хотим обсуждать ничего, связанного с твоим отцом. Опасно даже упоминать его имя. Тем более после Великой войны. Они бы убили нас, если бы это помогло им разрушить многолетнее перемирие, которого он добился.

— Но ведь вы долго были его напарником, — возразил юноша.

— Ваши слова отлично дополнили бы то, что он говорил. Из-за ранения

в голову отец не может вспомнить всё, что тогда произошло. Мир наполняется злобой. Вражда между расами усиливается. Нужно написать эту книгу. События в древнем лесу и слухи о драконах ослабили союзы. Но они снова окрепнут благодаря ей.

Трактирщик глубоко задумался. Его взгляд скользил по старинному оружию, развешанному на стене.

— Если начнётся война, — продолжал юноша, — вы потеряете многих посетителей. Ваших сыновей заберут в армию, а дочкам придётся работать в поле.

— Хорошо, хорошо! Убедил, — ответил трактирщик. — Я тебе всё расскажу. Про переход через снежные горы, про чёрные войны, про сдачу в плен короля гномов. Но сперва скажи-ка мне, как ты назовёшь свою книгу?

Юноша раскрыл свою сумку и достал оттуда тяжёлый фолиант с красной, покрытой бархатом обложкой.

— Легенды Эфирии.

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ



4 комплекта жетонов предметов и персонажей (по 12 жетонов в каждом комплекте)



80 карт Королевства



15 карт Легенд



1 блокнот для подсчёта очков Гармонии

ЛЕГЕНДЫ ЭФИРИИ

ОБЗОР ИГРЫ И ОПИСАНИЕ КОМПОНЕНТОВ

В «Легендах Эфирии» каждый игрок исследует дикие земли и старается создать процветающее Королевство.

Игроки используют для этого карты с изображением разных Местностей, в которых водятся Драконы и живут представители четырёх Рас. Ваша задача — набрать как можно больше очков Гармонии. Для этого выкладываете на стол карты Королевства и старайтесь выполнить условия карт Легенд. В конце партии игрок, набравший больше всего очков Гармонии, станет Легендарным героем Эфирии.

КАРТЫ КОРОЛЕВСТВА



Колода Королевства состоит из 10 типов карт: Местность (4 типа: Равнины, Леса, Горы, Болота), Расы (4 типа: Люди, Эльфы, Гномы, Гоблины) и 2 особых типа карт: Драконы и Порталы.

Пример карты Расы (Люди)

Предпочитаемая местность (например, для этой карты: Равнины, Горы и Леса приносят очки Гармонии, а Болота — отнимают).



Знамя. На нём изображены Расы, с которыми враждуют Люди (кинжал — символ Гоблинов).



Эльфы



Гномы



Гоблины

Пример карты Местности

Символ Болот



Изображение Болот



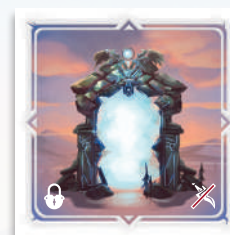
Дикий Дракон

Ценность этой карты зависит от количества Драконов в вашем Королевстве.

Подробнее о Драконах читайте в разделе «Особые карты».



Портал



Гоблины не могут приручать Драконов, и Порталами они пользоваться тоже не умеют. Они слишком глупы для этого.



Символ замка (на картах Драконов и картах Порталов) показывает, что такие карты нельзя перемещать, в отличие от карт Местности и Рас.

КАРТЫ ЛЕГЕНД




Карты Легенд принесут очки Гармонии тем игрокам, кто сможет справиться с их заданиями до конца партии.

Например, чтобы взять себе эту карту Легенд, вам нужно создать в своём Королевстве непрерывную линию из 3 карт Гор. Если вы с этим справитесь, то получите 4 очка Гармонии в конце партии.



ПОДГОТОВКА К ПАРТИИ

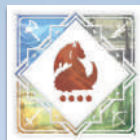
СОБЕРИТЕ КОЛОДУ КОРОЛЕВСТВА

В зависимости от количества игроков уберите в коробку игры часть карт. Чтобы понять, какие карты вам не понадобятся, посмотрите на их обратную сторону. Там изображены красные камни , определяющие, с каким числом игроков используются карты. Для игры вдвоём уберите из колоды карты с 3 и 4 камнями. Для игры втроём уберите из колоды карты с 4 камнями. При игре вчетвером используйте все карты. Перетасуйте колоду Королевства, затем — колоду Легенд.



Положите колоду Легенд в центр стола. Возьмите 8 карт с верха этой колоды и выложите их на стол лицом вверх (мы советуем положить их в 2 колонки, по 4 карты в каждой).

Положите колоду Королевства в центр стола. Возьмите карту с верха колоды Королевства и положите её лицом вверх рядом с этой колодой. Она формирует **стопку сброса**. Каждый игрок берёт с верха колоды Королевства 4 карты и изучает их.



Если вам достались 2 одинаковые карты, тут же отложите одну из них в стопку сброса и возьмите новую. Делайте так до тех пор, пока у вас в руке не будет 4 разных карты Королевства. Верните все карты из стопки сброса, кроме самой нижней, обратно в колоду и перетасуйте её.

Теперь каждый игрок выкладывает 4 карты из руки на стол **лицом вверх** в виде квадрата. Это основа его Королевства. Внутри квадрата карты можно располагать как угодно.

После этого каждый игрок берёт с верха колоды Королевства ещё 12 карт и, не глядя на них, выкладывает вокруг начального квадрата 2 x 2 **лицом вниз**. В итоге перед каждым игроком должны лежать 4 ряда по 4 карты в каждом.

Карты и жетоны, лежащие лицом вниз, мы будем называть «закрытыми». Карты и жетоны, лежащие лицом вверх, мы будем называть «открытыми». Действия «открыть карту» или «открыть жетон» значат «перевернуть закрытую карту лицом вверх» или «перевернуть закрытый жетон лицом вверх».

Жетоны используются в варианте игры с предметами и персонажами.

Пример подготовки к партии для 2 игроков



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, пока один из них не откроет все карты своего Королевства. В этом случае партия сразу же заканчивается. Каждый игрок подсчитывает свои очки Гармонии. Победителем становится игрок с наибольшим количеством очков.

ХОД ИГРЫ

В свой ход вы можете выполнить одно из следующих действий:

- 1) взять верхнюю карту из стопки сброса карт Королевства ИЛИ 2) взять верхнюю карту из колоды Королевства


1. Взять верхнюю карту из стопки сброса карт Королевства

Если вы берёте карту из стопки сброса, вы **должны** положить её в своё Королевство лицом вверх. Замените любую из 16 карт своего Королевства на ту, которую вы только что взяли. Убранную из Королевства карту положите в стопку сброса.

2. Взять верхнюю карту из колоды Королевства

Если вы берёте верхнюю карту колоды Королевства — изучите её. Потом вы можете либо положить эту карту в своё Королевство, как описано выше, либо тут же сбросить её. Если вы решаете её сбросить — откройте одну из своих карт Королевства.

ВАЖНО:

- на картах Порталов и картах Драконов изображён символ замка . Он не позволяет вам убирать их из своего Королевства после того, как вы их туда положили;
- нельзя заменить открытую карту вашего Королевства на такую же. Например, если вы берёте карту Лесов, вы не можете положить её в своё Королевство вместо другой открытой карты Лесов.

Пример: Андрей взял карту Гномов из колоды Королевства

Вариант А. Андрей оставляет карту **Гномов себе!** Он решает сбросить карту Равнин и положить вместо неё только что взятую карту Гномов.

ИЛИ **Вариант Б.** Он может сбросить одну из закрытых карт (например, лежащую слева от карты Гор) и положить карту Гномов на её место.

ИЛИ **Вариант В.** Андрею не нужна карта Гномов. Он сбрасывает её и открывает одну из карт своего Королевства: например, ту, которая лежит слева от карты Гномов.



СОЗДАНИЕ КОРОЛЕВСТВА

У всех Рас есть предпочитаемая Местность. Представители любой Расы чувствуют себя увереннее, находясь рядом с такой Местностью:

- Эльфы любят Леса. Их карты принесут владельцу Королевства по 2 очка Гармонии за каждый примыкающий к ним Лес, но при этом каждое Болото, примыкающее к карте Эльфа, отнимет 1 очко Гармонии;
- Гномы предпочитают Горы и аналогично Эльфам принесут по 2 очка Гармонии за каждую Горы рядом с ними;
- Гоблинам приятнее находиться рядом с Болотами — 3 очка за каждое Болото, примыкающее к их картам;
- Люди любят Равнины. Каждая примыкающая к их картам Равнина принесёт 2 очка Гармонии, и в дополнение, Леса и Горы — по 1 очку.

ВАЖНО:

В «Легендах Эфирии» 2 карты считаются **примыкающими** друг к другу, если их границы соприкасаются по вертикали или горизонтали. Но не по диагонали.

Вы можете присоединять карты с одной Местностью к картам с другой Местностью. Но никаких эффектов это не даст, не принесёт вам очков Гармонии и не отнимет их.

Тем не менее, присоединять карту с одной Расой к карте с какой-то ещё Расой — совсем другое дело. Если в конце партии карты двух враждующих Рас окажутся примыкающими друг к другу, произойдёт конфликт. Каждый конфликт в Королевстве отнимает у его владельца 2 очка Гармонии. Когда карта Расы соприкасается с несколькими картами Рас, с которыми она враждует, конфликт происходит **в каждом** таком случае отдельно. С последующим вычетом очков за каждый из этих конфликтов.

Знамя на каждой карте Расы показывает, с кем враждует эта Раса: Люди (меч), Эльфы (лук), Гномы (топор) и Гоблины (кинжал).
Пример: Эльфы враждуют с Гномами и наоборот!



Запомните:

- Гоблины враждуют со всеми Расами, а те враждуют с Гоблинами;
- не секрет, что Эльфы и Гномы ненавидят друг друга (так что у них тоже взаимная вражда);
- карты Людей можно класть рядом с картами Эльфов и Гномов.

ОСОБЫЕ КАРТЫ

ДРАКОНЫ

В конце партии Драконы приносят очки Гармонии, если игрокам удалось их приручить. Дракон считается приручённым если к его карте примыкают хотя бы 2 карты одной и той же Расы (например, 2 карты Эльфов).



Гоблины – единственная Раса, которая не умеет приручать Драконов.

В конце партии вместо того, чтобы принести очки Гармонии, любой неприручённый Дракон отнимет у игрока столько очков, какова его ценность.

Ценность каждого Дракона растёт в зависимости от количества Драконов в вашем Королевстве:

- 1 Дракон — 3 очка
- 2 Дракона — $5 \times 2 = 10$ очков
- 3 Дракона — $6 \times 3 = 18$ очков

В каждом Королевстве не может быть больше 3 приручённых Драконов. Если Драконов больше 3, отнимите 6 очков за каждого из них, начиная с 4-го. Так, если у вас в Королевстве 6 и больше Драконов, они принесут 0 очков.

ПОРТАЛЫ

Порталы соединяют 4 примыкающих к ним карты Королевства между собой (все эти 4 карты считаются соприкасающимися друг с другом). Так вам будет проще выложить карты Рас рядом с картами их любимой Местности. Но будьте внимательны: Порталы могут и вызвать конфликты!



Гоблины не умеют пользоваться Порталами. Тем не менее, если в конце партии карта Гоблинов примыкает к карте Портала, соприкасающегося с картой враждебной Гоблинам Расы, произойдёт **конфликт**.

ВАЖНО:

если карты в колоде Королевства закончатся, перетасуйте стопку сброса этой колоды и используйте её как новую колоду Королевства. Затем возьмите карту с верха этой колоды и положите её рядом с колодой Королевства. Это её стопка сброса.

КАК ПОЛУЧИТЬ КАРТЫ ЛЕГЕНД

Карты Легенд принесут вам очки Гармонии, если окажутся у вас в конце партии.

Если в вашем Королевстве выполнены условия одной из карт Легенд, вы можете в свой ход взять со стола эту карту и положить рядом со своим Королевством лицом вверх. Полученная карта Легенд остаётся у вас до конца партии. При этом вы не должны поддерживать выполненное условие и можете перестраивать своё Королевство как угодно. Например, чтобы выполнить условие другой карты Легенд и получить её.

Сразу же положите на место взятой карты новую, с верха колоды Легенд. На столе всегда должны лежать 8 карт Легенд, пока колода с ними не опустеет.

ВАЖНО:


вы не можете взять больше одной карты Легенд в свой ход (по базовым правилам), даже если в вашем Королевстве выполнены условия для нескольких из них.

В игре 5 типов карт Легенд (смотрите описание ниже).

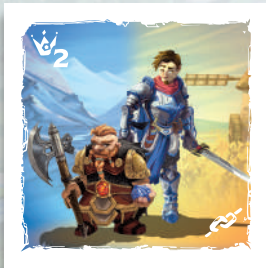
Пример карты Легенд



Очки Гармонии, которые принесёт эта карта Легенд своему владельцу при выполнении её условий.

Требование карты Легенд. В этом случае вам необходимо создать линию из 3 примыкающих друг к другу  карт Гор в своём Королевстве. Эти карты могут лежать в виде прямой линии, буквой «Г» или даже соприкаться с помощью портала.

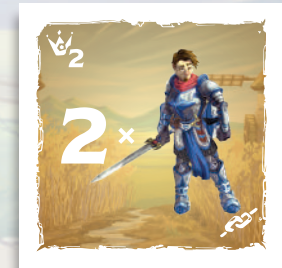
КАРТЫ ЛЕГЕНД И УСЛОВИЯ ИХ ПОЛУЧЕНИЯ



В вашем Королевстве карта Гномов соприкасается с картой Людей.
В колоде Легенд 2 подобных карты: Гномы/Люди и Эльфы/Люди.

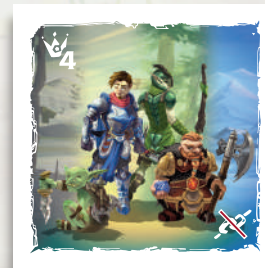


В вашем Королевстве 3 карты Лесов соприкасаются друг с другом.
В колоде Легенд 4 подобных карты (по 1 для каждого типа Местности).



В вашем Королевстве 2 карты Людей соприкасаются друг с другом.
В колоде Легенд 4 подобных карты (по 1 для каждой Расы).

В вашем Королевстве 2 карты Гномов соприкасаются с картой Гоблинов или 2 карты Гоблинов соприкасаются с картой Гномов. В колоде Легенд 4 подобных карты (Гномы против Гоблинов, Люди против Гоблинов, Эльфы против Гоблинов и Эльфы против Гномов).






В вашем Королевстве есть карты всех 4 Рас. В колоде Легенд всего 1 такая карта. Расам не обязательно соприкасаться друг с другом.


КОНЕЦ ПАРТИИ И ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Как только один из игроков открывает последнюю карту в своём Королевстве, партия сразу же заканчивается. Все остальные игроки открывают все карты в своих Королевствах.


Теперь каждый игрок подсчитывает свои очки Гармонии, используя блокнот для подсчёта очков Гармонии. В самую верхнюю строку впишите свои имена.

В строку  впишите очки, которые приносят Эльфы в вашем Королевстве. Каждая карта Эльфов даёт 2 очка за каждую примыкающую к ней карту Лесов и отнимает 1 очко за каждое примыкающее к ней Болото.

Напротив ,  и  запишите очки, которые приносят карты Гномов, Людей и Гоблинов соответственно.









В строку  впишите очки за карты Драконов в своём Королевстве.

Напротив  запишите, сколько очков приносят вам карты Легенд с выполненными условиями.

В красную строку с  впишите очки, потерянные из-за конфликтов: отнимите 2 очка за каждый конфликт в вашем Королевстве.

Получившуюся сумму очков, с учётом конфликтов, для каждого игрока впишите в строку .

Игрок, набравший больше всех очков Гармонии, побеждает в партии. В случае ничьей, игрок с наибольшим количеством очков в любой из 7 строк становится победителем. Если и в этом случае ничья, проверьте следующее наибольшее количество очков, и так далее.


|  | Тм | Ан | Сф | |
|---|----|----|----|--|
|  | 4 | 10 | 0 | |
|  | 6 | 4 | 4 | |
|  | 6 | 8 | 4 | |
|  | 3 | 0 | 12 | |
|  | -6 | 3 | 3 | |
|  | 6 | 0 | 0 | |
|  | 0 | -2 | 0 | |
|  | 19 | 23 | 23 | |


Очки Тимофея (Тм), Андрея (Ан) и Софьи (Сф): 19, 23 и 23 соответственно. У Андрея и Софьи ничья. Максимальные очки Андрея — 10, в строке Эльфов. Максимальные очки Софьи — 12, в строке Гоблинов. В результате победительница партии — Софья.


ПРИМЕР ФИНАЛЬНОГО ПОДСЧЁТА ОЧКОВ


Вот как выглядит Королевство Андрея в конце партии:





 : 10 очков. Карта Эльфов (1) примыкает к 3 картам Лесов, значит, она приносит 2 очка x 3 карты Лесов = 6 очков. Другая карта Эльфов (2) примыкает к 2 картам Лесов и приносит 2 очка x 2 карты Лесов = 4 очка. 6 + 4 = 10 очков.

 : 4 очка. Карта Гномов (3) примыкает к 1 карте Гор, а значит, приносит 2 очка. Другая карта Гномов (4) тоже примыкает к 1 карте Гор и аналогично приносит 2 очка. 2 + 2 = 4 очка.

 : 8 очков. Верхняя карта Людей (5) примыкает к 2 картам Лесов и 1 карте Гор и приносит 1 + 1 + 1 = 3 очка. Средняя карта Людей (6) примыкает к картам Равнин, Гор и Лесов и приносит 2 + 1 + 1 = 4 очка. Нижняя карта Людей (7) примыкает к Равнинам через Портал, но также примыкает и к Болотам. Поэтому приносит 2 - 1 = 1 очко. 3 + 4 + 1 = 8 очков.

 : в Королевстве нет Гоблинов, поэтому они не приносят и не отнимают очков.

 : ценность единственной карты Драконов в Королевстве — 3 очка. Поскольку этот Дракон приручен (находится рядом с двумя картами Людей, одна из которых примыкает к нему через Портал), он приносит 3 очка.

 : у Андрея нет карт Легенд, поэтому они не приносят очков.

 : в Королевстве 1 конфликт (между Гномами и Эльфами). Он отнимает 2 очка.

 : в итоге Андрей получает 23 очка Гармонии.

ТЕПЕРЬ ВЫ ЗНАКОМЫ С ОСНОВАМИ ИГРЫ. САМОЕ ВРЕМЯ НАЧАТЬ СВОЮ ПЕРВУЮ ПАРТИЮ!

ВАРИАНТ ИГРЫ С ПРЕДМЕТАМИ И ПЕРСОНАЖАМИ (ДЛЯ 2–4 ИГРОКОВ)

ВВЕДЕНИЕ

В этом варианте используются жетоны и появляется взаимодействие между игроками. Каждый жетон даёт бонус своему владельцу. Это могут быть драгоценные камни, артефакты или волшебные существа.

ПОДГОТОВКА К ПАРТИИ (ВАРИАНТ С ПРЕДМЕТАМИ И ПЕРСОНАЖАМИ)

Выполните все действия, описанные в разделе «Подготовка к партии». Каждый игрок берёт себе комплект из 12 жетонов с одинаковым изображением крепости на обратной стороне. Все игроки перемешивают свои жетоны и кладут по 1 жетону лицом вниз на каждую закрытую карту в своём Королевстве (смотрите рисунок).

ИЗМЕНЕНИЯ В ИГРОВОМ ПРОЦЕССЕ

Когда вы открываете карту или заменяете её другой картой в своём Королевстве, вы можете взять жетон, лежащий на этой карте. Если вы его берёте, откройте этот жетон, затем положите его рядом со своим Королевством. Это ваш жетон.

При желании вы можете не брать жетон с карты. В этом случае скажите остальным игрокам, что сбрасываете этот жетон. Когда вы его сбрасываете — откройте этот жетон. Иногда имеет смысл не брать какой-то жетон, особенно если вы стараетесь собрать драгоценные камни (смотрите описание ниже).

ВАЖНО:

некоторые жетоны позволяют выполнять особые действия. Такие жетоны можно использовать в самом конце своего хода. В свой ход вы можете использовать любое количество жетонов.

В конце партии все закрытые жетоны сбрасываются.

Пример нового Королевства



Положите жетон
на каждую
закрытую карту.

ЖЕТОНЫ ПРЕДМЕТОВ И ПЕРСОНАЖЕЙ

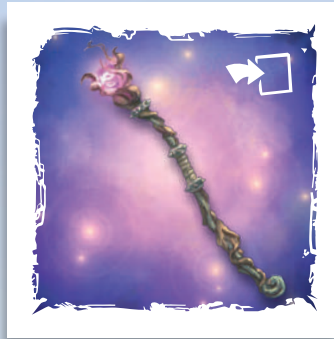
Исследуя дикие земли, вы найдёте сокровища и могущественные артефакты.

Договор о перемирии



Предмет. Положите этот жетон на одну из карт Расы в своём Королевстве. Карта Расы с Договором о перемирии (и только она) не участвует в конфликте с примыкающими к ней Расами.

Посох контроля



Предмет. Положите этот жетон на Дикого Дракона, чтобы тут же приручить его. Этот жетон можно использовать, только если в вашем Королевстве ещё нет 3 Драконов. Если у вас 3 Дракона и больше, жетон Посоха контроля бесполезен для вас до конца партии.

Волшебный меч

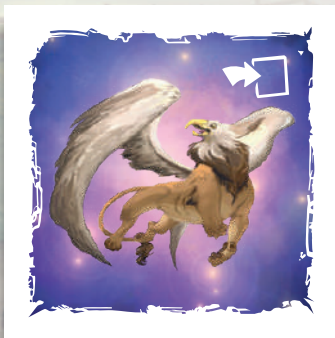


Предмет. Позволяет получить карту Легенд «2 против 1», если в вашем Королевстве только две карты (1 карта одной Расы и 1 карта другой Расы).


У вас в Королевстве могут быть и другие карты Рас. Просто они не относятся к этому жетону.

После использования сбросьте жетон Волшебного меча.

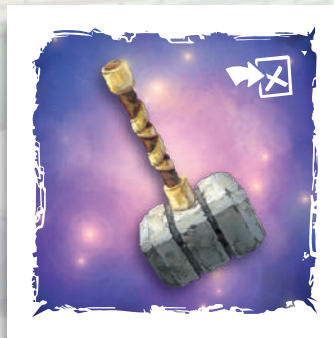
Грифон



Персонаж. Возьмите любой закрытый жетон из любого Королевства (включая своё) и положите на его место жетон Грифона лицом вверх. Если жетон Грифона лежит на закрытой карте, единственный способ забрать его оттуда — открыть эту карту. Соответственно, только владелец Королевства, в котором лежит жетон Грифона, может его оттуда забрать. У вас может быть несколько жетонов Грифона, которые возможно использовать несколько раз.

 Этот символ означает, что жетон Грифона нужно класть на закрытую карту.

Молот



Предмет. Сбросьте этот жетон, чтобы поменять местами 2 любые карты в своём Королевстве, включая Порталы и Драконов.

Палантир



Предмет. Один раз за раунд вы можете тайно изучить любой закрытый жетон в вашем или любом другом Королевстве.

Этот предмет никогда не сбрасывается.

Драгоценные Камни

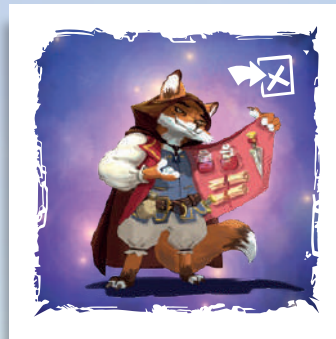


Предмет. В конце партии они приносят столько очков своему владельцу, какова последняя цифра их суммы. Например, сумма $12 = 2$ очка Гармонии, $11 = 1$, $10 = 0$, $9 = 9$ и так далее. Каждый игрок начинает партию с 10 очками (4 Драгоценных Камня: 1, 2, 3 и 4 очка). Не стоит оставлять у себя их все. Если вы сможете избавиться от «1», то получите 9 очков. Проще всего это сделать с помощью жетонов Грифона, Контрабандиста и Вора.

В конце партии впишите число полученных за Драгоценные Камни очков рядом с очками за карты Легенд, в ту же строку.

∞ Этот символ означает, что жетон с ним нельзя сбросить.

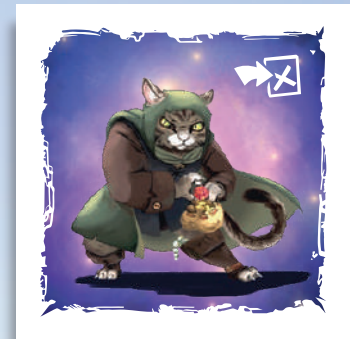
Контрабандист



Персонаж. Он позволяет вам обменять один из своих жетонов Драгоценных Камней на любой жетон персонажа или предмета кого-то из соперников, лежащий рядом с его Королевством (не на закрытой карте). Нельзя обменять жетон Драгоценных Камней на другой жетон Драгоценных Камней.

➔✕ Этот символ означает, что жетон с ним сбрасывается после использования.

Вор



Персонаж. Сбросьте этот жетон, чтобы украсть (забрать) у одного из соперников его открытый жетон Предмета (но не Персонажа). Жетон, который вы забираете у соперника, должен лежать рядом с его Королевством, а не на закрытой карте.

ОДИНОЧНЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

Это ещё один способ для любого игрока проверить свои силы в «Легендах Эфирии». Здесь каждая партия — часть мини-кампании, проходящей в течение 3 веков. В случае проигрыша хотя бы в 1 из 3 веков, вся кампания считается проваленной (не приносит очков Гармонии). Мы вас предупредили.



КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ ОДИНОЧНОГО ВАРИАНТА

Используйте карты Легенд и карты Королевства для игры вдвоём. Жетоны вам не понадобятся.

ПОДГОТОВКА К ПАРТИИ (ОДИНОЧНЫЙ ВАРИАНТ)

Выполните все действия, описанные в разделе «Подготовка к партии», но с одним исключением. Перетасуйте колоду Легенд и положите её карты на стол лицом вверх, рядом со своим Королевством. Карты нужно положить в 3 ряда: 4 карты в нижнем, 5 в среднем и 6 в верхнем. Это Ряды Легенд, по 1 ряду на каждый из 3 веков игровой кампании.

ЗАДАЧА ИГРОКА

В каждом веке вам нужно набрать больше очков, чем общая ценность всех карт Легенд этого века. Вам также нужно выполнить условия всех карт Легенд этого века: 4 в первом веке, 5 во втором и 6 в третьем.

ОПИСАНИЕ ХОДА ИГРОКА

Возьмите 2 карты: либо обе — с верха колоды Королевства, либо одну — с верха колоды Королевства, а вторую — с верха её стопки сброса. Затем сбросьте одну из них и разыграйте вторую.

ВЫПОЛНЕНИЕ УСЛОВИЙ КАРТ ЛЕГЕНД

Когда вам удалось выполнить условие карты Легенд, переверните её лицом вниз. В отличие от базовых правил, в одиночном варианте игры эти карты не дают очков.

Вы можете выполнить условие только одной карты Легенд за ход.

КОНЕЦ ВЕКА

Век заканчивается в одном из двух случаев:

- в колоде Королевства закончились карты (откройте все карты в своём Королевстве);
- вы открыли последнюю карту своего Королевства.

ОЧКИ

В конце каждого века подсчитайте свои очки, как описано в базовых правилах. Не добавляйте к ним очки за карты Легенд, условия которых вы выполнили.

Очки, которые вы сможете набрать в каждом веке, — это **разница** между очками, которые принесёт ваше Королевство, и очками за карты Легенд этого века с выполненными условиями (закрытые карты Легенд). **Помните! Если вы не выполнили условие ХОТЯ БЫ 1 карты Легенд в каждом из веков (4, 5 или 6 Легенд), вы сразу же проигрываете!**

Пример: вы смогли выполнить условия всех 4 карт Легенд первого века, и они дали вам 11 очков. Ваше Королевство принесло 23 очка. За этот век вы смогли набрать: $23 - 11 = 12$ очков.

СЛЕДУЮЩИЙ ВЕК

Вам удалось выполнить условия всех карт Легенд этого века? Отлично! Добро пожаловать в следующий век!

Верните все карты Легенд с выполненными условиями обратно в коробку игры. Посмотрите на своё Королевство и выберите квадрат размером 2 x 2 карты в качестве своего нового Королевства на этот век. Оставьте эти 4 карты на столе и положите все другие карты из вашего Королевства и из колоды Королевства (если остались) в стопку сброса, затем перетасуйте её. Это ваша колода Королевства на этот век. Выложите 12 карт **лицом вниз** вокруг своего нового Королевства.

Повторите этот процесс между вторым и третьим веками.

Ваша задача — выполнить условия 5 карт Легенд во втором веке и 6 карт Легенд в третьем.

По завершении всех 3 веков сложите очки за каждый из них, чтобы узнать, сколько очков вы смогли получить за всю кампанию. Это число может быть отрицательным. Вписывайте очки, полученные в каждом веке, в столбцы блокнота для подсчёта очков Гармонии. В четвёртый, самый правый, столбец впишите очки кампании.

ЗАМЕНА КАРТ ЛЕГЕНД

До начала вашего первого хода в первом веке вы можете поменять местами 1 карту Легенд из нижнего ряда с 1 картой Легенд из среднего. До начала вашего первого хода во втором веке вы можете поменять местами 1 карту Легенд из среднего ряда с 1 картой Легенд из верхнего.

Пример нового Королевства (после того, как карты Легенд открыты)



Третий век



Второй век



Первый век

Советы:

- по возможности не берите 2 карты из колоды Королевства в свой ход. Это позволит вам продлить игровую партию;
- старайтесь выполнить условия карт Легенд как можно скорее. Реорганизовать Королевство можно и позже, до тех пор, пока не закончатся карты в колоде Королевства;
- помните, что партия не заканчивается, когда выполнены условия всех карт Легенд;
- если верхняя карта стопки сброса вам совсем не подходит, брать её рискованно, потому что вторая карта, которую вы возьмёте из колоды Королевства, может быть такой же или оказаться даже хуже;
- когда век подходит к концу, посмотрите на карты Легенд, условия которых вам нужно будет выполнить в следующем веке. Ориентируясь на них, выберите карты (2 x 2) для своего нового Королевства.

Колода Королевства



Стопка сброса колоды Королевства



КООПЕРАТИВНЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ (ДЛЯ 2–4 ИГРОКОВ)

В этом варианте все игроки выигрывают или проигрывают вместе. Вы будете обсуждать стратегию, советоваться друг с другом и принимать совместные решения в течение всей партии (хотя по-прежнему каждый игрок создаст своё отдельное Королевство). В кооперативном варианте, если игрок выполнил условие карты Легенд, он не оставляет эту карту себе, а убирает её обратно в коробку игры. Карта не приносит очков Гармонии этому игроку.

Кооперативный вариант проверит сплочённость игроков. Сможет ли каждый из них не только организовать своё Королевство, но и помочь остальным, если у них что-то не получается. Здесь нужно следить за развитием всех Королевств, а не только своего. В этом — залог победы в кооперативном варианте игры.



КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ КООПЕРАТИВНОГО ВАРИАНТА

Используйте только карты (без жетонов).

ПОДГОТОВКА К ПАРТИИ (КООПЕРАТИВНЫЙ ВАРИАНТ)

Выполните все действия, описанные в разделе «Подготовка к партии». Однако в этом варианте нужно выложить меньше карт Легенд на стол: 4 карты для игры вдвоём, 3 карты для игры втроём и 2 карты для игры вчетвером. Некоторые карты Легенд нужно будет сбрасывать. Оставьте для них свободное место рядом с выложенными на стол картами Легенд.

ПОЛУЧЕНИЕ И СБРОС КАРТ КОРОЛЕВСТВА

Во время подготовки к партии сделайте две стопки сброса вместо одной. Для этого возьмите с верха колоды Королевства 2 карты и положите их рядом с ней отдельно друг от друга лицом вверх. В течение партии вы сможете сбрасывать карты в любую из этих стопок.

ЗАДАЧА ИГРОКОВ

В конце партии игроки **побеждают**, если очки Гармонии **каждого из них выше**, чем общая ценность сброшенных карт Легенд. Все игроки **проигрывают**, если **хотя бы один из них** не смог выполнить это условие победы.

Пример: в конце партии в стопке сброса — 5 карт Легенд общей ценностью 15 очков. Это значит, что каждый игрок должен набрать в конце партии минимум 16 очков. Если хотя бы один из них не смог этого сделать, вся команда проигрывает.

Каждый игрок заботится о процветании своего Королевства, но он обязательно должен думать и о благе других Королевств. Если Королевство даже одного игрока будет слишком слабо — победить не получится!

ХОД ИГРЫ

Выберите первого игрока.

Раунд завершается, когда каждый игрок сделал ход. В течение раунда, если вы можете выполнить условие карты Легенд, — переверните эту карту лицом вниз, но не берите её себе. Если вы можете выполнить условия сразу нескольких карт Легенд, в свой ход переверните лицом вниз все эти карты.

В конце раунда положите каждую карту Легенд, условия которой вы выполнили, **в коробку игры** (а не в сброс!) и добавьте новые карты Легенд на места взятых.

СБРОС КАРТ ЛЕГЕНД

Если в конце игрового раунда никто из игроков не смог выполнить условие ни одной карты Легенд, тогда вы все вместе должны решить, какую из карт Легенд сбросить. Эти сброшенные карты будут формировать стопку сброшенных штрафных карт. Именно с их общей ценностью вы будете сравнивать в конце партии очки Гармонии каждого игрока.

Сразу же возьмите с верха колоды Легенд новую карту и положите её на место сброшенной. Если в колоде Легенд закончились карты и нечего класть на стол на место сброшенных карт, продолжайте играть с оставшимися картами Легенд, пока не произойдёт один из случаев, описанных в разделе «Конец партии» (см. далее).

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Считайте очки Гармонии в этом варианте игры по базовым правилам, но с учётом того, что карты Легенд, условия которых вы выполнили, не приносят очков.

ПРОГРЕСС ИГРЫ

Для сравнения результатов разных партий вы можете записывать очки команды. Чтобы их подсчитать, отнимите от наименьшего числа очков Гармонии за Королевство сумму очков сброшенных карт Легенд.

Пример: сумма очков сброшенных карт Легенд — 15. Андрей набрал 17 очков за своё Королевство, и это наименьший результат среди всех игроков. Очки команды: $17 - 15 = 2$. Вы точно способны на большее.

КОНЕЦ ПАРТИИ

Партия завершается в одном из этих случаев:

- закончились карты в колоде Королевства;
- любой игрок открыл последнюю карту в своём Королевстве;
- игроки сбросили 15 карт Легенд или выполнили их условия.

Советы:

- старайтесь не выполнять условия больше чем 1 карты Легенд за игровой раунд. В «Легендах Эфирии» всего 15 карт Легенд, поэтому у вас будет только 15 раундов, чтобы создать свои Королевства. Если вы выполните условия нескольких карт Легенд за 1 раунд, это укоротит игровую партию, что вам не выгодно;
- перед тем как сбросить карту Королевства, обсудите с другими игроками, какую именно стоит сбросить. Стопок сброса две, и остальным членам команды может понадобиться одна из верхних карт в этих стопках. Если в свой ход вы сбросите карту Королевства, то можете накрыть ею карту, нужную другому игроку;
- следите за тем, сколько карт вы берёте из колоды Королевства, потому что их количество ограничено. Исследуйте как можно большую территорию, используя карты из стопок сброса. Запаситесь терпением: все карты — или почти все — появятся в игре.



ПРИКЛЮЧЕНИЯ ТОЛЬКО НАЧИНАЮТСЯ!

Думаете, вы узнали о «Легендах Эфирии» всё? А вот и нет! Заходите на сайт www.legendy-efrii.lifestyleld.ru (или сканируйте QR-код на этой странице) и выясните, какие ещё есть варианты игры и возможности получить как можно больше впечатлений, исследуя Королевства Эфирии.



4 НОВЫХ ОДИНОЧНЫХ ВАРИАНТА ИГРЫ

СУДЬБА ДЕЗАННО, БУДУЩЕГО ПРАВИТЕЛЯ ЛЮДЕЙ?

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

СУДЬБА ДЕГОДАССА, БУДУЩЕГО ПРАВИТЕЛЯ ЭЛЬФОВ?

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

СУДЬБА ШАГРАТТА, БУДУЩЕГО ПРЕДВОДИТЕЛЯ ГОБЛИНОВ?

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

СУДЬБА ПОДЮГРУЭНА, БУДУЩЕГО КОРОЛЯ ГНОМОВ?

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

ВТОРЖЕНИЕ

Жители Королевств напуганы. Драконы и армии Гоблинов скоро будут здесь, плодородные земли испоганены тёмными заклинаниями, превратившими их в гнилые болота.

В этом варианте карты Гоблинов, Драконов и Болот разыгрываются по другим правилам.

ПРОТИВОСТОЯНИЕ

В этом варианте все Расы враждуют между собой и пытаются полностью захватить Эфирию силой. Каждый игрок управляет одной из Рас, и все они развиваются рядом друг с другом. Жетоны разыгрываются иначе и представляют собой строящиеся крепости.

РУБЕЖИ

Ноланды — обширные неизведанные земли к северу от вашего Королевства. Не так давно вам стало известно, что правители соседних Королевств задумали расширить свои границы за счёт этих земель. Вы просто не можете оставаться в стороне! Большая часть Ноландов будет принадлежать вам, чего бы это ни стоило!

Внимание: может вызывать конфликты. Ни один Гном, Человек, Эльф или Гоблин в ходе тестирования не пострадал. Содержит переговоры, взаимодействие между игроками, альянсы и предательства.

Вы были предупреждены!

Автор: Стефан Шабер.

ИМПЕРИИ

Когда правители двух из четырёх Королевств Эфирии решили заключить альянс, правителям оставшихся двух Королевств ничего не оставалось, кроме как последовать их примеру.

Эти две новые империи неизбежно схлестнутся друг с другом в жестоком противостоянии в грядущие десятилетия.

Вариант «Империи» предназначен для игры вчетвером (также можно играть с 6 или 8 участниками при наличии второго экземпляра базовой игры).

Предпочтительно, чтобы все участники были хорошо знакомы с базовой игрой, прежде чем попробовать этот вариант.

ПРОЙДИТЕ ПО ЗЕМЛЯМ ЭФИРИИ
И НАПИШИТЕ СВОЮ ЛЕГЕНДУ!

Менеджер проекта и перевод на русский язык: Егор Дрознес
Корректор: Анастасия Губанова
Вёрстка: Анна Медведева
Технолог: Юрий Хмелевской
Руководитель редакции: Анастасия Дурова
Особая благодарность выражается
Александр Пешкову и Екатерине Плужниковой.



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



© 2021, 2023 HUCH!
www.hutter-trade.com



© Nostramo Éditions 2023
Игра от компании
Nostramo Éditions.

Автор «Легенд Эфирии» благодарит всех, кто принимал участие в тестировании игры: Сесилию, Клэр, Софи, Сильвана, Томаса, Сабрину, Джордана, Северина, Шанталь, Кристофа, Эрика, Алекса, Йохана, Патрисию, Стефана, Джулию, Макса, Лоика, Эвана, Кристина, Мюриэль, Луна, Роберта.

Особую благодарность автор выражает Мисс Аслауг за написание непредсказуемого пролога к игре.