

A fantasy-themed illustration. In the background, there are dark, jagged mountains under a cloudy sky. A dragon with large wings is flying in the upper center. In the foreground, a warrior wearing a dark hooded cloak and boots is seen from behind, holding a battle-axe. The overall style is painterly and atmospheric.

НИДАВЕЛИР

И У Ч Н Ф К М У Р

ДЖУДЖЕШКОТО КРАЛСТВО СЪЩЕСТВУВАШЕ В МИР И ХАРМОНИЯ ХИЛЯДОЛЕТΙΑ НАРЕД.

НО В СТУДЕНОТО И ВЕТРОВИТО КРАЛСТВО НИДАВЕЛИР НИЩО НЕ ТРАЕ ВЕЧНО. СПОКОЙСТВИЕТО ИЗЧЕЗНА, КОГАТО ЗАБРАВЕНО ЗЛО СЕ НАДИГНА ОТНОВО. ЗЛОВЕЩ, ТЪТЕН РАЗТЪРКИ ДЖУДЖЕШКИТЕ ГРАДОВЕ И АДСКИ ПЛАМЪЦИ РАЗКЪСАХА НЕБЕТО. НАДАЛЕЧ, В ТЪМНИТЕ И ЗАБРАВЕНИ ЗЕМИ НА КОНТИНЕНТА, СЕ БЕШЕ ПРОБУДИЛА ЗЛОВЕЩА СИЛА – НИКОЙ НЕ ЗНАЕШЕ ОТКЪДЕ Е ДОШЛА.

ФАФНИР БЕЗМИЛОСТНИЯТ, ОКОВАН ПРЕДИ ВЕКОВЕ ОТ СЪЮЗА МЕЖДУ ДЖУДЖЕТА И МАГЪОСНИЦИ, СЕ БЕШЕ ОСВОБОДИЛ, ЖАДУВАЩ ЗА ОТМЪЩЕНИЕ. СЕГА ТОЙ БЛЕНУВА ДА ГРАБИ ЗЛАТО И ДА ХВЪРЛИ СВЕТА В ПЛАМЪЦИ. КАКТО БИ ПОСТЪПИЛ ВСЕКИ ИЗКУСЕН ЗЛОДЕЙ, ФАФНИР СЕ ГОТВИ ДА ЗАПОЧНЕ ОТ ТАМ, КЪДЕТО ЗЛАТОТО СЕ ТРУПА С НАЙ-ГОЛЯМА СТРАСТ – ДЖУДЖЕШКОТО КРАЛСТВО!

КАТО ДОСТОЕН ЕЛВАЛАНД – ПОЧЕТЕН ЧЛЕН НА ДЖУДЖЕШКИЯ СЪВЕТ И ВОЕНЕН НАЧАЛНИК – ВИЕ СТЕ ИЗПРАТЕН ОТ КРАЛЯ, ДА СФОРМИРАТЕ АРМИЯ, ДОСТАТЪЧНО МОГЪЩА ДА НАДВИЕ КРЪВОЖАДНИЯ ЗВЯР. ПОСЕТЕТЕ ВСЯКА ТАВЕРНА В КРАЛСТВОТО, НАЕТЕТЕ НАЙ-СРЪЧНИТЕ ДЖУДЖЕТА, ВЕРБУВАЙТЕ НАЙ-ПРЕСТИЖНИТЕ ГЕРОИ И СЪБЕРЕТЕ НАЙ-ДОБРАТА ВЪЗМОЖНА ВОЙСКА, ЗА ДА ПОБЕДИТЕ СМЪРТНИЯ СИ ВРАГ! ПОСТАРАЙТЕ СЕ, НО НАЙ-ВЕЧЕ – НЕ ПЕКТЕТЕ СРЕДСТВА, ЗАЩОТО КРАЛЯТ ЩЕ НАГРАДИ НАЙ-ДОБРИТЕ ОТ ВАС И СЪС СИГУРНОСТ ЩЕ НАКАЖЕ ОНЕЗИ, КОИТО НЕ УСПЕЯТ ДА СЕ СПРАВЯТ!

ЦЕЛ НА ИГРАТА

Играчите се превъплъщават в бойни водачи, наречени **елваланди**, чиято задача по заповед на краля на джуджетата, е да създадат **армия**, способна да победи легендарния Фафнир. Този от вас, който успее да събере **армията** с най-голяма **военна сила** ще стане победител в играта и ще има честта да унищожи дракона.

Не се колебайте да се допитвате до речника на страница 23, ако някой термин не ви е познат.

СЪДЪРЖАНИЕ

НАЧАЛНА ПОДРЕДБА

• 4 •

КРАЙ НА ЕТАПИТЕ

• 12 •

АНАТОМИЯ НА ТАБЛАТА И КАРТИТЕ

• 6 •

УМЕНИЯ НА ГЕРОИТЕ

• 14 •

ОПРЕДЕЛЯНЕ НА ВОЕННАТА СИЛА НА ВСЯКА КАТЕГОРИЯ

• 7 •

ЛЕГЕНДИТЕ НА НИДАВЕЛИР

• 18 •

ХОД НА ИГРАТА

• 8 •

РЕЧНИК С ТЕРМИНИ

• 23 •

ИГРОВИ МАТЕРИАЛ

87 карти с джуджета, разделени в 5 категории:

- А · 18 карти с **воини**,
- Б · 16 карти с **ловци**,
- В · 16 карти с **миньори**,
- Г · 20 карти с **ковачи**,
- Д · 16 карти с **изследователи**,
- Е · 1 **специална** карта с **ковач**
(отличие за ковач)



5 карти с отличия

5 карти **Кралски дарове**



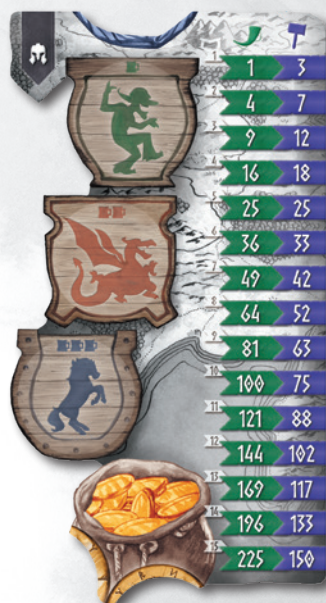
21 карти с герои



3 табели на таверни



5 индивидуални табла, изобразяващи част от картата на кралството



3 маркера за размяна на кристали



- 6 кристала:
- А · 5 обикновени кристала
1, 2, 3, 4, 5
- Б · 1 специален кристал 6
(отличие за миньор)



60 монети:

- А · 25 **медни** монети $\diamond_{x5} | 2_{x5} | 3_{x5} | 4_{x5} | 5_{x5}$
(по 1 комплект за всеки играч),
- Б · 1 **специална** монета 3 (отличие за ловец),
- В · 34 **златни** монети от кралската съкровищница:
 $5_{x2} | 6_{x2} | 7_{x3} | 8_{x2} | 9_{x3} | 10_{x2} | 11_{x3} | 12_{x2} | 13_{x2} | 14_{x2} | 15_{x1} | 16_{x1} | 17_{x1} | 18_{x1} | 19_{x1}$
 $20_{x1} | 21_{x1} | 22_{x1} | 23_{x1} | 24_{x1} | 25_{x1}$




- 1 кралска съкровищница
- 4 стойки за карти
- 1 блокче за резултата

ИГРА < 2-МА ЕЛВАЛАНДИ

Важат всички правила от книжката, освен:

По време на подготовката за игра:

Изчистете по 2 монети на стойност 7, 9 и 11  от кралската съкровищница и ги върнете обратно в кутията.


Когато джуджетата влизат в таверните:

Поставете 3 карти с джуджета във всяка таверна - на всеки ход. Всеки елваланд ще избере карта с джудже, следвайки реда, определен от залозите, а невзетата карта се изчиства.

ИГРА < 3-МА ЕЛВАЛАНДИ

Важат всички правила от книжката, освен:


По време на подготовката за игра:

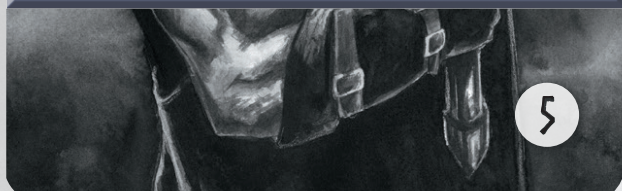
Изчистете по 2 монети на стойност 7, 9 и 11  от кралската съкровищница и ги върнете обратно в кутията.

ИГРА < 5-МА ЕЛВАЛАНДИ

Важат всички правила от книжката, освен:

По време на подготовката за игра:

Добавете картите с джуджета със символ , намиращ се в долния десен ъгъл на съответните тестета от етап 1 и 2.



ДОБЪР СТАРТ В НИДАВЕЛИР

По време на първата си игра, докато все още се запознавате с правилата, ви съветваме да не играете със следните герои:

Труд Ловкинята на глави
Илуд Непредказуемата
Юлин Гадателката

Тези Герои имат по-сложни умения и цели, които могат да бъдат трудни за разбиране през първите няколко игри. Разбира се, това е само съвет, чувствайте се свободни да играете както пожелаете.

ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

1. Раздайте по 1 индивидуално табло и 5 медни монети на всеки елваланд.



2. Вземете толкова кристала, колкото са елваландите в играта.

при 5-ма елваланди:
кристали 1, 2, 3, 4, 5



при 4-ма елваланди:
кристали 2, 3, 4, 5



при 3-ма елваланди:
кристали 3, 4, 5



при 2-ма елваланди:
кристали 4, 5





Раздайте по 1 кристал на всеки, на случаен принцип. Поставете го в обозначената вдлъбнатина от индивидуалното си табло - с лицето нагоре.

3. Поставете 3-те табели на таверни (*Веселият гоблин*, *Танцуващият дракон* и *Блестящото пони*) в центъра на масата, както и маркерите за размяна на кристали и оставете място за карти с джуджета между тях (виж стр.5).

4. Поставете всички карти с герои върху 3 от стойките за карти - леко застъпващи се, с видима лява страна.

5. Поставете картите с отличия върху 4-тата стойка - леко застъпващи се, с видима лява страна.

6. Извадете кралската съкровищница  от кутията и поставете всяка златна монета върху определената за нея позиция.

7. Ако играят по-малко от 5 елваланди, оставете в кутията картите, които имат символ  в долния десен ъгъл, .

8. Вземете картите от етап 1 (обозначени с 1 жълт скъпоценен камък на гърба) и ги размесете. Поставете тестето до кралската съкровищница.

9. Направете същото с картите от етап 2 (обозначени с 2 розови скъпоценни камъка на гърба).



Кралска съкровищница

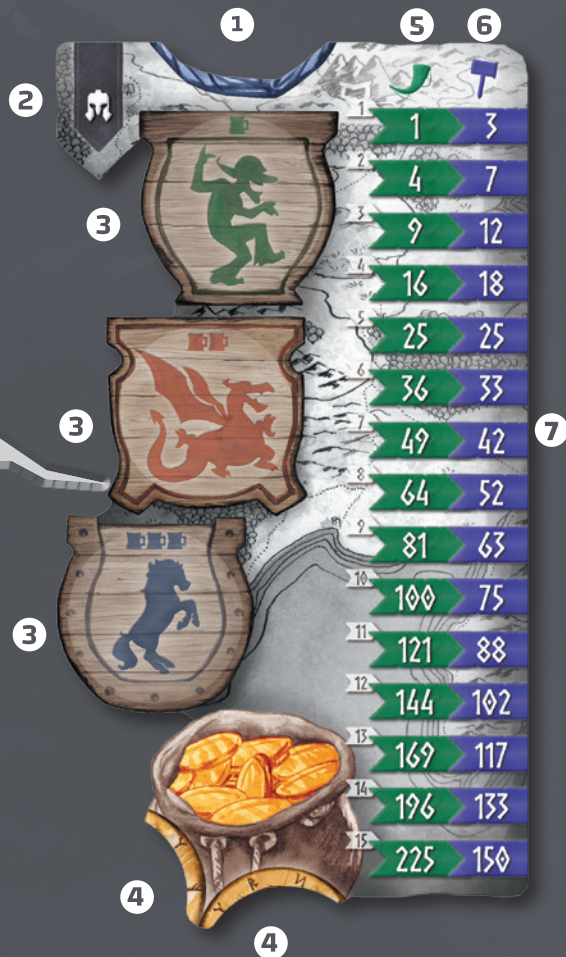
Не забравяйте да я сглобите преди първата си игра, като следвате номерацията на прорезите.





НАЧАЛНА ПОДРЕДБА ЗА 4-МА ЕЛВАЛАНДИ

АНАТОМИЯ НА ТАБЛОТО



- 1 Вдлъбнатина за кристал
- 2 Командна зона
- 3 Символ на таверна
- 4 Кесия
- 5 Военна сила на ловците
- 6 Военна сила на ковачите
- 7 Армия

АНАТОМИЯ НА КАРТИТЕ

КАРТА < ДЖУДЖЕ

- 1 Категория
- 2 Ранг и точки *Смелост*
- 3 Използва се само, когато играят 5 елваланди.



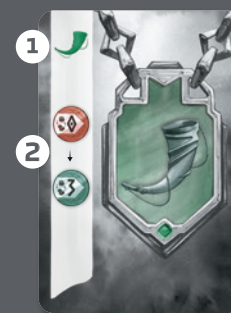
КАРТА < ГЕРОЙ

- 1 Име
- 2 Категория
- 3 Ранг и точки *Смелост*
- 4 5 Умение на героя



КАРТА < ОТЛИЧИЕ

- 1 Категорията, за която се отнася отличието
- 2 Ефект на картата



КАРТА КРАККИ ДАРОВЕ

- 1 Ефект на картата
- 2 Използва се само, когато играят 5 елваланди.



ОПРЕДЕЛЯНЕ НА ВОЕННАТА СИЛА НА ВСЯКА КАТЕГОРИЯ



ВОИНИ



Тяхната **военна сила** е сбор от точките **Смелост** на отделните карти с воини. Играчът, събрал **най-много рангове на воини**, добавя към резултата си и стойността на **най-голямата си монета**. В случай на равенство, всички изравнени елваланди добавят стойността на най-ценната си монета към военната сила на воините си.



ЛОВЦИ

Тяхната **военна сила** се определя от броя на **ранговете на ловците**, повдигнат на **квадрат**. За да си спестите пресмятането, погледнете позицията от индивидуалното ви табло, намираща се срещу последния ранг от тази колона (виж стр 13).



МИНЬОРИ



Тяхната **военна сила** се определя от **сбора на точките Смелост**, изобразени върху картите с миньори, умножени по **броя на ранговете** в тяхната колона.



КОВАЧИ

Тяхната **военна сила** зависи от **броя на ранговете** и се определя от математическа прогресия (+3, +4, +5, +6, ...), но не се тревожете, не трябва да го смятате. За общия сбор от точки на ковачите погледнете позицията от индивидуалното ви табло, намираща се срещу последния ранг от тази колона (виж стр 13).



ИЗСЛЕДОВАТЕЛИ

Тяхната **военна сила** е сбор от точките **Смелост** на отделните карти с изследователи.



ВОЕННА СИЛА НА ЛОВЦИТЕ И КОВАЧИТЕ

| Брой на ранговете | 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 |
|-------------------|---|---|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| Военна сила | 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 |
| Военна сила | 1 | 4 | 9 | 16 | 25 | 36 | 49 | 64 | 81 | 100 | 121 | 144 | 169 | 196 | 225 | 256 | 289 | 324 | 361 | 400 | 441 | | | | |

ХОД НА ИГРАТА

1. ПОДГОТОВКА ЗА РУНДА

1. ДЖУДЖЕТА ВЛИЗАТ В ТАВЕРНИТЕ

Поставете до всяка таверна толкова карти от текущия етап с лицето нагоре, колкото е броят на играчите (освен при игра с двама - виж стр. 4).

ВСЕКИ ИГРАЧ РАЗГЛЕЖДА ДЖУДЖЕТА ВЪВ ВСЯКА ОТ ТАВЕРНИТЕ, ЗА ДА ПРЕЦЕНИ ЗАЛОГА СИ СПРЯМО СОБСТВЕНИТЕ СИ НУЖДИ И СПРЯМО ТОВА, КОЕТО БИХА ЗАЛОЖИЛИ ОСТАНАЛИТЕ.

2. ЗАЛОЗИ

Всички елваланди играят **едновременно** по време на тази фаза.

Огледайте своите **5 монети**. След това поставете по **1 монета**, по ваш избор, с лицето надолу върху всеки символ на таверна от индивидуалното ви табло. Двете неизползвани монети се поставят с лицето надолу върху кесията в долната част на таблото.

Стойността на монетите от залога ще определи реда, в който ще играе всеки играч, когато посещавате таверните.

ИГРАТА СЕ РАЗВИВА
В 2 ЕТАПА.

От 2-ма до 3-ма играчи:
всеки етап се състои от
4 рунда.

От 4-ма до 5-ма играчи:
всеки етап се състои от
3 рунда.

II. ПОСЕЩЕНИЕ НА ТАВЕРНИ

Посетете всички таверни една след друга, започвайки от **Веселият гоблин**. Когато приключите с тази таверна, отидете в **Танцуващият дракон** и накрая в **Блестящото пони**.

1. РАЗКРИВАНЕ НА ЗАЛОГА

Тази фаза се извършва от всички **едновременно**.

Всеки разкрива **САМО монетата** от таблото си, поставена върху таверната, която **се посещава в момента**. Монетата с най-висока стойност определя кой е **активният** елваланд за тази таверна. Ако няколко играчи са заложили монети с еднаква стойност, равенството се разрешава от **кристалите** - този с най-висока стойност печели (виж **Разрешаване на равенство**).



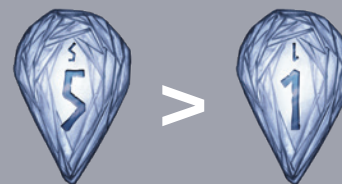
Симо (кристал 3) играе монета със стойност 5, Силвия (кристал 5) и Валерия (кристал 1) са заложили монети със стойност 2.

Симо става активният елваланд. Когато неговият ход приключи, следва редът на Силвия и след това на Валерия.

РАЗРЕШАВАНЕ НА РАВЕНСТВО

Ако в дадена таверна двама или повече играчи са заложили **монети** с еднаква стойност, редът на игра се определя от стойността на **кристалите** на изравнените елваланди. Вие ставате активният елваланд, ако притежавате **кристала** с най-висока стойност.

Играта продължава в низходящ ред на **кристалите**, докато всеки от изравнените играчи изиграе хода си.



2. Ход на активния елваланд

В следната последователност:

1. Изберете карта от таверната, която посещавате. В зависимост от избора ви, поставете избраната карта с **джудже** в **армията** си или веднага изиграйте **Кралските дарове** (виж *Трансформиране на монета* на стр. 11).
2. Вербувайте **герой**, ако сте изпълнили условията.
3. Изпълнете действието **обмяна на монети**, ако сте изиграли монета със стойност **0** в тази таверна (виж *Обмяна на монети* на стр. 11).

В низходящ ред на стойностите на монетите (или кристалите при равенство), следващият играч става активният елваланд и извършва хода си по същия начин.

1-ви ред с рангове

По време на първите си четири посещения на таверни, Симо вербува **ковач**, **ловец**, **изследовател** и **миньор** и ги поставя директно в **армията** си.

При петото посещение на таверна, той вербува **1 воин** и завършва пълен ред, съдържащ по един **ранг** от всяка категория джуджета.

Той веднага вербува **герой**. Симо избира картата на Тара и я поставя в колоната си с **воини**.

1-ви пълен ред с рангове
2-ри пълен ред с рангове

По късно, при деветото си посещение на таверна, Симо поставя карта с **ловец** в **армията** си. Той оформя 2-ри завършен ред с рангове. Вербува **ИДУН** и я поставя в своята колона с изследователи.

ПОСТАВЯНЕ НА КАРТА С ДЖУДЖЕ В АРМИЯ

Когато изберете карта с **джудже** от посетения от вас таверна, веднага я поставете в **армията** си:

- ✦ Ако това е първата ви карта с **джудже** от тази категория, поставете я най-вдясно на 1-вия ред с джуджета, образувайки нова колона;
- ✦ Ако вече имате джуджета от същата категория, поставете новата карта най-отдолу в съответстващата колона.

Ранговете трябва да са винаги видими.

ВЕРБУВАНЕ НА ГЕРОИ

Когато добавите карта с джудже в **армията** си и така създадете пълен ред, съдържащ по **1 ранг** от **всяка категория**, трябва **веднага** да изберете **1** от наличните върху стойките за карти **герои**.



✦ **Герой**, принадлежащ на една от **5-те категории**, се поставя в съответстващата колона от **армията** ви. Ако при поставянето му завършите нов пълен ред, съдържащ рангове от всички 5 категории, веднага вербувайте **нов герой**. Поставянето на карта с герой може да завърши няколко реда едновременно.

✦ Карта с **неутрален герой** се поставя в командната зона, **отляво** на индивидуалното ви табло. Ако умението на неутралния герой противоречи на това правило, важи умението на героя (виж *Умения на героите* стр. 14). Ако поставите героя в **армията** си и така завършите нов пълен ред, съдържащ всички 5 категории, веднага вербувайте **нов герой**.

ЗАБЕЛЕЖКА!

По време на играта, за да имате право да вземете нова карта с герой, трябва броят на завършените редове в **армията** ви да е равен на броя на вербуваните герои **+1**.

ЗАВЪРШВАНЕ НА НЯКОЛКО РЕДА ЕДНОВРЕМЕННО

Може да завършите и няколко реда едновременно, ако поставите карта с **герой** или **отличие за ковач**.

1 завършен ред

Симо поставя карта с **ковач** в **армията** си. Резултатът от това действие е завършен ред, съдържащ по **1 ранг** от всички категории джуджета.

Той вербува **ЕГУР**, който има **2 ранга**, като така запълва **2 нови реда** наведнъж. Това му позволява да вземе две нови карти с герои, една след друга.

3. РАЗМЯНА НА КРИСТАЛИ

След като всеки елваланд е играл своя ход в текущата таверна, започва размяната на кристали между играчите, които са заложили монети с еднаква стойност. След това преминете към следващата таверна.

След размяната на кристали се върнете към **1. РАЗКРИВАНЕ НА ЗАЛОГА.**

РАЗМЯНА НА КРИСТАЛИ



След посещението на таверна, започва размяната на **кристали** между играчи, с еднаква стойност на изиграната **монета**. След размяната кристалите се поставят обратно на определените им места на индивидуалните табла.

Равенство между 2-ма елваланди:

- ❖ играчите разменят кристалите си.



Равенство между 3-ма елваланди:

- ❖ Разменят се само кристалите с най-висока и най-ниска стойност.
- ❖ Кристалът със средна стойност не се разменя.



Равенство между 4-ма елваланди:

- ❖ Разменят се кристалите с най-висока и най-ниска стойност.
- ❖ Другите два кристала се разменят помежду си.



Равенство между 5-ма елваланди:

- ❖ Размяната се прави като при 4-ма елваланди.
- ❖ Кристалът със средна стойност не се разменя.



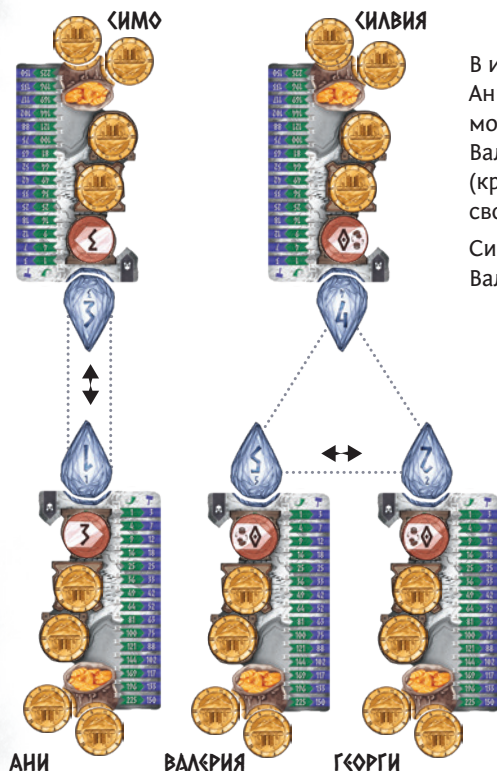
Кристал със специална стойност 6 (отличие за миньор)

Този кристал не може да се разменя.

Това означава, че **елваландът, който притежава този кристал, не се брои към изравнените играчи.** Ако например има трима играчи, заложили еднакви монети и един от тях притежава този кристал, размяната се извършва все едно има двама изравнени играчи.



Размяната на кристали настъпва в края на посещението на **всяка таверна**, за да балансира реда на игра на елваландите.



В игра с петима Симо (кристал 3) и Ани (кристал 1) са изиграли своите монети със стойност 3; а пък Валерия (кристал 5), Силвия (кристал 4) и Георги (кристал 2) своите монети със стойност 0.

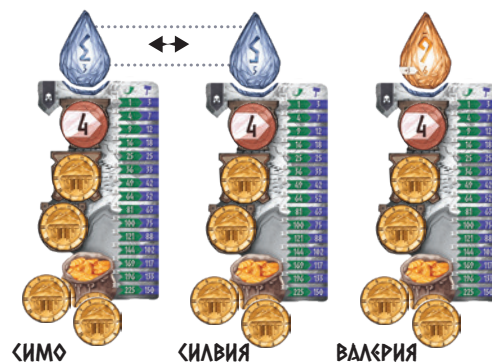
Симо играе пръв, после е Ани, Валерия, Силвия и накрая Георги.

След посещението на таверната:

- ❖ Симо и Ани си разменят кристали, заради равенство помежду им (равенство между 2-ма елваланди).
- ❖ Валерия, Силвия и Георги също трябва да разменят кристалите си (равенство между 3-ма елваланди). Валерия и Георги разменят кристалите си, а Силвия задържа своя.

Симо (кристал 3), Силвия (кристал 5) и Валерия (кристал 6) са в равенство, защото са играли монети със стойност 4.

Валерия не участва в размяната, защото има специалния кристал със стойност 6, съответно Симо и Силвия разменят кристалите си както при равенство между 2 елваланди.



III. КРАЙ НА РУНДА

След като сте посетили всички таверни, вземете обратно **монетите** си от таблото и преминете към следващия рунд.

ОБМЯНА НА МОНЕТИ

Когато изиграете монетата със стойност 0:

- ✦ Разкрийте монетите от **кесията си**;
- ✦ Съберете **стойността** на тези **2 монети**;
- ✦ Изчистете монетата с **по-висока стойност**;
- ✦ Вземете **нова монета** от **кралската съкровищница** със стойност, равна на сбора от горните две монети и я сложете в кесията си.
- ✦ Обърнете монетите в кесията си с лицето надолу.



ТРАНСФОРМИРАНЕ НА МОНЕТА

След като изиграете карта със символ на монета + X сила за трансформация (виж *Кралски дарове*, *Ръката на краля*, *ГРИД*):



- ✦ Веднага добавете стойността +X към една от монетите от таблото ви (без значение дали е поставена върху таверна, която е била посетена, посещава се, не е посетена, или е в кесията).
- ✦ Изчистете тази монета и вземете монета с новата стойност от кралската съкровищница.

Новата монета се поставя на мястото, от което е взета старата:

С **лицето нагоре**, върху вече посетена или посещавана в момента таверна.



С **лицето надолу** в кесията или върху непосетена таверна.



ИЗЧИСТВАНЕ НА МОНЕТИ

При обмяна или трансформация **винаги трябва да изчистите 1 монета**.

✦ Ако изчистената монета е медна (кафява), тя се връща обратно в кутията и не се използва повече до края на играта.

✦ Ако изчистената монета е от кралската съкровищница (златна), тя се връща обратно на мястото, съответстващо на нейната стойност в кралската съкровищница.



Трансформация на монети и равенство в посещавана в момента таверна

Равенството се определя при **разкриване на залозите**.

Трансформирането на монета, поставена върху таверна, която се посещава в момента, не променя вече установеното равенство и кристалите трябва да бъдат разменени между играчи, заложили първоначално еднакви монети.

Ако монетата с търсената стойност не е налична, вземете първата възможна монета с **по-висока** стойност от кралската съкровищница. В редките случаи, когато няма да има монета с по-висока стойност от търсената, вземете първата налична монета с по-ниска стойност от кралската съкровищница (с най-близката до желаната стойност).

Не може да вземете обратно от кралската съкровищница монета, която сте изчистили по време на трансформация или обмяна.



Монетите със стойност 0 не може никога да бъдат трансформирани.



КРАЙ НА ЕТАП 1: ОЦЕНКА НА ВОЙСКИТЕ

В края на рунда, в който тестето от **етап 1** бъде изчерпано, кралят прави оценка на войските. Елваландите с абсолютно мнозинство от **рангове** във всяка отделна категория джуджета печелят съответното **отличие**. В случай на равенство, никой не взима картата с отличие за дадената категория.

Кристалите **не решават** равенства, случващи се по време на оценка на войските.

Картите с отличие се присъждат в **следната последователност**:



Ръката на краля - **МНОЗИНСТВО ОТ ВОИНИ**

Веднага добавете **+5** към 1 от монетите си (виж *Трансформация на монети* стр. 11).

Поставете тази карта с отличие в командната си зона.



Майстор на лова **МНОЗИНСТВО ОТ ЛОВЦИ**

Веднага сменете своята монета със стойност **0** със специалната патинирана монета със стойност 3. Тази специална монета, също като нулевата, служи за активиране на действието *Обмяна на монети* и не може да бъде трансформирана.

Поставете тази карта с отличие в командната си зона.



Кралски бижутер - **МНОЗИНСТВО ОТ МИНЬОРИ**

Поставете **специалния кристал 6** върху сегашния ви кристал. В края на играта ще добавите **3 точки** към общата си военна сила. Този кристал не може да се разменя, дори и ако сте в равенство с друг играч. Той ще ви позволи да печелите всички равенства по време на посещения на таверни.

Поставете тази карта с отличие в командната си зона.



Великият кралски оръжейник - **МНОЗИНСТВО ОТ КОВАЧИ**

Веднага добавете специалната карта с ковач с 2 ранга към армията си.

Поставянето на тази карта може да предизвика рекрутирането на нови герои.

Поставете тази карта с отличие в командната си зона.



Кралски откривател - **МНОЗИНСТВО ОТ ИЗСЛЕДОВАТЕЛИ**

Изтеглете 3 карти от тестето на етап 2. **Запазете 1 от тях**:

- ❖ Ако е карта с **джудже** - веднага я поставете в **армията** си. Поставянето на тази карта може да предизвика рекрутирането на нов герой.
- ❖ Ако е карта **Кралски дарове**, трансформирайте една от **монетите** си веднага.

Останалите две карти се размесват обратно в тестето на етап 2.

Поставете тази карта с отличие в командната си зона.

Ако това отличие не бъде спечелено, изчистете първата карта от тестето на етап 2, без да изигравате ефекта му.

Вземете картите от **етап 2**, размесете ги и започнете нов рунд.
Следвайте правилата от **етап 1**.



ВНИМАНИЕ!

Мнозинството се определя от бройката на ранговете във всяка категория от армията ви. Не се определя от броя на картите или сбора на точките им *Смелост*.

1 ранг →



2 ранг →



3 ранга →

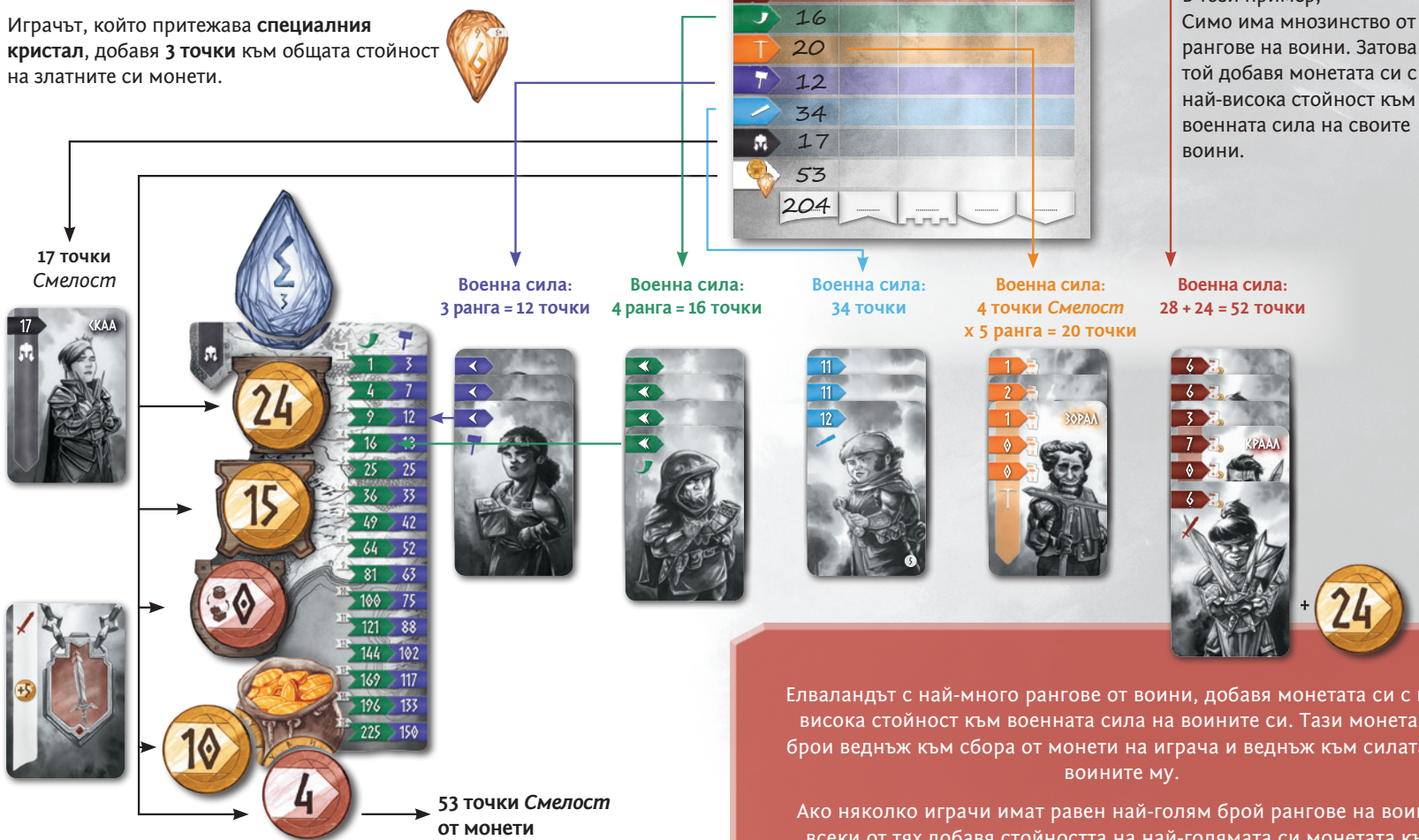


КРАЙ НА ЕТАП 2 И КРАЙ НА ИГРАТА

Играта приключва в края на рунда, в който тестето от **етап 2** бъде изчерпано. Пресметнете **общата си военна сила** като сбор от:

- ❖ Военната сила за всяка категория от армията ви (виж *Определяне на военната сила на всяка категория* на стр. 7),
- ❖ Военната сила от картите ви с **неутрални герои в командната зона**,
- ❖ **Общата стойност на монетите** ви.

Играчът, който притежава **специалния кристал**, добавя **3 точки** към общата стойност на златните си монети.



В този пример, Симо има мнозинство от рангове на воители. Затова той добавя монетата си с най-висока стойност към военната сила на своите воители.

Елваландът с най-много рангове от воители, добавя монетата си с най-висока стойност към военната сила на воилите си. Тази монета се брой веднъж към сбора от монети на играча и веднъж към силата на воилите му.

Ако няколко играчи имат равен най-голям брой рангове на воители, всеки от тях добавя стойността на най-голямата си монета към военната сила на воилите си.

ВНИМАНИЕ!

Както и при отличията, тук мнозинството се определя от броя на ранговете в категорията - не от сумата на точките *Смелост* на джуджетата или броя на картите.

Симо има обща военна сила от 204 точки.

Елваландът с най-голяма обща военна сила печели играта и привилегията да поведе армията си срещу дракона.

В случай на равенство, замесените елваланди си поделят победата и привилегията да се бият с Фафнир.

УМЕНИЯ НА ГЕРОИТЕ

НЕУТРАЛНИ ГЕРОИ



Поставят се в **командната зона**, освен ако изрично не е споменато друго в описанието им.

ПЕТИМАТА БРАТЯ ДВЕРГ

Добавете **X** военна сила към резултата си.

X зависи от броя на вербуваните братя:

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

Няколко играчи могат да заложат на тази стратегия.

**РАЗПРАВЯТ, ЧЕ Е ПОЧТИ НЕВЪЗМОЖНО
ДА СЪБЕРЕТЕ И ПЕТИМАТА БРАТЯ В ЕДНА АРМИЯ.**

Симо вербува 2-ма братя.
Това му носи 40 точки.



СКАА НЕДОСТИЖИМАТА

Добавете 17 точки към военната си сила.

ЗАМОЖНАТА АСТРИД

Добавете **X** точки към военната си сила.
X е стойността на **най-голямата ви монета**.



Ако притежавате монета със стойност 25, Астрид ще ви донесе 25 точки.

ПРЕКМЕТЛИВАТА ГРИД

Добавете 7 точки към военната си сила. Когато вербувате **ГРИД**, веднага добавете +7 към една от монетите си (виж *Трансформиране на монети* стр. 11).



ЮЛИН ГАДАТЕЛКАТА

Добавете 9 точки към военната си сила.

По време на всеки ход, през фазата на залозите, **не поставяйте монетите** върху **таблото си**, а ги дръжте в ръка. При посещение на **таверна**, изчакайте първо другите да **разкрият залозите си** преди да изберете, коя от своите монети да поставите с лицето нагоре върху символа на съответната таверна. Оттук нататък посещението се развива както обикновено.

При **обмяната на монети** в края на хода ви трябва да изберете кои две монети от ръката си ще използвате за обмяната. Обмяната се осъществява както обикновено, с тази разлика че вие веднага може да използвате новата монета. В този случай монети не се поставят в кесията върху таблото ви.

При **обмяна или трансформация на монети**:

- ✦ Ако сменяте монета от ръката си, вземете новата монета отново в ръката си.
- ✦ Ако сменяте монета, заложена на **таверна**, която вече сте посетили, или която посещавате в момента, заместете я с новата монета.

Монетите от ръката ви може да бъдат сложени върху **таверна**, която предстои да посетите по-късно, през същия рунд. Монетите, поставени върху индивидуалното ви табло, трябва да останат там до края на рунда.

Умението на **ЮЛИН** се **активира веднага** щом я вербувате.

Това означава, че **веднага** щом изберете **ЮЛИН**, трябва да я поставите в **командната си зона** и след това да вземете в ръката си монетите, намиращи се върху **таверни**, които **не сте посетили** в този рунд, както и тези от **кесията** ви.



ИЛУД НЕПРЕДСКАЗУЕМАТА

Поставете тази карта в **командната си зона**.

Точно след посещението на последната таверна от **етап 1** и **преди** оценката на войските, преместете **ИЛУД** в някоя колона от **армията** си по ваш избор. Рангът на **ИЛУД** се брои като карта от тази категория при присъждането на отличия.

ИЛУД ще остане на това място до края на **етап 2**.

Ако вербувате **ИЛУД** през **етап 2**, поставете я в **командната зона**.

Точно след посещението на последната таверна от **етап 2**, но **преди** пресмятането на **военната сила**:

- ✦ Ако тя се намира в **командната ви зона**, поставете я в колона от **армията** си по ваш избор,
- ✦ Ако вече се намира в **армията** ви, може да я преместите в **друга** колона по ваш избор.

Считайте **ИЛУД** за **джудже** от съответната категория.

Точките, които тя носи, се определят от колоната, в която се намира в края на етап 2 (**ковач** и **ловец**: добавя един ранг към колоната, **изследовател**: 11 точки, **воин**: 7 точки, **миньор**: 1 точка и 1 ранг). Нейният ранг се брои към мнозинство от воители, ако е поставена в тази колона.

Поставянето на **ИЛУД** в **армията** ви може да предизвика вербуване на нов **герой**.



В края на етап 1 **ИЛУД** се мести от командната зона в една от колоните на **армията** на играча, който я е вербувал.



В края на **етап 2**, преди пресмятането на **общата военна сила**, тя може да бъде преместена в друга колона от **армията** на играча, който я е вербувал.

АКТИВАЦИЯ НА ИЛУД И ТРУД

Редът на активация на техните умения има значение. Затова, след посещението на последната таверна от **етап 2**, **ИЛУД** се поставя или премества в **армията** на играча, който я е вербувал. При поставянето може да се предизвика вербуване на нов герой, ако са спазени условията (виж **Вербуване на герои** стр. 9). Чак тогава **ТРУД** се маха от **армията** на играча и се поставя в **командната зона**.



ТРУД ЛОВКИНЯТА НА ГЛАВИ

Поставете я в колона от **армията** си по ваш избор.

ТРУД не бива никога да бъде покривана с друга карта. Ако карта с **джудже** или **герой** трябва да бъде сложена върху нея, вземете **ТРУД** в ръка, поставете картата с **джудже** или **герой** в колоната и след това поставете **ТРУД** в колона по **ваш избор** (оригиналната или друга). Поставянето ѝ може да задейства вербуването на нов **герой**.

Рангът на **ТРУД** се брои при присъждането на **отличия** в края на **етап 1**.

След посещението на последната таверна от **етап 2** и **преди** финалното преброяване на **военната сила**, тя се поставя в **командната ви зона**.

ТРУД добавя 16 точки към **военната ви сила**.



Тази карта с **изследовател** не може да се постави директно върху **ТРУД**.

Вземете **ТРУД** в ръка.

Поставете картата с **изследовател** и след това поставете **ТРУД** в колоната, в която желаете (същата или някоя друга).

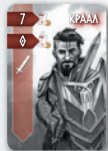


В края на **етап 2**, **ТРУД** се премества в **командната зона**.



ГЕРОИ ВОИНИ

Поставят се в колоната с воители в армията ви.



Краал Користния

Има 2 ранга.

Добавя 7 и 0 точки към военната сила на воините ви.



Тара Смъртоносния Удар

Има 1 ранг.

Добавя 14 точки към военната сила на воините ви.



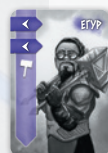
ГЕРОИ ЛОВЦИ

Поставят се в колоната с ловци в армията ви.



Арал Орловите Нокти

Има 2 ранга.



Егур Стоманения Юмрук

Има 2 ранга.



Дагда Избухливата

Има 3 ранга.

Поставете **ДАГДА** в колоната си с ловци и веднага изчистете последната карта с джудже по ваш избор от други 2 колони от армията ви. Двете колони трябва да са различни.



Бонфур Тираничния

Има 3 ранга.

Поставете **БОНФУР** в колоната си с ковачи и веднага изчистете последната карта с джудже от 1 друга колона от армията ви по ваш избор.



ДАГДА И БОНФУР

ДАГДА и **БОНФУР** изчистват карти с джуджета, когато влязат в игра. Няма да може да вербувате нов герой, докато не заместите изчистените карти и не направите нов пълен ред с рангове от всички категории джуджета.

Напомняне: За да може да вербувате нов герой по време на игра, броят на пълните редове в армията ви трябва винаги да е равен на броя на вербуваните герои +1.

ВНИМАНИЕ!

Когато активирате уменията на **ДАГДА** и **БОНФУР**, не може да чистите карта с герой, а само 1 или 2 джуджета. Ако това не е възможно, нямате право да изберете **ДАГДА** или **БОНФУР**.



ГЕРОИ МИНЬОРИ

Поставят се в колоната с миньори в армията ви.



ЗОРАЛ МАЙСТОРА

Има 3 ранга.

Добавя 1, 0, и 0 точки *Смелост* към сбора на миньорите ви.

Бележка: С други думи, **ЗОРАЛ** увеличава сбора от точките *Смелост* на миньорите с 1, а броят на ранговете, по който ще се умножи този сбор, увеличава с 3.



ЛОКДУР АЛЧНОТО СЪРЦЕ

Има 1 ранг.

Добавя 3 точки *Смелост* към сбора на миньорите ви.

Бележка: С други думи, **ЛОКДУР** увеличава сбора от точките *Смелост* на миньорите с 3, а броят на ранговете, по който ще се умножи този сбор, увеличава с 1.



ГЕРОИ ИЗСЛЕДОВАТЕЛИ

Поставят се в колоната с изследователи в армията ви.



ХУРИЯ НЕУЛОВИМАТА

Има 1 ранг.

Добавя 20 точки към военната сила на изследователите ви.

Трябва да имате 5 ранга в колоната с **изследователи** в армията ви, за да може да я вербувате.

Бележка: Ранговете на **ТРУД** и **ИЛУД** се броят за вербуването на **ХУРИЯ**, ако са поставени в колоната с **изследователи**.



ИЛУД ПОТАЙНАТА

Има 1 ранг.

Добавя 7 точки към военната сила на изследователите ви, плюс 2 точки за всеки ранг в тази колона, включително нейния собствен.

БРОЙ НА КАРТИТЕ В ИГРА

КАРТИ ПРИ ИГРА < 2-МА, 3-МА ИЛИ 4-МА ИГРАЧИ

КАРТИ, КОИТО СЕ ДОБАВЯТ ПРИ ИГРА < 5-МА

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

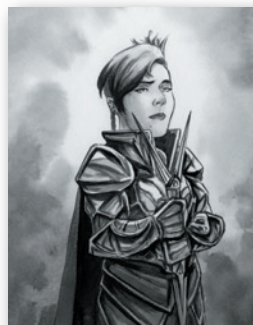
ЛЕГЕНДИТЕ НА НИДАВЕЛИР



БРАТЯТА ДВЕРГ

Техниката, наречена „Танца на петимата“ е една от най-страшните бойни формации. Група от петима воители се бият заедно така, сякаш са пръстите на една ръка. Ако техниката бъде перфектно овладяна, тя позволява на бойците да се противопоставят на голям брой врагове, като нанесат смъртоносни рани на всеки, дръзнал да им се опълчи. Братята Дверг са познати далеч отвъд земите на Нидавелир със своето виртуозно изпълнение на тази техника.

За да спечелите с тази стратегия, в игра с 4-ма или 5-ма играчи, трябва да се уверите, че ще вербувате поне 3-ма от братята. За това ще са необходими 3 пълни реда от по 5 джуджета – общо 15 карти. Но 81 точки, които ще спечелите по този начин няма да са достатъчни, за да ви донесат гарантирана победа. Интересна опция е в първите няколко рунда на играта, когато не държите толкова на конкретни категории при вербуването (защото всички са ви необходими), да обмените най-силните си монети, за да получите предимство пред опонентите си и да се превърнете в човека с най-добрите шансове при залозите. Това трябва да ви позволи, когато моментът настъпи, да вземете последното ви нужно джудже и/или да спрете други играчи, които искат да изградят мнозинство от джуджета от определена категория. Допълнителни герои, освен необходимите ви поне 3-ма братя Дверг, може да бъдат воители, което би ви помогнало да спечелите мнозинството в тази категория.



СКАА НЕДОСТИЖИМАТА

Като доведена дъщеря на един от най-богатите търговци в кралството, истинският произход на Скаа винаги е бил повод за слухове. Най-коварните дори твърдят, че във вените ѝ може да тече елфическа кръв... Постоянно принудена да дава най-доброто от себе си, за да спре тези нестихващи слухове, Скаа винаги е показвала изключителна ловкост. Никой, намиращ се в нейно присъствие, не би посмял да покаже неуважение.

Тъй като няма специфично умение, Скаа е перфектният герой за край на игра, в която събирането на допълнителна военна сила е основен приоритет.

ПРЕКМЕТЛИВАТА ГРИД

Израснала сред най-колоритните таверни в кралството, Грид се е превърнала в експерт в надушването на добри сделки от километри! Разправят, че преди работела ръка за ръка със Заможната Астрид и двете успели да натрупат несметно богатство!

Нейната способност е могъща – ако успеете да я вербувате рано в играта, ще си набавите толкова много златни монети, че да имате неоспорван контрол върху залаганията.



ЗАМОЖНАТА АСТРИД

Дъщеря, внучка и правнучка на знатни търговци, корените на нейното богатство са изгубени във времето. Едно нещо е сигурно обаче! Ако в даден момент решите, че искате да ви поставят като статуя в покоите си, ще обявите правилната цена!

Нейното вербуване означава, че ще трябва да се фокусирате върху обмяната и трансформацията на монети по време на играта, като често ще залагате монетата със стойност 0. Вашата крайна цел е монетата със стойност 25, така че ще трябва да управлявате размените си мъдро, за да стигнете до нея преди опонентите ви.

ЮЛИН ГАДАТЕЛКАТА

От ранна детска възраст, Юлин е доказала, че не е обикновено дете. Нейният необичаен ръст, любовта ѝ към изтънчената кухня, увлечението ѝ към растителния свят, а не към минералния и интересът ѝ към магията, я правят както страшен, така и обичан персонаж. Говори се, че можела да вижда бъдещето и така да предвижда ходовете на враговете си.

Колкото по-рано я вербувате, толкова по-ефективно ще е умението ѝ. Възможността да държите монетите си в ръка и да ги играете в последния момент, ще ви донесе значително преимущество, защото бързо ще научите да използвате наличните ви монети за обмяна в подходящите моменти.



ИЛУД НЕПРЕДСКАЗУЕМАТА

Далечна братовчедка на краля, Илуд прекарва голяма част от живота си в двореца. Нейният необикновен характер и склонност да прави това, което всички най-малко очакват, я правят една от най-обичаните персони в кралския двор.

Илуд е идеалният герой по време на несигурна игра, когато трябва да се правят решаващи избори. Забележете, че тя може да ви бъде от полза и в края на етап 1, за да ви донесе неочаквано отличие.

ТРУД ЛОВКИНЯТА НА ГЛАВИ

Баща ѝ, генерал Краал, трябвало да събере армия, която да се изправи срещу нахлуването на орките. В желанието си да угоди на краля, на него му хрумнала идеята да използва чара на дъщеря си, за да засили бойния дух на бъдещите воители. Принизяването ѝ до проста красавица в очите на баща ѝ, наранило чувствата на Труд, и тя напуснала армията му и сформирала своя. Казват, че надминала баща си по време на Оркските войни.

Очевидно Труд е първият избор, когато става дума за герои, защото ще окаже голяма помощ за вербуването на други герои. Нейната способност да сменя категорията си, ви предоставя по-голяма гъвкавост при посещението на таверни, като ви дава възможност да вербувате джуджетата, които искате, в реда, в който искате, а тя винаги ще заема мястото на петото джудже в редица, за да активира вербуването на нови герои.



ТАРА СМЪРТОНОСНИЯ УДАР

Тя е архитипът на перфектния воин – бърза като стрела, прецизна като гном-часовникар, мощна като тътена на военен рог, тя удря само веднъж и не оставя никакъв шанс на враговете си. Владее тайно движение, което нито един друг боец не е успял да копира досега – тъй като бързината ѝ и изпълнението са отвъд всякакви възприятия.

Нейните точки Смелост не са изключителни, но ако присъствието ѝ ще ви позволи да вземете бонус за мнозинство, то Тара е за вас.



КРААЛ КОРИСТНИЯ

Повишен в генерал по време на Оркските войни, Краал се издига основно, заради способността си да подсилва кралските войски – благодарение на множеството вербувани от него новобранци. Дали е заради чара му, или причината за това е най-голямата му дъщеря? Така разправят някои недоброжелатели и завистници... Най-вероятно обяснението е много по-просто. Всичко опира до огромното му лично богатство!

Краал е ключов герой, който може да ви помогне да вземете бонуса за мнозинство от воители. Помислете за него, когато трябва да извадите коз за победата.

И внимавайте да не се главозамаете, докато тичате към предполагаема победа, ако бонусът изглежда твърде лесен за получаване!



АРАЛ ОРЛОВИТЕ НОКТИ

Няма по-добър съгледвач в цялото джуджешко кралство. Неговата слава е толкова голяма, че от нея се е родила поговорката: „Не можеш да идеш там, където Арал да не може да те последва!“.

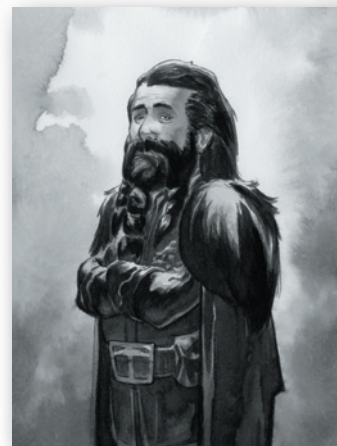
Перфектен за голямо увеличаване на ранговете в тази категория, без деструктивния недостатък на Дагда.



ДАГДА ИЗБУХЛИВАТА

Невероятен ловец, Дагда притежава най-красивата колекция от трофеи в цялото кралство! Въпреки че ефективността ѝ не може да бъде поставена под въпрос, методите, които използва, за постигане на целите си, са доста спорни. Неприятни слухове на тази тема се разпространяват всекидневно.

Тази карта може да ви донесе решаващ брой точки *Смелост* в категорията на ловците, но внимавайте да я вербувате в точния момент, защото загубата на джуджета от други 2 категории може да ви попречи да вербувате герой по-късно в играта.



ЛОКДУР АЛЧНОТО СЪРЦЕ

Локдур управлявал главните мини в богатите планини на Севера. Говори се, че алчността му нямала граници и той принуждавал джуджетата да копаят твърде надълбоко в Планината на съдбата. Някои смятат, че точно неговото неблагоприятно поведение е това, което събудило Фафнир, но така и никой не могъл да докаже тези твърдения.

Локдур е перфектният герой, когато сте успели да вербувате много миньори, но те имат малко точки *Смелост* (0 или 1).



ЗОРАЛ МАЙСТОРА

Зорал е коренно различен от своя господар Локдур - близък с работниците и винаги внимателен при прокопанването на нови тунели. Той винаги е бил пазителят на мира в Северната миньорска гилдия в продължение на много години.

За разлика от Локдур, Зорал ще ви бъде полезен, ако сте успели да вербувате малка група от миньори с повече точки *Смелост* (1 или 2), защото той ти дава голям брой рангове и подсилва този мултипликатор.



Егур Стоманения юмрук

Майстор на много брони и оръжия, той бе назначен от самия крал за Първи ковач на кралството. Носят се слухове, че имал скрит брат близък, който тайно работел нощем с него и затова той можел да работи два пъти по-здрави от всеки друг ковач. Това така и никога не било потвърдено.

Перфектен за голямо увеличаване на ранговете в тази категория, без деструктивния недостатък на Бонфур.



Бонфур Тираничния

Като главен ковач, неговата амбиция била толкова всепоглъщаща, че тласкал джуджетата от своята дружина да работят до пълно изтощение и даже собствения си син - до гибел. Иначе отличната му репутация, ще остане завинаги опетнена от тази незаслужена смърт.

Бонфур може да ви увеличи драстично резултата в категорията на ковачите, но бъдете внимателни да го вербувате в точния момент, защото загубата на джудже от друга категория може да ви попречи да вербувате ценен герой по-късно в играта.



Идун Потайната

Легендите разказват, че Идун и кралят имали романтична връзка на младини. Животът им щял да бъде розов и щастлив, ако кралят не бил, знаете - крал и обичаите на кралския двор били по-разкрепостени. Но уви, в джуджешкото кралство традициите са свещени и на кралят не било разрешено да се ожени за избраницата на сърцето си. В пристъп на отчаяние Идун станала изследователка и прекарала е по-голямата част от своя живот далеч от кралството и изгубената си любов.

Идун е перфектна, ако сте вербували **армия** от изследователи.



Хурия Неуловимата

По време на турбулентните времена на схватки с елфите, Хурия успяла да залови елфически принц, на когото върнала свободата обратно в замяна на магическата му мантия. Благодарение на тази мантия, която предоставяла почти пълна невидимост в естествена среда, на Хурия били поверени някои от най-опасните мисии в чужди земи. Тя е един от най-уважаваните изследователи в своята каста.

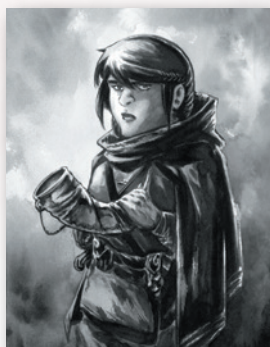
Хурия не ви предлага определено предимство, освен огромна бройка точки **Смелост**. Това е особено важно в края на играта, ако сте успели да съберете поне 5 ранга на изследователи!



Воини

Истински знаменитости, воините са почитани като древни богове. Въпреки че са способни да променят изхода от дадена битка, всички знаят, че жаждата им за богатство всъщност е тяхната основна мотивация. Много смятат, че почитват на стари лаври, особено сега, когато великите опасности, които заплашваха Нидавелир преди векове, вече ги няма.

Съдейки по слуховите, плъзнали из кралството, те са загубили своя блясък и величие и вече далеч не изглеждат толкова страшни... И все пак, притежанието на воини в армията ви носи престиж, а кралят е силно привързан към него. Това е така, защото воините събуждат у него спомени за предците му, посичащи демони в сенките. Затова, елваландът с най-много воини в армията си ще бъде щедро възнаграден от краля. А значението на златото за финалната победа не подлежи на обсъждане.



Ловци

Много животински видове изчезнали след Великия пожар, който изпепелил по-голямата част от Кралската гора по време на последната битка с дракон... Ловът се превърнал от поминък в хоби и само една шепа джуджета все още го практикуват като професия – в Безименната долина, граничеща с каменните ридове на кралството. Макар че ловът се е превърнал в странично занимание, ловците, с техните оръжия и капани, както и с уменията си за проследяване, са мощни съюзници. Тяхната издръжливост ги прави особено ценни в края на битките.

Военната сила на ловците е равна на техния брой, повдигнат на квадрат. Те не са най-многобройни, нито най-силни в началото на своето наемане, но колкото повече ловци събирате, толкова по-цени ще стават в извеждането ви към победа.



Миньори

Хилядолетна професия, която загубила своя престиж през вековете. Въпреки че всяко джудже в кралството е директен наследник на някой миньор, много малко се гордеят с това. Миньорите са считани за мръсни, а умовете им – пленени от жажда за скъпоценни метали – както в древни времена. Някои обаче шушукат, че това, което изравят от дълбините на мините, ще даде голямо преимущество на елваланд, който заложи на тях.

Военната сила на миньорите е равна на броя на ранговете им, умножен по точките Смелост от картите. При малка численост те не са подходящи за битки, но с увеличаването й, нещата може да се обърнат във ваша полза. Не забравяйте, че всичко може да бъде решено с един добър удар на кирката!

Ковачи

Силно почитана категория – най-вече, заради дълбоките си познания за металите и тяхната изобретателност. Ковачите са ценна подкрепа за всяка армия. Как очаквате да победите без оръжия и добра броня? Освен това, тяхната способност да работят при екстремни температури, им дава предимство в края на битка, когато всичко е обърнато в пламъци!

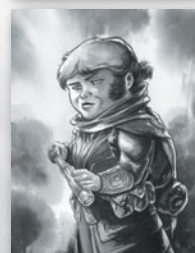
Тяхната военна сила се базира на математическа прогресия. Като най-многобройната категория в Нидавелир, вербуването на ковачи ще ви донесе преимущество с разгръщането на играта.



Изследователи

Сравнително ново в кралството, това занятие предизвиква разногласия. Някои виждат в него злото влияние на елфите, докато други смятат, че е знак за новия свободен дух на джуджетата, които до тогава били прекалено затворена раса. Факт е, че тази бързо и успешно развиваща се професия привлича мнозина, но много малко от тях ще си го признаят. Тази категория е първата, която е съобщила за събуждането на Фафнир.

Изследователите имат разнообразни точки Смелост, които ще бъдат добавени към вашата сила. Някои от джуджетата в тази категория имат много високи точки Смелост, което звучи атрактивно, но не забравяйте, че армия изградена само от изследователи, без герой, който да ги насочва, не може да спечели истинска битка.



РЕЧНИК < ТЕРМИНИ

Армия - стои отдясно на индивидуалните табла на играчите. Там ще поставяте картите си с джуджета, както и картите с герои от различните категории - в определените им колони.

Военна сила - общият брой точки, които играчите събират, за да се определи победителят в играта.

Герой - силен персонаж, вербуван при създаването на пълен ред, съставен от ранговете на всички категории. За да може да вербувате нов герой по време на игра, броят на завършените редове в армията ви трябва винаги да е равен на броя на вербуваните карти с герои +1.

Джудже - персонаж, наеман от таверни. Могат да бъдат 5 различни категории:

ВОИН | ЛОВЦ | МИНЬОР | КОВАЧ | ИЗСЛЕДОВАТЕЛ

Елваланд - дума, създадена от джуджетата - описва военни водачи и членове на кралския съвет. В тези правила, думата се отнася за играчите.

Етап 1 - първа част на играта - състои се от 4 рунда при 2-ма или 3-ма играчи и 3 рунда при 4-ма или 5-ма играчи.

Етап 2 - втора част на играта - състои се от 4 рунда при 2-ма или 3-ма играчи и 3 рунда при 4-ма или 5-ма играчи.

Кралски дарове - карти, които също като картите с джуджета, може да бъдат набавени от таверните по време на етап 1 и 2. Те позволяват на играчите да подобрят монетите си по-бързо, като ги трансформират.



Кралска съкровищница - мястото, на което се намират златните монети на краля. Играчите поставят монети в кралската съкровищница, при извършване на замяна или трансформация.

Кристали - те определят реда на игра в случай на равенство по време на залозите. Поставят се във вдлъбнатините на индивидуалните табла.

Командна зона - зоната отляво на индивидуалното табло, в която се поставят картите с неутрални герои и отличията.

Маркери за размяна на кристали - тези маркери се поставят между таверните на масата, за да напомнят на играчите, които са заложили монети с еднаква стойност, да разменят кристалите си преди да посетят следващата таверна.

Отличие - карти, получени за абсолютно мнозинство от рангове в дадена категория джуджета, по време на фазата за оценяване на войските в края на етап 1.

Оценка на войските - в края на етап 1 се определят мнозинствата от рангове, за присъждането на карти с отличия.



Ранг - намира се горе вляво на всяка карта с джудже и герой. Върху ранговете на някои от джуджетата са обозначени и точки *Смелост*.

Таверни - това са 3-те локации, където се наемат джуджета. Таверните *Веселият гоблин*, *Танцуващият дракон* и *Блестящото пони* са представени с табели върху масата и върху индивидуалните табла на играчите.



Кесия - долната част от индивидуалните табла, съдържаща две места за поставяне на монетите, които играчите не са заложили по време на хода си.

Точки Смелост - обозначени са върху ранговете на някои джуджета и герои и служат за калкулиране на военната сила на различните категории джуджета (виж *Определяне на военната сила на всяка категория* стр.7), както и на общата военна сила на играча.

Автор: Серж Лаже

Илюстратор: Жан-Мари Мингес

Графичен дизайнер: Валириан Холи

Мобилно приложение: Николас Нормандон
NORD TYPEFACE от Tugcu Design CO.

Легендите на Нидавелир:

Серж Лаже и Флориан Грение

Превод: Зара Райчева

Редакция: Леда Герова, Александър Геров



Българско издание 2021:

Фантасмагория ООД

facebook.com/fantasmagoria.bg

kingdom@fantasmagoria.bg

София, ул. Лъвски рид 6, бл.4

+359 895 61 88 10

Онлайн магазин:

www.BigBag.bg

· Благодарности от автора ·

Благодарности на хората, които тестваха играта и които отделиха от времето си с надеждата Нидавелир да се хареса на публиката.

Особено на семейство Руиз - за тяхната всеотдайност и вечно добро настроение!

Искрени благодарности на невероятния екип, който работи по проекта: Селин, Валириан, Флориан и Жан-Мари.

Играта се превърна, в това, което е днес благодарение на тяхната отдаденост и талант.

РЕЗЮМЕ

Виж стр. 4 за правила за 2-ма, 3-ма и 5-ма елваланди.

I. ПОДГОТОВКА ЗА РУНДА

1. ДЖУДЖЕТАТА ВЛИЗАТ В ТАВЕРНИТЕ

Поставете X карти от настоящия етап във всяка таверна.
X = броя на играчите.

2. ЗАЛОЗИ

Поставете по една монета с лицето надолу върху всеки символ на таверна от индивидуалното си табло.

II. ПОСЕЩЕНИЕ НА ТАВЕРНИ

1. РАЗКРИВАНЕ НА ЗАЛОГА

Разкрийте монетата си, отнасяща се за таверната, която се посещава в момента. Монетата с най-висока стойност определя активния елваланд. Равенствата се решават от кристалите.

2. ХОД НА АКТИВНИЯ ЕЛВАЛАНД

Изберете карта от таверната, която посещавате в момента.

Вербувайте герой, ако изпълнявате условията. Обменете монети, ако сте изиграли своята монета със стойност 0.

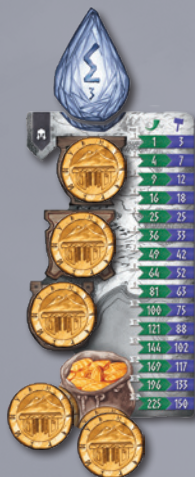
Следващият активен елваланд се определя от стойностите на монетите в низходящ ред (и от кристалите - при равенство).

3. РАЗМЯНА НА КРИСТАЛИ

След като редът на всички елваланди е минал, преминете към размяна на кристали между играчи, които са заложили еднакви монети. След това преминете към следващата таверна. Върнете се до 1. РАЗКРИВАНЕ НА ЗАЛОЗИ.

III. КРАЙ НА РУНДА

След като сте посетили всички таверни, вземете обратно монетите си от табло и преминете към следващия рунд.



ОПРЕДЕЛЯНЕ НА ВОЕННАТА СИЛА НА ВСЯКА КАТЕГОРИЯ



ВОИНИ

Военната им сила е равна на сумата от точките *Смелост* на отделните джуджета и герои. Играч, който има мнозинство от рангове в колоната си с воители, добавя към военната си сила и стойността на най-голямата си монетата. В случай на равенство, всички изравнени играчи добавят стойността на най-голямата си монета към силата на воините си.



ЛОВЦИ

Военната им сила е равна на броя на ловците, повдигнат на квадрат. За да си улесните пресмятането, погледнете позицията от индивидуалното ви табло, намираща се срещу последния ранг от колоната с ловци (виж *Военна сила на ловците и ковачите* стр.5)



МИНЬОРИ

Военната сила на миньорите е равна на сумата от точките *Смелост* на отделните карти, умножена по броя на ранговете в колоната с миньори.



КОВАЧИ

Военната им сила се определя от математическа прогресия (+3, +4, +5, +6, ...). За да си улесните пресмятането, погледнете позицията от индивидуалното ви табло, намираща се срещу последния ранг от колоната с ковачи (виж *Военна сила на ловците и ковачите* стр.7)



ИЗСЛЕДОВАТЕЛИ

Военната им сила е равна на сумата от точките *Смелост* на отделните карти с джуджета и герои.

БРОЙ НА КАРТИТЕ В ИГРА

КАРТИ ПРИ ИГРА <
2-МА, 3-МА ИЛИ
4-МА ИГРАЧИ

КАРТИ, КОИТО
СЕ ДОБАВЯТ ПРИ
ИГРА < 5-МА



| | | | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|----|----|----|----|
| | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| | 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 | |



X X



X X X