



LEGENDY KRAINY ANDOR

Wariant Legendy 3 – rozgrywka dla jednego gracza

Po wprowadzeniu następujących zmian Legendę 3 „Czasy oporu” można rozgrywać w **pojedynkę**.

Wszystkie zasady i polecenia z Legendy 3 pozostają niezmienione, z poniższymi wyjątkami:

1. Bohater rozpoczyna grę w Zamku z 2 sztukami złota, 2 punktami Siły i 7 punktami Woli.
2. Złote karty wydarzeń zastąp srebrnymi.
3. Nadgodziny (8-ma, 9-ta i 10-ta godzina) nie kosztują bohatera punktów Woli.
4. Musisz wykonać instrukcję tylko jednej karty przeznaczenia, aby odkryć swojego ostatecznego przeciwnika.
5. Gdy na kartach wydarzeń lub kartach „Mrocznego Czarodzieja” wartości zależne są od liczby graczy (np. punkty Siły ostatecznego przeciwnika), należy wybrać wartości podane dla rozgrywki dla 2 graczy.
6. Połóż żetony wieśniaków na polach **24, 28 i 49**.
7. Obok 3 złotych tarcz dla 2 graczy połóż dodatkowy żeton wieśniaków stroną z tarczą do góry.
8. Przez całą Legendę możesz korzystać ze wsparcia księcia Thoralda, którego na początku gry należy ustawić w Tawernie.
9. Połóż 3 żetony potworów na Kopalni Tarczowych Krasnoludów (pole 71) i postaw na nich figurkę Tarczowych Krasnoludów. **Sam decydujesz** czy Tarczowe Krasnoludy wkroczą do walki: Gdy tylko przesuniesz figurkę Tarczowych Krasnoludów, 3 żetony potworów zostają natychmiast rozpatrzone.
10. Postaw **wieżę** na polu „G” Toru legendy. Gdy narrator dotrze do tego pola, wieżę należy postawić **na polu 17**. Bohater, znajdujący się na wieży, zyskuje 2 dodatkowe punkty Siły. Za pomocą łuku może atakować potwory

z sąsiednich pól. Ważne: Podczas ustalania liczby punktów Siły „zakłętego Gora” (poprzez podwojenie liczby punktów Siły bohatera), **nie należy** brać pod uwagę tych 2 dodatkowych punktów.

Zmiana roli księcia Thoralda w rozgrywce dla jednego gracza:

Książę może odkrywać i aktywować żetony, nie może jednak zbierać i przenosić żadnych przedmiotów ani złota.

Przykład 1: Kończysz ruch księcia Thoralda na polu z żetonem mgły. Odkryj go.

a) Żeton przedstawia kartę wydarzenia: Wykonaj polecenie z wierzchniej karty wydarzenia.

b) Żeton przedstawia symbol „+1 punkt Siły”: Otrzymujesz 1 punkt Siły.

Przykład 2: Kończysz ruch księcia Thoralda na polu z żetonem mgły. Odkryj go. Żeton przedstawia bukłak. Połóż bukłak na danym polu. Książę Thorald nie może go z niego zebrać.

Książę Thorald nie może także przemieszczać ze sobą żetonów wieśniaków.

Tarczowe Krasnoludy obowiązują te same zasady co księcia Thoralda.

Zmiana roli sokoła w rozgrywce dla jednego gracza:

Sokoła możesz wykorzystać raz na dzień, aby zebrać mały przedmiot lub złoto z dowolnego pola na planszy. Mogą to być także kamienie runiczne lub zioła (odkryte bądź zakryte). Przy pomocy sokoła nie można aktywować i odkrywać żetonów mgły, ani przenosić żetonów wieśniaków.