

Egyszemélyes játékvariáció a 3. Legendára

ANDOR

A következő szabálmódosításokkal a „3. Legenda Az ellenállás napjai” **1 játékos számára egyedül is játszhatóvá** válik.

A 3. Legenda minden szabálya és utasítása változatlanul érvényben marad, a következő szabálmódosításokkal:

1. A Hősöd a vármezőről indul a következőkkel: 5 arany, 2 erőpont és 7 akaraterőpont.
2. Helyettesítsd az arany eseménykártyát az ezüsttel.
3. A 8. 9. és 10. óra nem kerül akaraterőpontba.
4. Egy sorskártyát kell teljesítened a végső ellenfél kiderítéséhez.
5. Ha az eseménykártyákon, vagy a „Sötét mágus” kártyákon az érték a játékosok számától függően változó (pl.: erőpont, végső ellenfél), akkor rád a 2 játékosra megadott értékek vonatkoznak.
6. Fektesd egy-egy **gazdalapkát a 24-es, 28-as és a 49-es mezőkre.**
7. Fektesd egy gazdalapkát a hátlapjára (pajzs oldal) fordítva a 2 játékosnak rendelkezésre álló 3 arany pajzs mellé.
8. Thorald Herceg az egész legenda alatt rendelkezésedre áll. A játék kezdetekor a tavernára kell állítanod.
9. Fektesd 3 lénylapkát a „Páncélos törpék” bányájába (71. mező) és állítsd rá a Páncélos Törpe figurát.
Te döntöd el, hogy a Páncélos Törpe részt vesz-e a küzdelemben.
Amint lépsz a Páncélos Törpével, a 3 lénylapka azonnal, sorban egymás után végrehajtásra kerül.
10. Állítsd a **tornyot** a legendák sorrendje

mezők G mezőjére. Ha a Mesélő eléri ezt a mezőt, a torony a **17. mezőre** kerül. Egy tornyon álló Hős plusz **2 erőpontot** kap. Egy ijjal a határos mezőkön álló lényeket is meg tudsz támadni. Fontos! Ha a végső ellenség a „megbabonázott Gor” akkor erőpontjai számításánál a torony plusz 2 erőpontját **nem** számítjuk.

Thorald Herceg szerepe a következők szerint változik az egyszemélyes játékban:

A Herceg fel tud fordítani és aktiválni lapkákat, de sem aranyat, sem más tárgyat nem tud magával vinni.

1. Példa: A Herceg lépése egy olyan mezőn ér véget, amin ködlapka van. Fordítsd fel a lapkát.

a)) a lapka egy eseménykártyát mutat: Ebben az esetben követed a legfelső eseménykártya utasításait.

b) a lapkán „+ 1 erőpont” áll: Kapsz egy erőpontot.

Példa: A Herceg lépése egy olyan mezőn ér véget, amin ködlapka van. Fordítsd fel a lapkát. A lapka egy kulacsot mutat. A kulacsot a mezőre fekteted, de a Herceg nem tudja felvenni.

Thorald Herceg nem tud gazdalapkát magával vinni.

A **Páncélos Törpékre** ugyanazok a szabályok érvényesek, mint Thorald Hercegre.

A Sólyom szerepe a következők szerint változik az egyszemélyes játékban:

A Sólymot naponta egyszer használhatod arra, hogy egy tetszésed szerinti mezőről egy aranyat, vagy egyéb tárgyat begyűjtsön. Begyűjthet rúnakövet (lefordítva- vagy lefordítva fekvőt), gyógynövényt is, de ködlapkát sem begyűjteni, sem aktiválni nem tud, továbbá nem tud gazdalapkát sem mozgatni.