

Regole per giocare la Leggenda 3 in solitaria

ANDOR

Con le seguenti modifiche la Leggenda 3: *I giorni della resistenza* potrà essere giocata anche da una sola persona.

Si applicano tutte le regole e le istruzioni della Leggenda 3 con le seguenti eccezioni e aggiunte:

1. L'Eroe inizia nel Castello con **5 Monete d'oro**, **2 Punti Forza** e **7 Punti Volontà**.
2. Si utilizzano le carte Evento Argento invece delle carte Evento Oro.
3. L'Eroe può utilizzare le tre Ore extra senza perdere Punti Volontà.
4. Devi compiere il Fato del tuo Eroe per scoprire il Campione della Magia nera.
5. Se sulle carte Evento o sulle carte Magia nera un valore dipende dal numero di giocatori, considera quello per due giocatori.
6. Piazza un Contadino nelle **Regioni 24, 28 e 49**.
7. Sistema uno Scudo d'oro (retro di un tassello Contadino) sulla mappa da gioco, accanto ai tre Scudi d'oro previsti per due giocatori.
8. Il principe Thorald è disponibile per tutta la durata della Leggenda: piazzalo vicino la taverna (Regione 72).
9. Sistema tre tasselli Creatura, coperti, sulla Miniera dei Nani (Regione 71) e piazza gli Alleati Nani sopra di essi. Puoi **scegliere se utilizzare gli Alleati Nani o meno**, ma se Muovi gli Alleati Nani, devi scoprire i tre tasselli Creatura e applicarne gli effetti in sequenza.

10. Sistema la **Torre** sulla lettera G del Percorso della Leggenda. Quando il Narratore raggiunge la lettera G, piazza la Torre nella **Regione 17**. L'Eroe sulla Torre ha **2 Punti Forza aggiuntivi** e può attaccare con l'Arco le Creature nelle Regioni adiacenti (anche così aggiunge i 2 Punti Forza).

Importante: Se il Campione della Magia nera è il Gor stregato, quando raddoppi i tuoi Punti Forza per stabilire i suoi, **non contare** i 2 Punti Forza aggiuntivi della Torre.

Cambiamenti nell'utilizzo del Principe Thorald:

Il Principe Thorald può scoprire e attivare i tasselli, ma non può portare con sé Monete d'oro e altri Oggetti.

Esempio: Il Principe Thorald termina il proprio Movimento in una Regione che contiene un tassello Nebbia e lo capovolge:

a) Se il tassello mostra una Carta Evento, scopri la carta Evento in cima al mazzetto e applicane gli effetti.

b) Se il tassello mostra +1 Punto Forza, ottieni immediatamente 1 Punto Forza.

c) Se il tassello mostra un Otre, questo rimane nella Regione in cui è stato scoperto perché il Principe Thorald non può raccogliarlo.

Il Principe Thorald non può spostare i Contadini.

Agli **Alleati Nani** si applicano le stesse regole descritte per il principe Thorald.

Cambiamenti nell'utilizzo del Falco:

Puoi utilizzare il Falco solo una volta al giorno per raccogliere un Oggetto piccolo o Monete d'oro in una Regione qualunque. Puoi anche raccogliere le Pietre runiche o le Erbe medicinali (coperte o scoperte). Il Falco non può attivare tasselli Nebbia e non può spostare i Contadini.