

АНДОР

Правила вводной игры

Для 2-4 храбрых искателей
приключений от 10 лет

Добро пожаловать в Андор!

С этими вводными правилами вы с легкостью погрузитесь в первую легенду, вводную игру «Прибытие героев». Уже со следующей страницы вы начнете делать первые ходы.

Важно: Мы рекомендуем читать правила вслух; очень важно не пропускать страницы, иначе вы рискуете упустить важные детали. Приятной игры!

Перед первой игрой

- Аккуратно выдавите компоненты из четырех листов с синим фоном. Обратите внимание: Два листа с красной каймой и оранжевым фоном не понадобятся во вводной игре, поэтому их можно пока вернуть обратно в коробку.

- Вставьте 29 игровых фишек в соответствующие подставки. Цветная отметка в нижней части фишки должна совпадать с цветом подставки. Поставьте все фишки возле игрового поля, рядом с другими компонентами.
- 3 серые, 4 черные и 5 красных подставок, а также 4 черных кубика не понадобятся во вводной игре, поэтому их можно убрать обратно в коробку.
- Из больших игровых карточек вам понадобятся только 12 карточек легенды, на которых написано „Легенда 1». Уберите все остальные большие карточки в коробку.
- Из маленьких игровых карточек вам понадобятся только 12 карточек событий с серебряной рубашкой (к числу этих карточек принадлежит также карточка с зеленой стрелкой). Уберите все остальные маленькие карточки в коробку.



Каждый игрок сыграет роль одного из **героев Андора** и переживет потрясающее приключение. Выбрав себе героя или героиню, игрок берет соответствующую карточку и **фишку героя**. Кроме того, он получает следующие компоненты одного цвета: **все кубики, 1 квадратный и 2 круглых деревянных жетона**.

Обратите внимание: у разных героев разное количество кубиков, например, у мага он всего один.

Уберите невыбранных героев, карточки, кубики и жетоны обратно в коробку.

Обратите внимание: когда в тексте говорится про «героя», подразумевается также и «героиня».



Подготовка к игре

- Разместите игровое поле в центре стола. На лицевой стороне должно быть изображение Андора.
- Разложите на игровом поле **7 больших жетонов** синей стороной вверх: колодец (на поле 5), туман (на поля 11, 12 и 13), торговца (на поле 18), клад с 1 золотым (на поле 20), клад с 2 золотыми (на поле 17).
- Каждый игрок кладет один круглый жетон на поле «Рассвет». Это **жетоны времени** героев.
- Каждый игрок ставит своего **героя на следующие поля**: гном на 43, воин на 25, лучник на 53 и маг на 9.
- Положите золотые монеты рядом с игровым полем.
- Поставьте фигуру рассказчика на клетку «А» шкалы легенды.
- Разложите карточки **легенды, составляющие вводную легенду «Прибытие героев»**, по алфавиту, так, чтобы карточки А1, А2, В1 и т.д. были наверху, а карточка N – внизу. Положите эту колоду **рядом со шкалой легенды**. Две карточки легенды «Окончание битвы» и «Совместная битва» понадобятся позже – пока отложите их в сторону.



Шкала легенды



Золотые



Карточки легенд

1.

На карточке героя

показаны его особые способности, характеристики и клетки для различных предметов, которые он может носить с собой.

Очки силы:

Вначале у каждого героя 1 очко силы. Текущее количество очков силы (которые герой может использовать в битве) указывается с помощью квадратного деревянного жетона.

Место для золота:

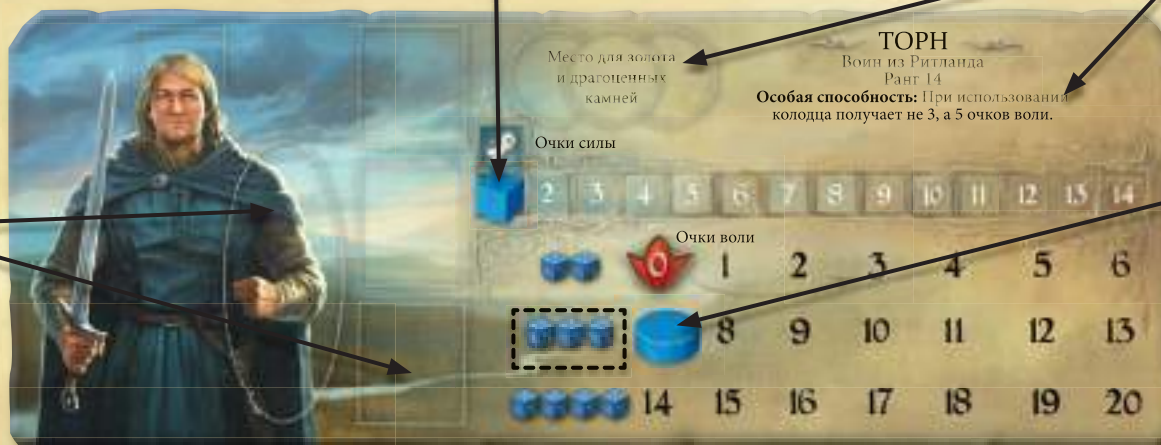
Здесь можно разместить любое количество золотых монет (а позже также драгоценных камней).

Особая способность:

Каждый игрок представляет своего героя другим игрокам и читает вслух его особую способность. *Обратите внимание: смысл некоторых особых способностей станет понятен только в процессе игры.*

Клетки для предметов:

В ходе игры герои получают предметы, которые могут положить на свою карточку. Каждая клетка – это место для одного предмета.

**Очки воли:**

В начале игры у каждого героя **7 очков воли.**

С помощью круглого деревянного жетона указывается текущее количество очков воли, а также количество кубиков, которые герой может бросать в бою (слева).

Например, воин может в настоящий момент бросать 3 кубика в бою. Если он потеряет 1 очко воли, в его распоряжении останется только 2 кубика.

Ход героя:

2.

В свой ход герой может проделать только **1 действие**. После этого ход переходит к следующему герою **по часовой стрелке**.

В первой части вводной игры вы познакомитесь с действием «**Передвижение**». В свой ход герой может пройти сколько угодно полей.

Важно: стрелки между полями не имеют значения для передвижения героев.

Передвижение на **1 поле** стоит герою **1 час на шкале времени**.

За каждый потраченный час жетон времени героя передвигается вперед на одну клетку по шкале времени.



В первой части вводной легенды в распоряжении каждого игрока есть всего 7 часов. Если у одного героя закончились часы, другие герои продолжают играть, пока они тоже не истратят все свои часы.

Если **герой закончил передвижение** на поле, на котором лежит жетон, этот жетон необходимо активировать и немедленно выполнить все, что на нем написано.

Пример хода:

Маг передвигается на 2 поля и останавливается на поле 11, на котором лежит жетон тумана. Его жетон времени передвигается вперед по шкале времени на 2 клетки. Он должен немедленно открыть жетон тумана и выполнить то, что там написано. Затем наступает ход следующего игрока (по часовой стрелке).

На каждом поле может находиться сколько угодно героев одновременно.

Если игрок не хочет ничего делать в свой ход, он может **передать ход**. В таком случае его **жетон времени перемещается вперед на один час**. Ход переходит к следующему игроку (по часовой стрелке).

3.

С этого момента вы уже играете!**Герои играют вместе.**

Самый опытный из игроков читает вслух карту легенды «Прибытие героев» А1. Только после того, как вы выполните указанные в ней задания, читайте эти правила дальше.



4.

Поздравляем! Вы успешно закончили первую часть вводной игры. Герои прибыли! Теперь вы знакомы с самыми важными правилами! Все добро, что вы получили (золотые, очки воли и т.д.), сохраняется и во второй части вводной легенды.

Жетоны времени всех героев кладутся на клетку «Рассвет». Игрок, который вошел в замок, кладет свой жетон времени на петуха, находящегося в клетке «Рассвет», в знак того, что именно его герой начнет следующий день.

Уберите неиспользованные большие жетоны (колодцы, торговцев, золото и туман) и положите их обратно в коробку. Во второй части они не понадобятся.

5. Для 2 части вводной игры вам понадобится следующий дополнительный компоненты:

Разместите материалы для игры на игровом поле и вокруг него, как показано на рисунке и в указанном порядке:

1. Положите по одному колдцу серой стороной вверх на поля колдцев 5, 35, 45 и 55.



2. Приготовьте красный жетон «X».

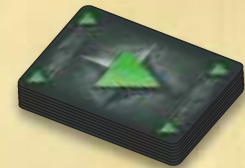


3. Положите рядом с игровым полем любой пергамент. Цифра на его рубашке не имеет значения.



4. Положите 6 звездочек на поля В, С, D, F, H и N шкалы легенды.

5. Перетасуйте карточки событий и сформируйте из них колоду. **Важно:** Карточка событий с зеленой стрелкой («Начало») должна лежать на вершине колоды.



6. Карточка легенды «В1» должна теперь находиться на вершине колоды карточек легенды.



7. Поставьте рассказчика на клетку «А» шкалы легенды.

8. Приготовьте существ (Горов и Скралей)



14. Перемешайте оставшиеся 11 жетонов тумана и разложите их лицевой стороной вниз на береговые жетоны с изображением тумана (круг). **Обратите внимание:** поскольку 4 жетона были отложены, 4 поля (по вашему выбору) останутся пустыми.

ВАЖНО: не кладите жетоны тумана на поля, на которых находятся фишки героев!

13. Отберите из жетонов тумана следующие 4 жетона и уберите их в коробку:

1 х «Колдовское зелье», 2 х «Гор» и 1 х «Фляга с водой».

Во вводной легенде они не понадобятся.

12. Положите рядом с характеристиками существ 2 красных кубика.



11. Положите красный круглый жетон на поле «4» шкалы очков воли существ.



10. Положите красный квадратный жетон на поле «2» шкалы очков силы существ.



9. Положите рядом большую Таблицу боя (с обратной стороны «Таблицы предметов») и карточки легенды «Окончание битвы» и «Совместная битва».

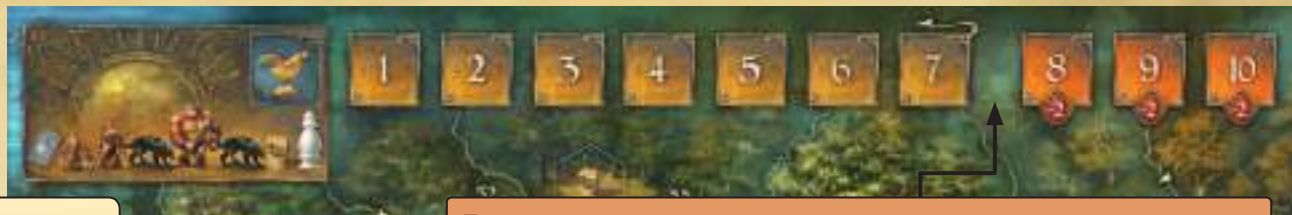
Важно! У героя всегда есть выбор из двух действий — «проявление» и «скрытие». Когда он завершает свое проявление на поле с существом, он должен подождать до следующего хода. Только тогда он может вернуться в битву.		Таблица боя (используется только на Вводной игре)		Перед началом битвы отметьте в таблице характеристики отряда на игровой доске характеристиками Гора.		
Спирт	Атака героя: 1. Жетон времени героя перемещается на одну клетку по шкале времени. 2. Герой бросает все кубики, которые положены ему при сражении (см. на его карточке сила от текущего значения очков воли) и выбирает кубик с самым высоким значением. 3. Затем герой прибавляет к выбранному значению свои очки силы. Это его боевая сила.	Ответ Гора: 1. Теперь игрок, отвечая очками от заданного биту героя, бросает два кубика за Гора. 2. Для Гора также нужно выбрать самой высокой результат. Особенность: Одинаковые результаты складываются. Внимание: это правило действует для всех существ, но не для героев. 3. Теперь прибавьте к результату 2 очка силы Гора. Это его боевая сила.	Теперь нужно определить разницу между боевыми силами героя и Гора. Прогрессивный тернет очки воли. Либо герой, либо Гора уменьшает свои очки воли и перемещает маркер назад на наибольшее количество клеток. Внимание: это относится также к и к отряду, когда он сражается с соседним полем. Если значения боевой силы равны, ничего не происходит.	Битва завершается, когда ... а) ... у Гора больше нет очков воли. б) ... у героя больше нет очков воли. в) ... у героя закончилась шкала на шкале времени. д) ... герой преградил битву доске отряда существа. В таком случае читайте карту «Окончание битвы».	Легенда 1 Прибавьте героя Вводной игре Окончание битвы	Легенда 1 Прибавьте героя Вводной игре Совместная битва

6. Вот и все! На следующей странице вам предстоит познакомиться с несколькими правилами. После этого вас ждет большое приключение!

7.

Шкала времени:

Как вы уже знаете, часы, которые герои уже использовали в ходе первого дня, отмечаются на шкале времени жетонами времени.



Внимание: Очень важно не забывать передвигать жетоны времени. Лучше всего, если за этим будет следить кто-то из игроков. Мы рекомендуем самому внимательному взять на себя эту задачу.

Обычно день в Андоре заканчивается для героев после истечения 7 часов. Но имеется и исключение:

Помимо обычных 7 часов герой может получить еще до 3 дополнительных.

Но каждый дополнительный час стоит 2 очка воли (**количество которых, соответственно, уменьшается на карточке героя**).

Получая дополнительные часы, герою нельзя снижать число своих очков воли до 0.

Если герой на своем ходу желает завершить свой день, он кладет свой жетон времени на клетку «Рассвет». Если в этот день он сделал это первым, он кладет свой жетон на клетку с петухом, чтобы обозначить, что именно он первым начнет новый день.

Прежде чем начнется новый день, все остальные герои должны завершить свои часы, и их жетоны времени должны быть помещены на поле «Рассвет». После этого следует выполнить все действия, обозначенные символами на поле «Рассвет» - одно за другим. После этого герой, жетон времени которого находится на клетке с петухом, начинает новый день.

8.



1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8.

Клетка «Рассвет»

Теперь прочитайте пункты 1-8 и немедленно выполните действия, соответствующие символу в каждом пункте.

1. Прочитайте и выполните верхнюю карточку событий:

2. Теперь двигаются все Горы:

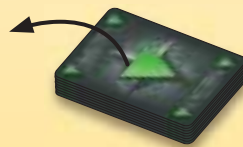
Первым всегда ходит Гор, находящийся на поле с самым маленьким номером. В данном случае начинает Гор с поля 16. Гор передвигается на соседнее поле, на которое указывает маленькая стрелка (в данном случае с 16 на 13). **Очень важно:** На одном поле должно стоять **только одно существо**. Если поле, на которое должен перейти Гор, уже занято другим существом, Гор сразу же переходит с занятого поля по стрелке на соседнее.

Пример: Гор с поля 22 двигается на поле 19. Гор с поля 23 тоже хочет пойти на поле 19. Поскольку поле 19 уже занято, этот Гор перепрыгивает с поля 23 по стрелке сразу на поле 3.

3. - 6. Передвигаются другие существа в указанном порядке.

Если на игровом поле находятся другие существа, они двигаются так же, как и Горы.

Обратите внимание: В настоящий момент на поле есть только Горы.



7. Все колодцы «обновляются».

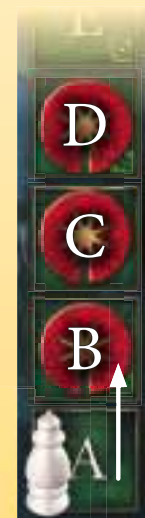
Жетоны колодцев переворачиваются раскрашенной лицевой стороной вверх. Если на поле с колодцем находится герой, этот колодец не обновляется (жетон остается лежать, как лежал).

8. Рассказчик передвигается вперед на одну клетку по шкале легенды (на поле В).

Рассказчик передвигается на рассвете каждый день. **Важно:** Не забывайте передвигать рассказчика!

Если рассказчик попадает на клетку с буквой, на которой лежит звездочка, необходимо прочитать вслух соответствующую карточку легенды. **Обратите внимание:** некоторые буквы на картах легенды не представлены.

Поскольку в настоящий момент рассказчик достиг поля «В» на шкале легенды, прочитайте вслух карту легенды «В1».



Теперь начинается вторая часть вводной легенды.

Держите при себе эту страницу вводных правил и в конце каждого дня выполняйте описанные здесь события в указанном порядке.

ПАМЯТКА

Игровые компоненты



4 карточки героев (на одной стороне каждой карточки нарисован герой, а на другой – героиня).

8 героев:



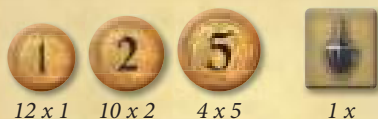
воин воительница лучник лучница маг маг гном гном

28 существ:



16 горов 5 скралей 5 троллей 2 вардрака

26 жетонов «Золотые» Яд



12 x 1 10 x 2 4 x 5 1 x

3 лечебные травы звездочки



8 x

4 жетона крестьян 6 пергаментов



2 x 2 x со значением 7, 8, 10, 11, 14, 17

6 рунических камней жетоны колодцев



2 x 2 x 2 x 4 x

8 жетонов валунов



11 драгоценных камней



5 x 5 x 1 x

красный жетон «X»

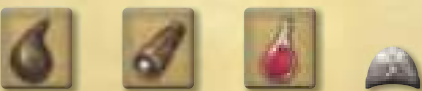


3 x

24 жетона предметов:

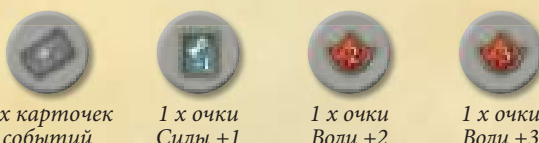


4 x щита 3 x лука 2 x сокола



5 x фляг с водой 2 x подзорных труб 5 x колдовских зелий 3 x шлема

15 жетонов тумана:

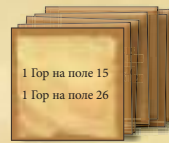


5 x карточек событий 1 x очки Силы +1 1 x очки Воли +2 1 x очки Воли +3



3 x 1 золотой 2 x Гор 1 x фляга с водой 1 x колдовское зелье

15 жетонов существ

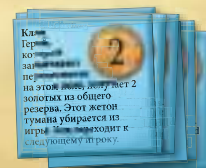


1 Гор на поле 15 1 Гор на поле 26

1 жетон «N»



7 больших жетонов



- 1 двустороннее игровое поле
- 41 пластмассовая подставка для игровых фигурок (26 красных, 4 черных, 3 серых, 2 голубых, 2 желтых, 2 зеленых, 2 фиолетовых)
- 1 таблица предметов (на обратной стороне – «Таблица боя»)
- 71 большая карточка легенды (в том числе 9 пустых карточек)
- 1 большая карточка «Подготовка к игре»
- 20 кубиков (5 синих, 4 зеленых, 3 желтых, 1 фиолетовый, 3 красных, 4 больших черных)
- 9 круглых деревянных жетонов (2 синих, 2 зеленых, 2 желтых, 2 фиолетовых, 1 красный)
- 5 квадратных деревянных жетонов (1 синий, 1 зеленый, 1 желтый, 1 фиолетовый, 1 красный)
- 15 мешочков для хранения
- 1 правила для вводной игры

66 маленьких карточек:



1 серебряная карточка событий «Начало» 11 серебряных карточек событий 34 золотых карточек событий 10 карточек событий «Таинственное море» 10 карточек судьбы

7 особых фигурок:



черный маг принц Торальд дракон



горные гномы



ведьма



рассказчик



башня

В чем цель игры?

Герои пытаются защитить страну Андор от злых существ и попутно выполняют различные второстепенные задачи. Игра состоит из 5 Легенд, которые предстоит пройти. Для каждой легенды есть набор больших карточек Легенды.

Если вы играете в игру в первый раз, то начните с Легенды 1 карточки А1 «Прибытие героев». Правила игры вы будете изучать постепенно, во время приключений ваших героев. Поэтому сейчас уберите памятку обратно в коробку и откройте Правила вводной игры стр. 1.

Захватывающие приключения ждут вас!

Как продолжить игру после прохождения Легенды 1?

Вы успешно прошли первую легенду и хотите приступить к Легенде 2 (или к любой другой легенде) – возьмите карточки, соответствующие этой легенде.

Вам также понадобится карточка «Подготовка к игре».



Карточка «Подготовка к игре» объясняет, что необходимо подготовить перед каждой новой игрой.

Подготовив все необходимое, возьмите карточку А1 новой легенды и прочитайте ее. В этой карточке легенды будет описано, какие игровые элементы понадобятся разместить на игровом поле.

Данное введение построено так, чтобы вы могли быстро найти ответы на интересующие вас вопросы, по ключевым словам.

Когда все необходимые карточки и предметы розданы или расставлены на игровом поле, вы можете отложить в сторону использованные карточки легенды.

Если вам понадобится, то в процессе игры вы можете посмотреть их для уточнения каких-либо деталей.

Даже если вы давно не играли в эту игру, используя карточку «Подготовка к игре» и данную памятку, вы быстро найдете все, что вам нужно.

Для Легенды 1 памятка не потребуется.

Обзор игрового процесса

(Не используется в Легенде 1!)

- Легенда проходится за несколько дней. Каждый день обычно состоит из 7 часов, но игроки могут дополнительно использовать еще до 3 часов.
- Герой, который ходит первым, выбирает действие «Передвижение» или «Сражение». Перемещение на 1 клетку игрового поля стоит 1 час, и каждый раунд боя также стоит 1 час. Эти часы отмечаются на счетчике часов. В свой ход Герой может использовать столько часов, сколько он хочет. Например, он переместился на 4 клетки и это

стоило ему 4 часа. Или он сражается с монстром, и сражение длилось 3 раунда, это стоило Герою 3 часа.

- Как только первый Герой закончил свое действие, он передает ход по часовой стрелке следующему Герою, который также выбирает одно из двух возможных действий и тратит несколько часов.
 - После того, как все Герои выполняют, по одному действию, первый Герой снова может выбирать действие. Так продолжается до тех пор, пока все герои не потратят все свои часы или не захотят досрочно закончить свой день.
 - Если Герой будет использовать дополнительные часы (не больше 3х), то ему необходимо заплатить 2 очка Воли за каждый дополнительный час.
 - Игрок, который завершил свой день ставит фишку на поле «Рассвет», другие игроки продолжают играть, так как у них еще осталось несколько часов. Тот, кто первым закончил свой день должен положить свою фишку на клетку с Петухом, чтобы показать всем, что он первым начнет новый день.
 - Когда все герои закончили свой день, и поместили свои фишки на поле «Рассвет» – начинается новый день. В этот момент фишка рассказчика перемещается на 1 клетку по шкале Легенды. Подробное описание начала нового дня смотрите на стр. 5: Поле «Рассвет».
 - Внимательно следите за тем, как перемещается фишка рассказчика. Если она попала на клетку, где задействовала новую карточку Легенды, вы должны вскрыть карточку и выполнить то, что на ней написано.
 - В новый день все Герои снова получают по 7 часов плюс 3 дополнительных, для выполнения своих действий.
 - **Важно:** рассказчик перемещается не только после каждого рассвета солнца, но и после того, как было убито существо.
 - Когда существо входит в замок, оно сразу же перемещается на Золотой щит рядом с замком. Вы можете проиграть Легенду, если в замке нет больше свободных мест, и туда зайдет существо. Количество золотых щитов зависит от количества игроков.
- Пример:** При игре вчетвером в замок может войти только одно существо (см. рисунок рядом с замком).
- Герои должны выполнить задачи легенды до того, как рассказчик дойдет до клетки «N» на шкале Легенды. В противном случае, все игроки проиграли.

Карточка Героя

Перед началом игры каждый Герой берет все игровые элементы своего цвета (кубики, круглые деревянные жетоны, квадратные деревянные жетоны). Количество кубиков у героев различается. На карточке каждого Героя описаны его особые способности, характеристики и места для хранения предметов. Также на карточке вы можете хранить золото и драгоценные камни.

Положение квадратного деревянного жетона на шкале Силы, показывает, сколько очков Силы Герой может дополнительно использовать для сражения с существами. В начале игры у каждого героя есть 1 очко Силы.

Один из двух круглых деревянных жетонов используется, чтобы отмечать очки Воли. От количества очков Воли зависит, сколько кубиков Герой будет использовать в бою. Герои всегда начинают игру с 7 очками Воли. Например, Воин, имея 7 очков Воли, может использовать в бою 3 кубика. Если он потеряет несколько очков Воли, то он сможет использовать только 2 кубика.

Под именем каждого героя, написан его ранг. Самый высокий ранг у мага – 34, самый низкий у гнома – 7.

Действия героев

Герой в свой ход может выбрать одно из двух действий: «Передвижение» или «Сражение». Каждое из этих действий требует времени и отмечается на шкале Времени. Передвижение на 1 клетку игрового поля стоит 1 час, каждый раунд боя также стоит 1 час.

Примечание: В дополнение к этим действиям, у героя есть несколько особых действий, которые он может выполнять не затрачивая часов. Подробнее смотрите на стр. 4.

Действие «Передвижение»

В свой ход герой может переместиться на столько клеток, на сколько у него хватит часов. Каждая пройденная клетка стоит 1 час. За каждый потраченный час герой перемещает свой круглый жетон по шкале Времени на 1 клетку вперед. Стрелки, нарисованные на игровом поле, не имеют значения при перемещении героя.

Если герой заканчивает свое движение на клетке с жетоном «Туман», то жетон сразу же переворачивается и игроки выполняют то, что на нем написано.

Пример действия «Передвижения»: Маг перемещается с клетки 9 на клетку 11, где лежит жетон «Туман». Так как он прошел 2 клетки, то он перемещает свой круглый жетон по шкале Времени на 2 клетки вперед. После этого он переворачивает жетон «Туман» и выполняет действия, описанные на жетоне. Затем он передает ход следующему игроку по часовой стрелке.

Примечание: Замок (клетка 0), является обычной клеткой, через нее можно проходить и останавливаться на ней. Река не является клеткой, через нее нельзя проходить. Пересечь реку можно только по мостам. Мосты не являются клетками – они просто связывают 2 соседние клетки разделенные рекой.

На одной клетке может находиться любое количество героев.

Действие «Сражение»

Сражение происходит на клетке, где стоят и фишка героя, и фишка существа. Лучник или герой с луком, также могут сражаться с существом, находясь на соседней с ним клетке. Если герой во время перемещения сталкивается

с существом и собирается с ним сражаться, то он должен закончить свой ход и передать ход следующему игроку. Сражение начнется, когда все остальные игроки выполнят свои действия.

Атака героя

1. Каждый раунд боя стоит герою 1 час на шкале Времени.
2. Герой бросает все кубики, которые ему доступны в данный момент (зависит от количества очков Воли).
3. К самому большому результату броска герой прибавляет количество очков Силы, которое у него есть. Полученное значение называется силой атаки.
4. Герой решает будет ли он использовать травы и зелье ведьмы, до того как существо нанесет свой удар.

Пример определения силы атаки: Воин имеет 9 очков Воли и, следовательно, бросает 3 кубика: выпало 4, 3, 3. К самому большому значению кубика (в данном случае это 4) он добавляет свои очки Силы (на данный момент 5). Таким образом сила атаки станет равна 9. Если бы у героя был шлем, то он добавил бы еще 2 очка к силе атаки.

Ответная атака существа:

1. Перед боем возьмите столько кубиков, сколько позволяют очки Воли у существа (отмечено красным жетоном на игровом поле). Затем игрок слева от атаковавшего героя, бросает все доступные для существа кубики. Горы, Скрали и Тролли используют красные кубики, Вардраки – черные.
2. Если на кубиках выпадают одинаковые значения, то они складываются и используются для определения силы атаки, но только в том случае, если сумма одинаковых значений больше значения любого из кубиков.
3. К полученному результату броска существа прибавляется количество очков его Силы. Полученное значение называется силой атаки существа.

Теперь надо сравнить силу атаки героя и существа. Тот у кого сила атаки меньше, вычитает из своих очков Воли разницу в силе атаки. Несмотря на то, что лучник атакует существо с соседней клетки, он все равно теряет очки Воли.

При равенстве силы атак, ничего не происходит.

Если у существа еще остались очки Воли, то сражение продолжается в следующем раунде. Герой может прекратить сражение добровольно или если у него не осталось часов на шкале Времени.

Конец сражения

Как только у существа не останется больше очков Воли сражение заканчивается. Герой сразу же получает вознаграждение по своему выбору: золото и/или очки Воли. Насколько высока награда, герой может увидеть на шкале очков Воли существа. Победенное существо ставится на клетку 80, а фишка рассказчика сразу же перемещается на 1 клетку вперед.

Если у Героя больше не осталось очков Воли, то он проиграл битву. Он теряет 1 очко Силы, если их больше, чем одно. Он также получает 3 очка Воли и передает ход следующему игроку.

Если сражение закончилось без победителей (игрок вышел из сражения или у него закончились часы), то все очки Воли у существа восстанавливаются.

Совместное сражение

- Если на клетке с существом больше одного героя или лучник (или герой с луком), находится на соседней клетке, то они могут сражаться вместе.
- Герой, который ходит первым, предлагает другим героям вступить в сражение. Жетоны всех героев, участвующих в сражении перемещаются на 1 клетку вперед по шкале Времени.
- Сначала все герои определяют свою силу атаки, по общим правилам. Затем силы атаки всех героев складываются, полученное значение будет общей силой атаки в этот раунд.
- Если общая сила атаки героев выше, чем у существа, то оно теряет очки Воли равное разнице между силами. Выигравшие герои делят между собой награду.
- После окончания боя, свой ход начинает герой следующий по часовой стрелке, от того, кто предложил сражаться.
- **Важно:** Перед определением силы атаки маг должен сказать будет ли он использовать свою особую способность вместо своих кубиков. Он не имеет права ждать, пока все игроки сделают свои броски.
- Игровые элементы: рунические камни или зелье ведьмы нельзя передать другим героям во время одного раунда боя.
Пример: Герой выпил половину зелья в этот раунд. Теперь он не может передать жетон зелья другим героям. Вообще, передавать предметы можно в конце раунда боя, если другой герой находится на этой же клетке или использовать сокола, если герой находится на соседней клетке.
- Герой или несколько героев могут, после раунда боя, принять решение о выходе из него (они больше не смогут вступить в это сражение). Это также может сделать герой, который позвал всех сражаться. Пока хоть один из героев продолжает сражаться, бой продолжается. Следующий раунд боя начинается герой сидящий слева от героя вышедшего из сражения.
- Если герой вышел из боя, потому что у него закончились часы, то он просто оставляет других героев заканчивать сражение. Герой, который выйдет из боя, потому что у него 0 очков Воли – потеряет 1 очко Силы и получит 3 очка Воли. В продолжающемся сражении он уже вернуться не сможет.
- **Важно:** Вознаграждение за выигранное сражение можно распределить только между героями, участвовавшими в последнем раунде боя.

Пример совместного сражения: Гном ходит первым, и он стоит на клетке со Скралем. Он приглашает мага, который находится на той же клетке, и лучника, который стоит на соседней клетке. Каждый из трех героев перемещает свой жетон по шкале Времени на 1 клетку вперед. Во-первых, герои складывают свои очки Силы, получилось 7 очков. Теперь гном выпивает зелье ведьмы и бросает 3 кубика, максимальный результат 5 – он удваивается до 10, за счет выпитого зелья. Маг выбрасывает 4 и использует травы, что добавляет ему еще 3 очка к силе атаки. Лучник бросает свои кубики по очереди, его результат 2. Маг использует свою особую способность и переворачивает кубик лучника на обратную сторону – результат лучника теперь 5. Общая сила атаки героев становится 29. Скраль бросает 2 красных кубика и его результат две «пятерки», так как это одинаковые значения, то они складываются, результат броска равен 10. Теперь прибавляем очки Силы Скряля – 6, и сила атаки

становится 16. Разница между силой атаки героев и Скряля 13, так как у существа только 6 очков Воли – оно побеждено. Теперь 3 героя могут разделить награду между собой: маг отказывается от награды, а гном и лучник получают по 2 золотых и по 2 очка Воли.

Лучник находится на соседней клетке с Гором, и может предложить вступить в сражение гному, который находится на той же клетке что и Гор.

Лучник находится на соседней клетке с Гором, и может предложить вступить в сражение воину, тот, находится на соседней клетке с Гором, но у него есть лук. Не имеет никакого значения, находятся лучник и воин на соседних клетках или нет.

Пас

Если герой не собирается передвигаться или сражаться он может сказать «Пас». Но ему все равно придется потратить 1 час.

Еще герой может вместо передвижения или сражения передвинуть фишку «Принца Торальда» или фишку «Горных гномов», если эти фишки участвуют в разыгрываемой легенде. Подробнее об этих фишках смотрите на стр. 7.

Дополнительные действия

Эти действия не стоят героям часов на шкале Времени. Их можно применить, даже если герой в данный момент не ходит. Но, если фишка героя лежит на поле «Рассвет», эти действия выполнять нельзя.

Дополнительные действия героев:

- Перевернуть жетон тумана и выполнить указанные на нем действия;
- Опустошить колодец;
- Забрать золото, драгоценные камни или предметы с клетки игрового поля;
- Обменяться или отдать золото, драгоценные камни или предметы другому герою, который находится на той же клетке;
- Купить у торговца предметы или очки Силы;
- Использовать предмет.

Примеры дополнительных действий:

Маг ходит первым и у него есть 3 золотых. Он выбирает действие «Передвижение», пройдя 3 клетки, он заканчивает свое движение на клетке с торговцем. Это стоит ему 3 часа. Он может купить сокола за 2 золотых (у него останется еще 1 золотой). После этого он заканчивает свой ход. В свой ход лучник открывает жетон тумана и находит там 1 золотой. Маг, хотя и не его ход, посылает своего сокола к лучнику – забрать золотой. Теперь у мага 2 золотых и он может купить еще что-нибудь.

Ход воина: он проходит 2 клетки и останавливается на клетке с жетоном тумана. Жетон тумана немедленно переворачивается и воин заканчивает свой ход. Жетон тумана вызвал негативный эффект. Однако у гнома есть щит, и, несмотря на то что сейчас не его ход, гном может использовать щит, для отражения негативного эффекта.

Ход воина: он решает перемещаться. У него есть полная фляга воды и еще половина фляги. Воин использует 1/2 фляги. Затем он проходит 3 клетки и заканчивает свое движение на клетке с магом. Так как он использовал половину фляги, это будет стоить ему всего 2 часа вместо 3х. Воин отдает полную флягу с водой магу, а взамен получает золотой.

СУЩЕСТВА И ДРУГИЕ ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ

Существа

Существа не активируют жетоны (колодцы, жетоны тумана и т.д.) и не начинают бои. Как правило, они просто входят или передвигаются по клеткам поля.

Передвижение существ

На рассвете каждого дня существа двигаются в сторону замка. Первым двигается Гор, который стоит на поле с самым маленьким номером. Существо переходит на соседнее поле (по указанию маленькой стрелки). На одном поле может стоять только одно существо. Если какое-либо существо должно передвинуться на уже занятое другим существом поле, оно немедленно переходит дальше, по стрелке на поле, соседнее с тем, что уже занято. После Горов по тем же правилам двигаются все Скрали и остальные существа (в порядке, в котором они изображены на поле «Рассвет»). Если поле, на которое должно передвинуться существо, заблокировано, существо просто остается стоять на своем месте.

Если на игровое поле выходит новое существо, но место, куда оно должно выйти, занято, оно сразу же передвигается на соседнее поле по стрелке.

Сила существа

На игровом поле указано, сколько очков Силы и очков Воли у каждого существа.

Квадратный деревянный жетон показывает количество очков Силы, круглый деревянный жетон – количество очков Воли. Так же на поле указано, сколько кубиков и какого цвета использует существо в бою. Например, Вардрак имеет 10 очков Силы, 7 очков Воли и дерется с помощью 2 черных кубиков.

Примечание: Все остальные существа используют красные кубики. Под очками Силы обозначена награда за убийство существа (за Вардрака игроки получают 6 золотых и 6 очков Воли).

Дополнительно:

Если у Вардрака останется в бою меньше 7 очков Воли, то он сможет бросать только 1 черный кубик.

Пока у Тролля 7 очков Воли, он бросает 3 красных кубика. Если очков Воли у него станет меньше, то он использует 2 кубика.

Все одинаковые значения на кубиках складываются.

Пример: Тролль выбросил на кубиках 3, 3, 5. Одинаковые значения складываются, и мы получаем 6 (это больше 5). Теперь, для определения силы атаки Тролля надо сложить 6 и очки Силы 14. Итого сила атаки Тролля равна 20.

Шкала Времени

Выполнение Передвижения, Сражения или Паса требует затрат времени. За каждый потраченный час, герой должен передвинуть свой круглый жетон по шкале Времени на 1 клетку вперед. Всего у игроков 10 часов, но у каждого героя есть 7 часов в день, за которые не нужно платить. Если Герой хочет использовать дополнительные часы (не больше 3х), то ему надо заплатить 2 очка Воли за каждый дополнительный час. Игрок, который завершил свой день, ставит фишку на поле «Рассвет» (другие игроки могут продолжать играть, если у них еще осталось несколько часов). Тот, кто первым закончил свой день, должен положить свою фишку на клетку с Петухом, чтобы показать всем, что он первым начнет новый день.

Поле «Рассвет»

1. Первый игрок берет карточку событий и выполняет то, что на ней написано.

2.-6. Все существа передвигаются в определенной последовательности (см. **Передвижение существ**).

7. Все колодцы обновляются – переверните жетоны цветной стороной вверх.

Важно: Если на клетке с колодцем находится герой, то этот колодец не обновляется.

8. Фишка рассказчика перемещается на 1 клетку вперед по шкале Легенды.

Важно: рассказчик перемещается не только после каждого восхода солнца, но и после того, как было убито существо. Если фишка рассказчика переместилась на клетку, отмеченную звездочкой, необходимо взять новую карточку Легенды, прочитать ее и выполнить то, что на ней написано. Как только фишка рассказчика достигает клетки «N» на шкале Легенды – игра заканчивается.

Шкала Легенды

В начале каждой легенды поставьте фишку рассказчика на клетку «А» шкалы Легенды. Прочитайте карточку «Подготовка к игре» и проведите все необходимые приготовления. Можно начинать игру.

Жетоны предметов

Перед началом каждой легенды, герои размещают все жетоны предметов на своей карточке. Эти жетоны так же можно покупать в процессе игры на клетке торговца за 2 золотых. Зелье ведьмы можно купить, только отыскав ведьму и, если герой находится с ней на одной клетке. Стоимость зелья ведьмы зависит от количества игроков.

Фляга с водой

Когда герой решает выполнить действие «Передвижение», он может использовать флягу с водой для того, чтобы пройти на 1 клетку дальше, не затрачивая 1 часа своего времени. После использования, жетон с флягой переворачивается, и фляга становится полупустой. Герой может использовать и всю флягу целиком или даже несколько фляг. Каждая половина фляги с водой, позволят герою пройти на 1 клетку дальше на игровом поле, без временных затрат.

Щит

Каждая сторона этого жетона может быть использована для предотвращения потери очков Воли героем после раунда боя. В сражении, герой может использовать щит только для себя. Щит также можно использовать для предотвращения негативного эффекта карточки событий. В этом случае щит можно использовать для защиты любого героя, а не только щитовладельца. Исключение составляют карточки «Битва с драконом» в Легенде 5, здесь щит не спасает. После того, как жетон щита был однажды использован, переверните его на поврежденную сторону. После второго использования, уберите жетон с карточки героя.

Лук

Лук позволяет герою атаковать существо, находясь на соседней клетке игрового поля. Для этого герой должен бросать свои кубки по очереди, один за другим. Если выпавший результат устраивает героя, то он может остановиться в любой момент. Если все кубики брошены, то в зачет идет только результат последнего броска.

Шлем

Герой, владеющий шлемом, может сложить в бою одинаковые результаты бросков своих кубиков. Поскольку лучник или герой, атакующий с помощью лука, может использовать только последний результат броска, шлем не принесет ему пользы. Магу, у которого всего один кубик, шлем также не пригодится.

Нельзя комбинировать свойство шлема со свойством колдовского зелья. Также нельзя, например, увеличить выпавшую на кубике «3» с помощью колдовского зелья, а потом сложить ее с выпавшей на другом кубике «6».

Подзорная труба

Герой может использовать подзорную трубу только, если он остановился на одной из клеток игрового поля. В движении ее использовать нельзя. Герой открывает все жетоны тумана, которые расположены на соседних с ним клетках. Но открытые жетоны не активируются до тех пор, пока на клетку с этим жетоном не придет кто-либо из героев.

Сокол

Сокол служит для того, чтобы передавать любое количество мелких предметов (включая шлем, зелье ведьмы и яд), а так же золота или драгоценных камней на расстоянии. Для обмена и передачи предметов у одного из двух героев должен быть сокол. Большие предметы (такие как щит или лук) сокол не может передавать. Сокол летает один раз в день. В Легенде 4 сокол также может быть использован, но он не может улететь за клетку с валунами. Во время раунда боя, соколом пользоваться нельзя.

Зелье ведьмы

Зелье удваивает результат броска одного кубика в бою и может быть использовано дважды (лицевой и обратной стороной жетона).

Лечебная трава

Лечебную траву можно собирать и класть на маленькие клетки на карточке героя. Цифра на жетоне обозначает, насколько сильно действует лечебная трава. Герой, жетон времени которого не находится на поле «Рассвет», может один раз воспользоваться лечебной травой тремя различными способами:

- для передвижения без траты времени, если герой выбрал действие «Передвижение» (число на жетоне равно количеству полей, которые можно пройти таким образом);
- как дополнительные очки Силы в раунде боя;
- как очки Воли.

Число на лечебной траве нельзя разделить (например, из лечебной травы стоимостью 3 нельзя взять 1 очко Силы и 2 шага). Герой может отказаться от использования травы в ее полную силу. После одного использования лечебная трава убирается из игры. Как и другие предметы, лечебную траву можно передавать друг другу.

Рунические камни

Рунические камни можно собирать и класть на маленькие клетки на карточке героя. Открывать рунические камни можно, как и жетоны тумана, с помощью подзорной трубы. Рунические камни можно открывать и собирать, даже если они находятся на одном поле с существом. Если герой собрал на своей карточке 3 рунических камня разного цвета, он получает один черный кубик. Этот кубик имеет более высокие значения, чем кубики героя. До тех пор, пока на карточке героя лежат эти 3 камня, он может бросать в бою черный кубик, вместо обычных. Маг может использовать свою особую способность и с черным кубиком.

Риттербург и золотой щит

Замок Риттербург (клетка 0), является обычной клеткой игрового поля на которой можно останавливаться и проходить через нее. Когда существо попадает в замок, оно сразу же помещается на золотой щит рядом с замком. Это поле не считается клеткой. Существо, которое стоит на золотом щите нельзя убить. Легенда заканчивается досрочно, когда существо входит в замок, а свободных золотых щитов больше не осталось. Количество золотых щитов зависит от количества героев (см. рисунок рядом с замком).

Колодец

Герой, который находится на клетке с колодцем, может осушить его и получить 3 очка Воли. На рассвете все колодцы обновляются, за исключением тех, на клетках которых находятся герои.

Жетоны тумана

Герой, который завершил свое передвижение на поле с жетоном тумана, должен открыть этот жетон и активировать его. В зависимости от того, что там изображено, он должен открыть карточку событий, получить очки Силы или Воли, золото из резерва или флягу воды с таблицы предметов. Имеется также два жетона, на которых изображен Гор. Это означает, что при активации необходимо выставить на поле Гора. После активирования жетон тумана убирается из игры. Если у героя есть подзорная труба, он может открыть все жетоны тумана, которые находятся на соседних полях. Однако жетон, открытый таким образом, остается лежать на поле до тех пор, пока какой-либо герой не закончит на нем свое передвижение – только тогда жетон активируется.

Торговец

Когда герой заканчивает свое движение на клетке с торговцем, он может купить у него предметы.

Например: у гнома есть 2 золотых, он закончил движение на клетке с торговцем и может сразу же что-то купить. Его ход закончился и начинается ход лучника. Лучник использует сокола и отправляет гному еще 2 монеты. Гном опять может купить предметы в лавке торговца, несмотря на то, что сейчас не его ход.

СУЩЕСТВА И ДРУГИЕ ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ

Ведьма

Ведьма скрывается в тумане. Если герой активировал жетон тумана с изображением колдовского зелья, он бесплатно получает «Колдовское зелье» с таблицы предметов. Кроме того, на это поле ставится Ведьма. Герой, находящийся на одном поле с Ведьмой, может купить у нее зелье. Цена зависит от количества игроков (см. Таблицу предметов). Лучник всегда платит на 1 золотой меньше. Зелье удваивает результат броска одного кубика в бою и может быть использовано два раза (лицевой и обратной стороной жетона).

Принц Торальд

Когда принц Торальд стоит на одном поле с существом, он добавляет 4 дополнительных очка Силы героям в бою против этого существа. В свой ход игрок может выбрать вместо «Передвижения» или «Сражения» действие «Передвижение принца Торальда». Это действие занимает 1 час времени. Оно позволяет передвинуть принца до 4 полей.

Его можно проделать несколько раз за ход (например, за 2 часа принц передвинется на расстояние до 8 полей). После завершения действия «Передвижение принца», ход переходит к следующему игроку. Принц Торальд не может собирать жетоны и не может водить с собой крестьян.

Горные гномы

Для горных гномов действуют те же правила, что и для принца Торальда.

Крестьяне

Крестьян можно приводить в замок. Каждый жетон крестьянина, лежащий в замке, увеличивает на 1 количество существ, которые могут проникнуть в замок. Для этого жетон крестьянина нужно перевернуть и положить рядом с клеткой вторжения существ. Герой может передвинуться на поле, на котором лежит жетон крестьянина, и далее двигать этот жетон вместе со своей фигурой. Можно одновременно водить с собой несколько крестьян. Герой может в любой момент оставить жетон крестьянина на поле, где он находится в данный момент. Если герой в сопровождении крестьянина войдет на поле с существом, либо если существо войдет на поле с крестьянином, этот крестьянин считается убитым и убирается из игры.

Валуны

Ни герои, ни существа, ни даже сокол не могут пересечь клетки с завалом. Герой может убрать жетоны валунов с соседнего поля, используя правила сражения. Сила атаки героя должна быть больше или равна цифре на жетоне валуна. Если его боевая сила равна или превышает сумму чисел с нескольких жетонов, герой может убрать их все за один раз. Каждая попытка убрать валуны стоит герою 1 час на шкале Времени.

Драгоценные камни

Цифры на жетонах драгоценных камней отражают их ценность в золотых (2, 4 или 6). На них можно покупать предметы в лавке торговца. Это правило не распространяется на Легенду 5. В этой легенде драгоценные камни имеют другое значение: герой может оставить один драгоценный камень на любой доступной клетке игрового поля, где он закончил движение.

На рассвете, когда начинают перемещаться существа, действует новое правило. Если на соседней клетке с существом лежит драгоценный камень, то оно перемещается не по стрелке на поле, а на клетку с жетоном драгоценного камня. После этого камень убирается из игры. Если на соседних клетках находятся два драгоценных камня, то существо переходит на клетку с более ценным камнем. Это позволит отвлечь существ от замка.

Важно: порядок, в котором существа на рассвете перемещаются, не меняется ни при каких обстоятельствах!

Карточки событий

В легенде 1, используются только серебряные карточки и карточка «Начало». В легендах, 2, 3 и 5 замените серебряные карточки золотыми. В легенде 4 используйте серебряные карточки (без карточки «Начало») и зеленые карточки «Таинственное море». Серебряные и золотые карточки открываются каждый ход во время рассвета, а так же могут быть активированы жетонами тумана. Карточки «Таинственное море», используются только, когда герой собирает пересечь море. Герой может использовать щит, чтобы отразить негативный эффект карточек событий.

Обзор легенд

Разыгрывайте легенды в следующем порядке. В них последовательно рассказывается история Андора.

1

Легенда 1

Прибытие героев

Вводная игра

Простое знакомство с игрой с правилами вводной игры:

Группа героев должна защитить замок, а также должна доставить важное письмо.

2

Легенда 2

Исцеление короля

Первое большое приключение
В распоряжении героев впервые оказываются предметы. Кроме того, герои встречаются с Ведьмой и учатся, пользоваться ее колдовским зельем и магическими руническими камнями.

3

Легенда 3

Время противостояния

Свободная игра
Существа появляются случайным образом. Только после того, как герои выполняют свое предназначение, они узнают, с каким противником им придется столкнуться в этот раз.

5

Легенда 5

Ярость Дракона

Грандиозный финал
Герои должны освободить Ритбург и победить Дракона, прежде чем он доберется до замка. Чрезвычайно разнообразная игра, поскольку Дракон движется непредсказуемо, а у героев не всегда имеется подходящая подмога.

4

Легенда 4

Тайна подземной шахты

Новое пространство и новые условия победы
Эта легенда разыгрывается на обратной стороне игрового поля. Существа охраняют сокровище и поднимают тревогу, если герои ведут себя неосторожно. Пожары приводят к потере очков Воли.

6

Легенда 6

Наследство Дракона

Придумай свою собственную легенду!

Для этой легенды в вашем распоряжении имеется 9 пустых карточек. Как дальше пойдет история Андора, зависит только от вас.



Автор и художник:
Михаэль Менцель родился в 1975 году и сейчас живет со своей семьей на Нижнем Рейне. Его увлечение рисованием сопровождало его с самого раннего детства. В 2004 году он впервые проиллюстрировал игру для издательства «Kosmos».

С тех пор вышло много детских и семейных игр, украшенных его иллюстрациями.

Игра «Легенды Андора» – его первый авторский проект.

Редакция: TM-Spiele

Графика: Михаэла Кинле/Фине Тунинг

Автор и издательство благодарит всех, кто тестировал игру и вычитывал правила.

Автор выражает особую благодарность: «Моему сыну Йоханнесу и племяннику Джоэлю, которые были первыми игроками в Андор. Кроме того, я благодарю моих неутомимых помощников, тестировавших игру: Инка и Маркус Бранд (12 часов Андора подряд!!!), Эла и Штефан Гайн, Штеффен Мюллер, Марио Коопманн, Торстен Обель; Мадлен, Тило, Мартина и Юпп Хаук; Карина, Якоб, Макс и Грахам Мерфи (отпуск, полный Андора); Андреас и Фабиан Мольтер, Себастиан Нилатцнер и Уве Штейнерт; Рюдигер Дорн, Йоханнес Римершайдт, Даниэла, Янник и Нико Хекс; Кристоф и Тристан Тиш, Мишель и Клаудиа Туччи (блиц-тест «Андора»). Огромное спасибо также тем, кто тестировал игру на семинаре прототипов в Бедефельде, уик-энде «Катан» в Бильштайне и игровом уик-энде в Либерхаузене. Особенная благодарность «TM-Spiele» и издательству «Kosmos» за возможность проявить себя на разнообразных поприщах. Последняя, но не меньшая благодарность - моей супруге Штеффи за ее поддержку в течение последних 2 лет, без которой я не смог бы закончить «Андор».



© 2012 Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. KG

Все права защищены