

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 A1, A2, B1 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.



Жетоны времени героев
на клетке «Рассвет»

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.

2.

Ход героя:

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 колодцу серой стороной вверх на поля колодцев 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.

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.

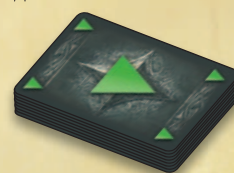
11. Положите красный круглый жетон на поле «4» шкалы очков воли существ.

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

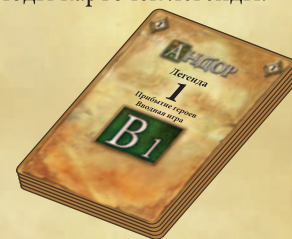
9. Положите рядом большую Таблицу боя (с обратной стороны «Таблицы предметов») и карточки легенды «Окончание битвы» и «Совместная битва».

5. Перетасуйте карточки событий и сформируйте из них колоду.

Важно: Карточка событий с зеленой стрелкой («Начало») должна лежать на вершине колоды.



6. Карточка легенды «B1» должна теперь находиться на вершине колоды карточек легенды.



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

8. Приготовьте существ (Горов и Скралей)



Важно! У героя всегда есть выбор из двух действий: «присаживание» и «оружие». Когда он завершит свое присаживание на поле с существом, он должен подождать до следующего хода. Только тогда он может вступить в битву. Смерть Атака героя: 1. Жетон времени героя перемещается на одну клетку по шкале времени. 2. Герой бросает все кубики, которые покажутся 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.	Таблица боя (используется только во Вводной игре) Ответ Гора: 1. Теперь Гору, оказавшийся на одну клетку от волевого бегу героя, бросает два кубика на Гору. 2. Для Гора также нужно выбрать самый высокий результат. Особенность: Одинаковые результаты складываются. 3. Затем прибавьте к результату 2 очка силы Гора. Это его боевая сила.	Перед началом битвы отметьте в таблице характеристики существ на игровой доске характеристиками Гора: 2 очка силы 4 очка воли - Гор бросает 2 красных кубика. Теперь нужно определить разницу между боевыми силами героя и Гора. Прогнозируйте результат: Либо герой, либо Гор уменьшит свои очки воли и переместит маркер назад на необходимое количество делений. Битва завершается, когда ... a) ... у Гора больше нет очков воли. b) ... у героя больше нет очков воли. c) ... у героя закончилась часть на шкале времени. d) ... герой прекратил битву досрочно. Выводы: кто отказался больше и в течение, какой он останется с соседним полем. Если значения боевой силы равны, ничего не происходит.
---	--	--



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.

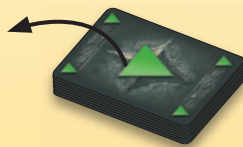
8.



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.



8684