

АНДОР

Правила вступної гри

Для 2-4 гравців віком від 14 років

Ласкаво просимо в Андор!

З цими вступними правилами ви з легкістю зануритеся в першу вступну легенду «Прибуття героїв». Уже з наступної сторінки ви почнете робити перші ходи.

Важливо: Ми рекомендуємо читати правила вголос; дуже важливо не пропускати сторінки, інакше ви ризикуєте втратити важливі деталі. Приємної гри!

- Вставте 29 ігрових фішок у відповідні підставки. Кольорова позначка в нижній частині фішки повинна збігатися з кольором підставки. Поставте всі фішки біля ігрового поля, поруч з іншими компонентами.
- 3 сірі, 4 чорні та 5 червоних підставок, а також 4 чорні кубики не знадобляться у вступній грі, тому їх можна прибрати назад до коробки.
- 3 великих ігрових карт вам знадобляться тільки 12 карток легенди, на яких написано «Легенда 1». Приберіть усі інші великі карти в коробку.
- 3 маленьких ігрових карт вам знадобляться тільки 12 карток подій зі срібною сорочкою (до числа цих карток належить також карта із зеленою стрілкою). Приберіть усі інші малі картки у коробку.



Кожен гравець зіграє роль одного з **героїв Андору** і переживе приголомшливу пригоду. Обравши собі героя або героїню, гравець бере відповідний лист і **фігурку героя**. Крім того, він отримує такі компоненти одного кольору: **всі кубики, 1 квадратний і 2 круглих дерев'яних жетони**.

Зверніть увагу: у різних героїв різна кількість кубиків, наприклад, у мага він лише один.

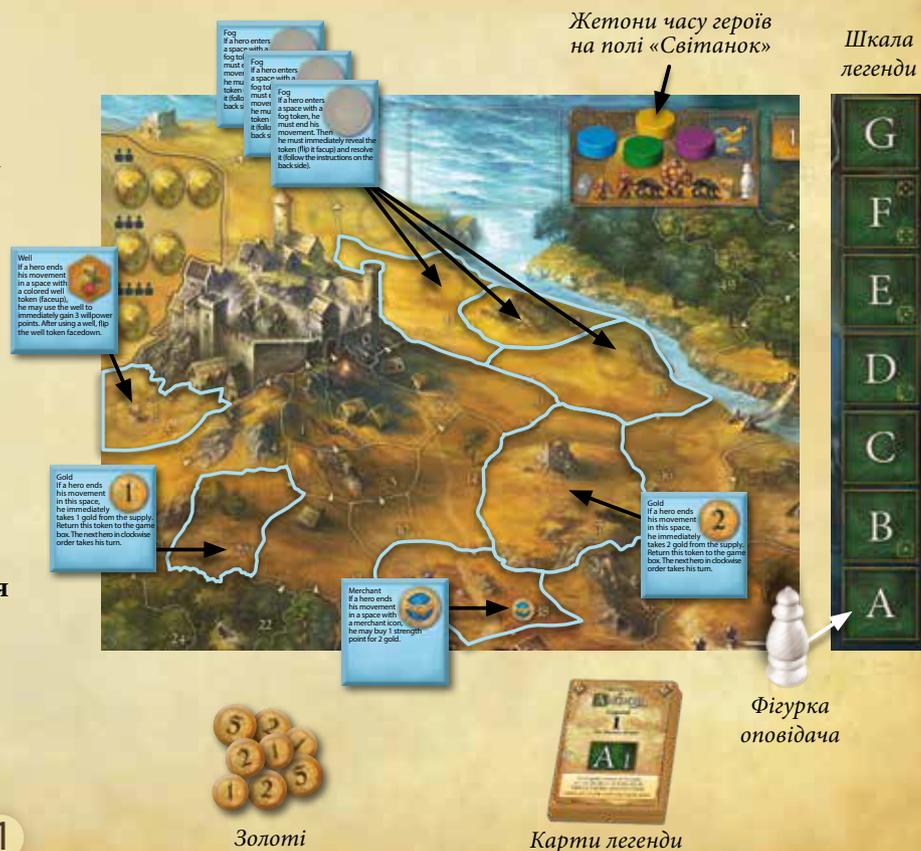
Приберіть невибраних героїв, карти, кубики і жетони назад у коробку.

Зверніть увагу: коли в тексті йдеться про «героя», мається на увазі також і «героїня».



Підготовка до гри

1. Покладіть ігрове поле в центр ігрової зони лицьовою стороною догори (стороною з великим замком у верхній лівій частині ігрового поля).
2. Як показано на зображенні праворуч, візьміть **7 великих жетонів** (великі сині прямокутні жетони) і покладіть їх на ігрове поле синьою стороною вгору.
3. Кожен гравець кладе один круглий жетон на **поле «Світанок»**. Це **жетони часу героїв**.
4. Кожен гравець ставить свого **героя на наступні поля**: гном на 43, воїн на 25, лучник на 53 і маг на 9.
5. Покладіть золоті монети поруч з ігровим полем.
6. Поставте фігуру оповідача на клітинку «А» на шкалі легенди.
7. Відсортуйте карти **вступної легенди «Прибуття героїв»** в алфавітному порядку так, щоб карти А1, А2, В1 і т.д. були у верхній частині колоди, а карта N - у нижній. Покладіть цю колоду лицьовою стороною донизу **біля шкали легенди**. Карти «Кінець битви» і «Спільна битва» покладіть біля ігрового поля для подальшого використання. Поверніть всі інші карти легенд до ігрової коробки.
8. Відокремте карти подій зі сріблястою сорочкою, включаючи карту із зеленою трикутником, і покладіть їх біля ігрового поля. Всі інші карти подій поверніть до ігрової коробки.



1.

Лист героя

Містить характеристики героя, його особливості, а також комірки для предметів, самоцвітів та золота.

Комірки для предметів:

Під час гри герої отримують предмети і кладуть їх на одну з комірок, яка відповідає формі предмета. Кожна комірка може вмістити один предмет.



Одиниці сили:

На початку гри кожен герой має **1 одиницю сили**. Герой використовує свою силу як модифікатор у бою і відмічає її квадратним дерев'яним жетоном.

Місце для золота:

Тут можна розмістити будь-яку кількість золотих монет та самоцвітів.

Здібності:

Кожен герой має особливі **здібності**, які кожен гравець повинен озвучити перед початком гри.

Примітка: значення деяких здібностей стає очевидним лише під час гри.

Одиниці волі:

На початку гри кожен герой має **7 одиниць волі**.

Герой відмічає волю круглим дерев'яним жетоном. Під час бою герой кидає кількість кубиків, в залежності від того ряду, в якому зараз знаходиться його жетон волі.

Приклад: Воїн в даний момент кидає три кубики в бою. Якщо він втрачає одну одиницю волі, він кидає тільки два кубики.

2.

Хід героя

У свій хід герой може виконати **одну дію**. Після цього хід переходить до іншого героя **за годинниковою стрілкою**.

У першій частині вступної легенди герої вивчають дію «пересування».

Під час свого ходу герой може переміститися на стільки полів, на скільки він бажає, за умови, що у нього є достатньо годин на шкалі часу. Стрілки між полями не мають ніякого значення для пересування героїв.

Пересування на **1 поле** коштує герою **1 годину на шкалі часу**. За кожен витрачений годину жетон часу героя просувається вперед на одну клітинку на шкалі часу.



У першій частині вступної легенди кожен герой має максимум сім годин. Герої ходять по черзі, поки не використають свої години.

Коли герой **завершує своє пересування** на полі, на якому лежить **жетон**, цей жетон активується і негайно розігрується.

Приклад ходу: Маг пересувається на 2 поля і потрапляє на поле 11, яке містить жетон туману. Він просуває свій жетон часу на 2 години вперед на шкалі часу. Потім він негайно відкриває жетон туману, перевертаючи його сорочкою догори, і розігрує його, читаючи і виконуючи інструкції. Тепер черга наступного гравця (за годинниковою стрілкою).

Будь-яка кількість героїв може зупинитися на будь-якому полі.

Якщо герой не хоче робити свій хід, він може **передати/пропустити хід**. Це коштуватиме йому **1 годину на шкалі часу**.

3.

Гра починається!

Герої грають разом як одна група.

Найдосвідченіший гравець тягне верхню карту легенди «Прибуття героїв» (A1) і зачитує її вголос. Гравці не можуть перейти до другої частини вступної легенди, поки не виконають всі завдання, перераховані на карті легенди A1.



4.

Вітаємо! Герої прибули! Ви завершили першу частину вступної легенди. Тепер ви знаєте найважливіші правила. Зберігайте все золото та предмети, які ви отримали, а також всі отримані одиниці сили та волі.

Розмістіть жетони часу героїв на полі «Світанок». Герой, який увійшов до замку, розміщує свій жетон часу на клітинці з півнем. Цей герой починає новий день (робить перший хід).

Приберіть з ігрового поля всі великі невикористані жетони (колодязі, торговці, золото і туман) і покладіть їх у коробку з грою. Вони не використовуються у другій частині вступної легенди.

5. Додаткові приготування для другої частини вступної легенди

Розмістіть ігрові елементи на ігровому полі та навколо нього, як показано на малюнку. Виконайте наступні кроки:

1. Покладіть **1 колодязь**, сірою стороною вгору, на **поля з намальованим колодязем: 5, 35, 45 і 55.**

2. Покладіть один **червоний жетон «Х»** біля ігрового поля.

3. Покладіть один **жетон пергаменту** біля ігрового поля. Число на його сорочці не має значення у вступній легенді.

4. Візьміть **шість жетонів зірочок** і покладіть по одному на кожен з наступних клітинок на шкалі легенди: **В, С, D, F, H і N.**

14. Перетасуйте **решту 11 жетонів туману**. Покладіть по 1 жетону лицьовою стороною донизу на поля з круглими рамками на березі річки.

Важливо: Не кладіть жетон туману на поле, зайняте героєм.

Примітка: Група самостійно обирає, які поля залишаються вільними.

13. Поверніть **4 жетони туману** (показані праворуч) до ігрової коробки:
2x Гор
1x Бурдюк з водою
1x Відьомське зілля
У вступній легенді вони не потрібні.

12. Покладіть **два червоних кубики** біля характеристик істот.

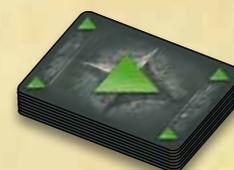
11. Покладіть **червоний дерев'яний круглий жетон** на клітинку «4» на шкалі одиниць волі істоти.

10. Помістіть **червоний дерев'яний квадратний жетон** на клітинку «2» на шкалі одиниць сили істоти.

9. Покладіть **таблицю бою** (на протилежній стороні таблиці предметів), а також карти легенди «**Кінець битви**» і «**Спільна битва**» біля ігрового поля

5. Перетасуйте **карти подій**, окрім карти з зеленими трикутниками, щоб сформувати колоду подій.

Важливо: Візьміть **карту події із зеленими трикутниками** («Початок») і покладіть її зверху колоди.



6. Переконайтеся, що **карта легенди «В1»** знаходиться зверху колоди легенд.



7. Поставте **оповідача** на клітинку «А» на шкалі легенди.

8. Покладіть **фігурки істот (горів і скарлів)** біля ігрового поля.



6.

Це все! На наступній сторінці пояснюється ще кілька правил, а потім почнеться справжня пригода!

7. Шкала часу

Як ви вже дізналися, кожен герой відстежує свій час, просуваючи свій жетон часу на шкалі часу.



Примітка: Дуже важливо не забувати пересувати жетони часу. Можливо, призначте найуважливішого гравця, щоб слідкував за цим.

День героя зазвичай закінчується після того, як він використає 7 основних годин. Проте існує 3 додаткові години, які можна витратити, заплативши 2 одиниці волі за кожну додаткову годину.

Гравець, який завершив свій день, ставить свій жетон на поле «Світанок». Якщо він робить це першим, то повинен покласти свій жетон на клітинку з півнем, щоб показати всім, що він першим почне новий день (робить перший хід).

Герой може використовувати більше 7 годин на добу, використовуючи до 3 додаткових годин. Щоб використати додаткову годину, герой повинен витратити дві одиниці волі. Для цього герой пересуває свій жетон волі, щоб відобразити його поточні одиниці волі. Герой не може використовувати додаткові години, якщо це зменшує його одиниці волі до 0.

Перед початком нового дня, всі герої повинні завершити свої години і розмістити свої жетони часу на полі «Світанок». Після цього потрібно виконати всі дії в зазначеній послідовності, які показані на полі «Світанок».

8.

Поле «Світанок»

Виконайте наступні дії по порядку.



1 2 3 4 5 6 7 8

1. Розіграйте подію: Витягніть, прочитайте і розіграйте верхню карту колоди подій.

2. Перемістіть всіх горів: гор, який займає поле з найменшим номером, ходить першим (у цьому випадку першим ходить гор на полі 16). Гор переміщується на сусіднє поле на яке вказує стрілка (наприклад, гор на полі 16 переміщується на поле 13).

Важливо: Тільки одна істота може займати 1 поле одночасно. Якщо гор потрапляє на поле, зайняте іншою істотою, то він продовжує рух до наступного поля у напрямку, вказаному стрілкою.

Приклад: Гор з поля 22 потрапляє на поле 19. Гор на полі 23 потрапляє на поле 19, яке вже зайняте іншим гором. Таким чином, гор продовжує рух за напрямком стрілки і потрапляє на поле 3.



3–6. Перемістіть всіх інших істот (по порядку): Якщо на ігровому полі є інші істоти, вони рухаються так само, як і гори.

Примітка: Наразі на ігровому полі є тільки гори.

7. Усі колодезні оновлюються: Переверніть усі сірі жетони колодезів кольоровою стороною. Якщо герой займає поле з жетоном колодезя, не перевертайте цей жетон.

8. Пересуньте оповідача: Фішка оповідача переміщується на 1 клітинку вперед на шкалі легенди. Оповідач переміщається на світанку кожного дня.

Важливо: Не забувайте переміщати оповідача Щоразу, коли оповідач перемістився на клітинку, позначену зірочкою, необхідно взяти нову картку легенди, прочитати її і виконати те, що на ній написано.

Примітка: деякі літери на шкалі легенди не мають відповідної карти легенди.

Оскільки оповідач дійшов до клітинки «В» на шкалі легенди, візьміть карту легенди «В1» і зачитайте її вголос.



Тепер починається друга частина вступної легенди!

Наприкінці кожного дня не забувайте виконувати описані тут інструкції в зазначеній послідовності.