

АНДОР

ЛЕГЕНДА ТРЕТЬЯ ПОСЛЕДНЯЯ НАДЕЖДА

Правила вводной игры

Для 2-4 храбрых искателей приключений от 10 лет

Добро пожаловать в Андор!

С этими вводными правилами вы с легкостью начнете свою первую легенду, вводную игру «Серые горы». Уже со следующей страницы вы начнете делать первые ходы.

Важно: Мы рекомендуем, чтобы правила читал вслух самый опытный из игроков. Очень важно не пропускать страницы, иначе вы рискуете упустить важные детали. Приятной игры!

Перед первой игрой

- Аккуратно выдавите компоненты из 6 листов.
- Вставьте 46 игровых фигур в соответствующие подставки. Цветная отметка в нижней части фигурки должна совпадать с цветом подставки. Поставьте все фигуры возле игрового поля, рядом с другими компонентами.
- Все фигуры с белыми и серыми подставками не понадобятся во вводной игре, поэтому их можно убрать обратно в коробку.
- Из **больших игровых карточек** вам понадобится только **18 карточек легенды**, на которых написано «Легенда 11». Уберите все остальные большие карточки в коробку – они понадобятся в следующих легендах.
- Вам понадобятся все маленькие карточки. Это карточки событий. Карточки с изображением зеленой стрелки на рубашке особенно важны.



Каждый игрок сыграет роль одного из **героев Андора** и переживет потрясающее приключение. Пусть каждый из вас выберет себе карточку героя и положит ее перед собой таким образом, чтобы наверху было изображение героя или героини, по своему выбору. Кроме того, он получает **фигурку героя** и следующие материалы **одного цвета: герб героя, все кубики, 2 круглых деревянных жетона и 1 квадратный**.

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

Уберите неиспользованных героев, карточки, кубики, гербы 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. Наверху должна быть сторона с изображением Серых гор.
- Каждый игрок ставит фигуру своего героя на поле 201 (справа вверху на игровом поле).
- Разложите на игровом поле 4 больших жетона **голубой** стороной вверх: «источник» на поле 229, «туман» на поля 216 и 228, «пещеру» на поле 230.
- Каждый игрок кладет один из своих круглых жетонов на **клетку «Рассвет»** на игровом поле. Это **жетоны времени героев**.
- Положите **орехи** рядом с игровым полем.
- Поставьте фигуру **рассказчика** на **клетку «А»** шкалы легенды.
- Разложите карточки легенды, составляющие легенду 11 «Серые горы», по алфавиту, так, чтобы карточки A1, A2, B1 и т.д. были наверху, а карточка N – внизу. Положите эту колоду рядом со шкалой легенды. Карточки легенды «Золотые щиты», «Окончание битвы», «Совместная битва», «Лагерь», «Леса в Серых горах» и 4 «Карточки героя» понадобятся позже – пока положите их рядом с игровым полем.



Жетоны времени героев на клетке «Рассвет»



Орехи



Карточки легенды



Рассказчик

1.

На карточке героя

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

Клетки для предметов:

В ходе игры герои получают предметы, которые могут положить на свою карточку. Каждая клетка – это место для **одного** предмета. У мага есть дополнительные клетки для книг заклинаний. Эти клетки пока **не используются** – они понадобятся позже.



Очки силы:

В начале у каждого героя **2 очка силы**. Текущее количество очков силы (которые герой может использовать в битве) указывается с помощью квадратного жетона.

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.

Место для провизии:

Здесь можно разместить любое количество орехов.

ВАЖНО! Каждый герой **сейчас же** получает 1 орех, кроме героя с самым низким рангом (ранг указан под именем героя).

Очки воли:

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

С помощью круглого жетона указывается текущее количество очков воли и количество кубиков, которые герой может бросать в бою (слева от очков воли). Например, гном может в настоящий момент бросать 2 кубика в бою. Если он потеряет 1 очко воли, у него останется только 1 кубик.

Ход героя:

2.

В свой ход герой всегда может выполнить 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 для героя **1 час на шкале времени**.

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



В первой части вводной игры в распоряжении каждого игрока есть не более 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, т.е. немедленно выполнить все, что на нем написано.

Пример хода:

Маг проходит 4 поля и останавливается на поле 216, на котором лежит жетон тумана. Его жетон времени передвигается вперед по шкале времени на 4 клетки. Он должен немедленно активировать жетон тумана (т.е. открыть и выполнить то, что там написано). Затем наступает ход следующего игрока (по часовой стрелке).

На каждом поле может находиться одновременно сколько угодно героев.

Если игрок не хочет ничего делать в свой ход, он может **спасовать**. 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 карточку легенды «A1». Выполните задания, которые там описаны, и только после этого продолжайте читать эти правила дальше.



4.

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

Жетоны времени всех героев теперь кладутся на клетку «Рассвет». Герой, который стоит на поле 205, кладет свой жетон времени на клетку с изображением петуха, расположенную в клетке «Рассвет», в знак того, что именно он начнет следующий день.

Уберите неиспользованные большие жетоны («источники» и «туман») с игрового поля и положите их обратно в коробку. Они больше не понадобятся.

5. Для 2 части вводной игры вам понадобятся следующие дополнительные компоненты:

1. Положите по 1 жетону источника серой стороной вверх на шестиугольные поля 229, 251 и 265.

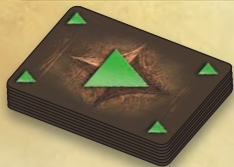


2. Положите 1 жетон Звездной травы на поле 256 (целой стороной вверх). Также 1 флягу с водой, подзорную трубу и Щит бури на поле 201.



17. Перетасуйте карточки событий, сформируйте из них колоду и положите ее на игровое поле (специальное поле сверху, слева от клетки «Рассвет»)

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



16. Положите рядом с игровым полем оставшуюся Звездную траву.



15. На игровом поле есть «древняя гномья дорога» – она имеет большое значение в процессе игры. Номера полей, принадлежащих гномьей дороге, подчеркнуты.

3. Положите по 1 красному маркеру «X» на поля 260 и 270.



4. Разложите жетон тумана лицевой стороной вниз по полям, помеченным контуром круга. Не кладите жетон тумана на поля, на которых стоят фигуры героев (могут остаться лишние жетоны).



5. Положите рядом с игровым полем: 3 колдовских зелья, 2 фляги с водой, 4 бревна, 1 котел, 3 книги заклинаний, 1 белый квадратный жетон, 1 драгоценный камень ценностью 6, 1 серый кубик



6. Поставьте лагерь на поле 201 и положите карточку «Золотые щиты» недалеко от него рядом с игровым полем



7. Только если вы играете в «Легенды Андора» в первый раз, либо еще не разобрались с правилами битвы, положите рядом большую Таблицу боя и карточки «Окончание битвы» и «Совместная битва».



Пока что их можно не читать – это потребуется позже, в процессе игры.

ВАЖНО: Вашим первым противником в битве, которая состоится чуть позже, станет Боевой Гор!

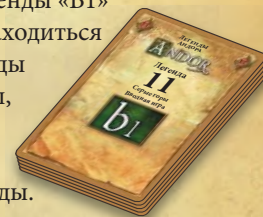


8. Приготовьте всех существ: 6 Боевых Гор, 8 Горных Скралей и 4 Троллей.



Боевой Гор Горный Скраль Троль

9. Карточка легенды «B1» должна сейчас находиться на вершине колоды карточек легенды, а рассказчик – стоять на букве «А» шкалы легенды.



14. Положите рядом с таблицей характеристик существ 3 красных кубика.



13. Разместите красные жетоны на таблице характеристик существ: квадратный жетон положите на цифру «2» шкалы очков силы существ, а круглый жетон – на цифру «4» шкалы очков воли существ.



12. Отберите из жетонов пещер 4 жетона «Драгоценные камни» и 2 жетона «Пещерная тварь». Уберите их в коробку. Из остальных 6 жетонов пещер сформируйте резерв: переверните их лицом вниз, перемешайте и положите рядом с игровым полем.



11. Приготовьте и положите рядом с игровым полем карточки «Лагерь», «Леса в Серых горах» и 4 «Карточки героя».



10. Положите звездочки на клетки B, D, E, G и N шкалы легенды.

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

7. Шкала времени:

Как вы уже знаете, потраченные героями часы отмечаются жетонами времени на шкале времени.



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

Обычно день 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 в свой ход желает завершить 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 день и положить свои жетоны времени на клетку «Рассвет». После этого следует выполнить все действия, обозначенные символами на клетке «Рассвет» - одно за другим. После этого герой, жетон времени которого находится на клетке с петухом, начинает новый день.

8.

Клетка «Рассвет»

Теперь прочитайте пункты 1-11 и немедленно выполните действия, соответствующие символу в каждом пункте.

1. Прочитайте и выполните верхнюю карту событий

2. Теперь двигаются все Боевые Горы (сейчас на игровом поле находится всего один). Боевой Гор передвигается на соседнее поле, на которое указывает маленькая стрелка (в данном случае с 221 на 219).

3. Теперь двигаются все Горные Скразли.

Первым всегда ходит Горный Скразль, находящийся на поле с самым маленьким номером: сейчас это Горный Скразль на поле 214.

4. Теперь двигаются все Тролли.

Первым всегда ходит Тролль, находящийся на поле с самым маленьким номером.

Очень важно: 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.

Пример: Тролль с поля 220 двигается на поле 219. Но на поле 219 уже стоит Боевой Гор. Поскольку поле 219 занято, Тролль сразу же перемещается дальше – с поля 219 по стрелке на поле 217.

5. Теперь снова двигаются все Боевые Горы

Поскольку поле 217 теперь занято Троллем, Боевой Гор «перепрыгивает» дальше на поле 216.

6. Теперь обновите все пещеры

Положите **взакрытую** по одному жетону пещеры из резерва на каждое пещерное поле, кроме полей, на которых в данный момент стоит кто-то из героев.



1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11.

8. Теперь потратьте 1 провизию

Каждый герой должен сбросить 1 провизию. Это могут быть орехи или Звездная трава. Если герой не может потратить провизию, он теряет 8 очков воли. Если при этом значение очков воли у него опустилось до 0, герой немедленно получает 3 очка воли, но теряет 1 очко силы.

Очень важно: Герой, который находится на одном поле с лагерем или повозкой, не должен тратить провизию.



9. Теперь вырастает Звездная трава

На все поля игрового поля, на которых лежит целая Звездная трава (в настоящее время это только поле 256) нужно положить еще одну Звездную траву. Герой может собирать ее, но не стоит срывать все за раз.

10. Теперь обновите все источники

Жетоны источников переворачиваются раскрашенной лицевой стороной вверх, кроме полей, на которых сейчас стоит кто-то из героев.

11. Передвиньте рассказчика

Рассказчик передвигается вперед на одну клетку по шкале легенды. Рассказчик передвигается таким же образом каждый день на рассвете. Если рассказчик попадает на клетку с буквой, на которой лежит звездочка, необходимо прочитать карточку легенды, помеченную той же буквой. **Обратите внимание:** Некоторые буквы на карточках легенды не представлены. Если рассказчик достигнет клетки «N» на шкале легенды, игра заканчивается. Поскольку в настоящий момент рассказчик достиг буквы «В», прочитайте вслух карточку легенды «В1».



[7. Скелеты – Сейчас этот символ не играет роли]

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.



8942