

# 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!

- 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.

### 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.



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.





# 1.

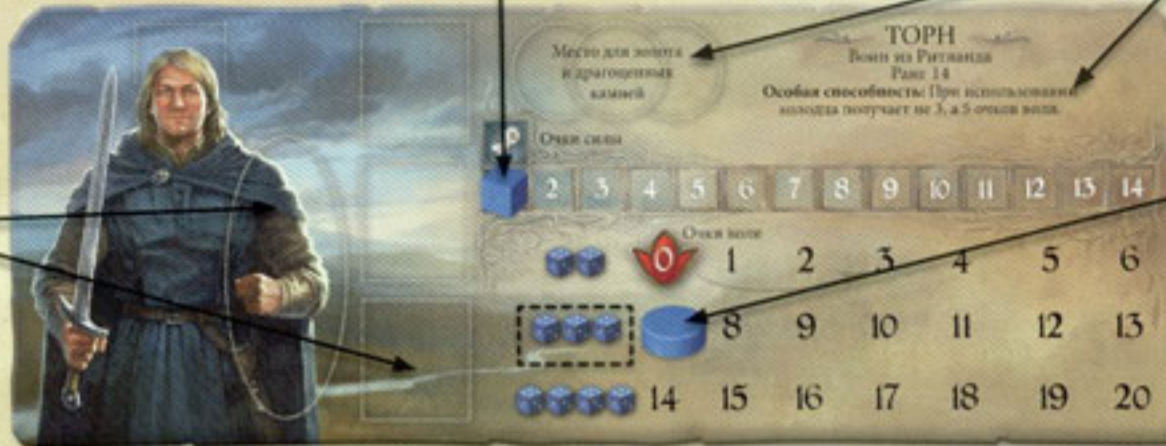
**На карточке героя** показаны его особые способности, характеристики и клетки для различных предметов, которые он может носить с собой.

**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 колодцу серой стороной вверх на поля колодцев 5, 35, 45 и 55.



2. Приготовьте красный жетон «Х».



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



4. Положите 6 звездочек на поля В, С, D, E, 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 (Гор 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».



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



# ПАМЯТКА

## Игровые компоненты



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

8 героев:



28 существ:



26 жетонов «Золотые» Яд



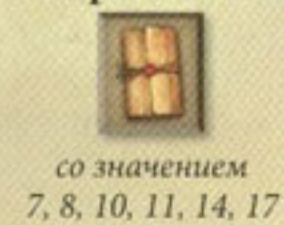
3 лечебные травы звездочки



4 жетона крестьян



6 пергаментов



6 рунических камней



жетоны колодцев



8 жетонов валунов



11 драгоценных камней



красный жетон «X»



24 жетона предметов:



15 жетонов тумана:



15 жетонов существ



1 жетон «N»



7 больших жетонов



- 1 двустороннее игровое поле
- 41 пластмассовая подставка для игровых фигурок (26 красных, 4 черных, 3 серые, 2 голубые, 2 желтые, 2 зеленые, 2 фиолетовые)
- 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:





## Важные игровые термины и ключевые слова

Не используются во вводной игре!

### Действия героев

В течение своего хода герой может выбрать 3 возможных действия:

#### Передвижение, сражение или передвижение принца

Каждое из этих действий требует времени. Стоимость сражения – 1 час за раунд боя, передвижения – 1 час за переход на 1 поле. Действие «передвижение принца» можно выбрать только в том случае, если в легенде присутствует принц Торальд. Его можно передвинуть на 4 поля за каждый потраченный час.

В битве он приносит дополнительные 4 очка силы – в том случае, если находится на одном поле с существом, против которого идет сражение.

Герой имеет право не сражаться, не передвигаться и не двигать принца Торальда. Это также обойдется ему в 1 час на шкале времени.

#### Герои могут проделать также следующие действия:

- Активировать жетон тумана
- Опустошить колодец
- Собрать с поля или оставить на нем предмет или золото
- Обменяться золотом или предметами с другим героем, находящемся на одном с ним поле
- Использовать предметы
- Купить очки силы и предметы у торговца

На все эти действия время тратить не нужно. Их можно выполнять когда угодно – в том числе во время хода другого игрока. Но только не тогда, когда жетон времени героя лежит на клетке «Рассвет».

**Пример хода:** Герой, который стоит на поле с символом торговца, в начале покупает 2 очка силы, сокола и флягу с водой. Поскольку у него уже есть щит (на его карточке героя есть место только для одного большого предмета), он оставляет щит на поле. Затем он выбирает действие «передвижение». Он использует лечебную траву со значением 3 и одну сторону только что купленной фляги с водой. Затем он передвигается на 4 поля и оказывается на поле с жетоном тумана. Он открывает жетон: активируется «Гор». Последний выставляется на поле из общего резерва. Герой не может сражаться с Гором на этом ходу, поскольку он уже выбрал действие «передвижение». Идти дальше герой также не может, так как его ход заканчивается при активации жетона тумана. Хотя герой передвигался, он не потратил на это ни одного часа (его жетон времени не двигается вперед по шкале времени).

### Ход битвы

Когда герой находится на одном поле с существом, он может атаковать его. Лучник или герой с луком может атаковать с соседнего поля. Если герой на этом ходу передвигался, он должен подождать до следующего хода. Прежде чем он вступит в битву, должны походить все остальные герои (по часовой стрелке).

#### Атака героя:

1. В начале каждого раунда жетон времени героя перемещается на 1 клетку по шкале времени.
2. Герой бросает все кубики, которые положены ему в этом сражении (см. на карточке слева от текущего значения очков воли) и выбирает самое высокое значение.
3. Затем герой прибавляет к выбранному результату броска свое текущее значение очков силы. Это его боевая сила. Если герой использует «колдовское зелье» для удвоения результата броска кубика, он должен заявить об этом сразу после броска – после ответа существа этого делать нельзя.

**Пример подсчета боевой силы:** У воина 9 очков воли, поэтому он бросает в бою 3 кубика: 4, 3, 3. К самому высокому результату он прибавляет свое текущее значение очков силы (5)

и таким образом получает 9 – это и есть его боевая сила. Если бы у героя был шлем, он мог бы сложить два одинаковых броска (в данном случае, две «3»), и тогда, его боевая сила была бы 11.

#### Ответ существа:

1. Перед началом битвы необходимо отметить, сколько очков воли и силы имеет существо, в его характеристиках (изображены на игровом поле). Теперь игрок, сидящий слева от ведущего битву героя, бросает соответствующее количество кубиков за существо (количество кубиков можно увидеть слева от текущего значения его очков воли). Горы, Скрали и Тролли бросают красные кубики, а Вардраки используют черные.

2. Для существа также нужно выбрать самый высокий результат. Одинаковые результаты складываются, если эта сумма превышает самый высокий результат одного кубика.

3. Наконец, необходимо прибавить к полученному результату очки силы существа. Это его боевая сила.

**Проигравшая сторона теряет очки воли, равные разности между боевыми силами.** Если лучник стреляет с соседнего поля, он также теряет таким образом очки воли.

Если значения боевой силы равны, ничего не происходит. Если у существа и у героя еще остались очки воли, немедленно начинается новый раунд битвы. Этого не происходит, если у героя закончилось время (больше нет свободных часов на шкале времени), либо он решил прервать битву.

#### Окончание битвы:

Если у существа больше не осталось очков воли, то герой выиграл битву. Он немедленно получает награду – очки воли и/или золото по своему выбору. Размер награды указан в характеристиках существ под очками силы. Победенное существо ставится на поле 80, а рассказчик немедленно передвигается на 1 поле вперед!

Если у героя не осталось очков воли, значит, он проиграл битву. Он теряет 1 очко силы (только в том случае, если у него их больше 1). Кроме того, он немедленно получает 3 очка воли. Ход переходит к следующему игроку.

Если в битве не оказался победитель, существо полностью восстанавливается. В следующей битве оно будет иметь те же характеристики, что и обычно (см. характеристики, указанные на игровом поле).

#### Совместная битва

Если на одном поле с существом находится несколько героев (включая лучника или героя с луком – на соседнем поле), они могут сражаться вместе. Герой, который в данный момент делает ход, приглашает других героев на битву. Все герои, которые принимают участие в битве, должны потратить по 1 часу (их жетоны времени передвигаются на 1 клетку вправо). Все герои, принимающие участие в битве, складывают свои очки силы, затем по порядку бросают свои кубики и прибавляют к полученной сумме самые высокие результаты. Если маг желает воспользоваться своей особой способностью и перевернуть кубик одного из героев на противоположную сторону, он должен объявить об этом сразу после броска героя. Он не должен ждать, пока броски сделают все герои. Если общая боевая сила героев меньше боевой силы существа, каждый герой, принимавший участие в битве, теряет очки воли, равное разнице. Если герои выигрывают битву, они делят награду между собой.

#### 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



## Важные игровые термины и ключевые слова

Не используются во вводной игре!

с тем, что уже занято. После Горов по тем же правилам двигаются все Скрали и остальные существа (в порядке, в котором они изображены на клетке «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.

### 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.

### 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.

### 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 клетке «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.

### 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.

### 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 «перемещение 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.

### Клетка вторжения

Существо, которое проникло в замок, немедленно ставится на золотистую клетку, изображенную рядом с замком. Эта клетка не входит в состав игрового поля. С существом, находящимся на клетке вторжения, нельзя сразиться. Легенда считается проигранной, если в замок входит новое существо, для которого нет свободного места на клетке вторжения (количество доступных мест для существ зависит от количества игроков). Каждый жетон крестьянина, принесенный в замок, увеличивает на 1 количество доступных мест для проникших в замок существ (переверните этот жетон на обратную сторону).

### 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».

### Подготовка к игре

В начале каждой легенды (кроме Легенды 1) нужно приготовить элементы игры, как описано на карточке «Подготовка к игре». Если в легенде используются дополнительные элементы, это указано на соответствующей карточке легенды.

### Ранг

Для некоторых карточек важны ранги героев. Маг имеет самый высокий ранг (34), а гном – самый низкий (7).



# 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 выполнят 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 Иоханнесу и племяннику Джоэлю, которые были первыми игроками в Андор. Кроме того, я благодарю моих неутомимых помощников, тестирующих 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 Мёрфи (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 Бёдефельде, 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