

# ANDOR

2-4

10+

60-90

## Règles d'introduction



### Bienvenue à Andor !

Avec ces règles d'introduction, vous pourrez très facilement vous plonger dans la première Légende, "L'Arrivée des Héros". Dès la prochaine page, vous pourrez jouer votre premier tour.

**Important :** Un joueur parmi vous devrait lire à haute voix ce livret. Faites attention à ne pas sauter de paragraphe : vous pourriez passer à côté de détails importants. Amusez-vous bien !

### Avant la première partie

- Détachez délicatement tous les éléments.  
*Remarque : les deux planches aux bords rouges ne sont pas utilisées dans le jeu d'introduction et restent dans la boîte.*

- Emboîtez les 29 pions sur leur socle comme il est indiqué ci-contre. La couleur sous le dessin des personnages doit correspondre à celle du socle. Posez l'ensemble des pions et le reste des tuiles près du plateau de jeu.
- Les 3 socles gris, les 4 socles noirs, les 5 socles rouges, ainsi que les 4 dés noirs ne sont pas utilisés pour le moment et sont remis dans la boîte.
- Parmi les **grandes cartes**, seules les **12 cartes de la Légende 1** sont utilisées. Toutes les autres grandes cartes sont remises dans la boîte. Elles serviront dans d'autres Légendes.
- Parmi les **petites cartes**, seules les **12 cartes Événement argentées** sont utilisées (on utilise aussi la carte avec la flèche verte). Toutes les autres petites cartes sont remises dans la boîte. Elles serviront dans d'autres Légendes.



Chaque joueur incarne un **Héros d'Andor** et va vivre une grande aventure. Chacun choisit un personnage, pose sa fiche devant lui du côté qu'il veut (Héros ou Héroïne), et reçoit **le pion, tous les dés, les 2 disques et 1 cube** correspondant à son personnage et à sa couleur.

Remettez les dés, les fiches de Héros, les pions, les disques et les cubes non utilisés dans la boîte.

*Remarque : Un texte dans lequel le mot "Héros" apparaît concerne bien sûr toujours également les Héroïnes.*



### Préparation du jeu :

- Placez le plateau au milieu de la table de façon à ce que le pays d'Andor soit visible.
- Posez les 7 **grandes tuiles face bleue visible** : "Puits" sur la case 5, "Brouillard" sur les cases 11, 12 et 13, "Trésor" de valeur 1 sur la case 20 et "Trésor" de valeur 2 sur la case 17.
- Tous les joueurs placent un de leurs disques sur la case **Lever du Soleil**. Ces disques sont appelés **Pierre du Temps**.
- Chaque joueur pose **son pion sur une de ces cases** : le Nain sur la 43, le Guerrier sur la 25, l'Archer sur la 53, et le Magicien sur la 9.
- Placez les Pièces d'Or à portée de main près du plateau.
- Classez les **cartes de la Légende 1 "L'Arrivée des Héros"** par ordre alphabétique. La carte A1 doit être au-dessus de la pile, la carte A2 en dessous, puis la B1 et ainsi de suite jusqu'à N. Placez la pile à **côté de la Piste des Légendes**.
- Les deux cartes Fin du Combat et Combattre en Groupe seront utilisées plus tard, et ne sont pas nécessaires pour le moment.



Or



Cartes de la Légende 1





# 1.

## La fiche de Héros

Elle indique les différentes caractéristiques du Héros et son équipement.

### Points de Force :

Au début, tous les Héros ont 1 **Point de Force**. Chaque joueur place son cube sur la piste de Points de Force de sa fiche pour indiquer le nombre de Points dont dispose son Héros. Ces Points de Force servent de bonus pendant les combats.

### Bourse :

C'est ici que vous placerez vos Pièces d'Or (et plus tard vos Pierres Précieuses). Il n'y a pas de limite.

### Rang :

Chaque Héros a un Rang qui servira à déterminer l'ordre de résolution de certaines actions.

### Capacité Spéciale :

Chaque joueur se présente à ses camarades de jeu et lit à voix haute la **Capacité Spéciale** de son Héros. *Remarque : le sens des diverses Capacités Spéciales se révélera en cours de partie.*

### Points de Volonté :

Au début, tous les Héros ont 7 **Points de Volonté**.

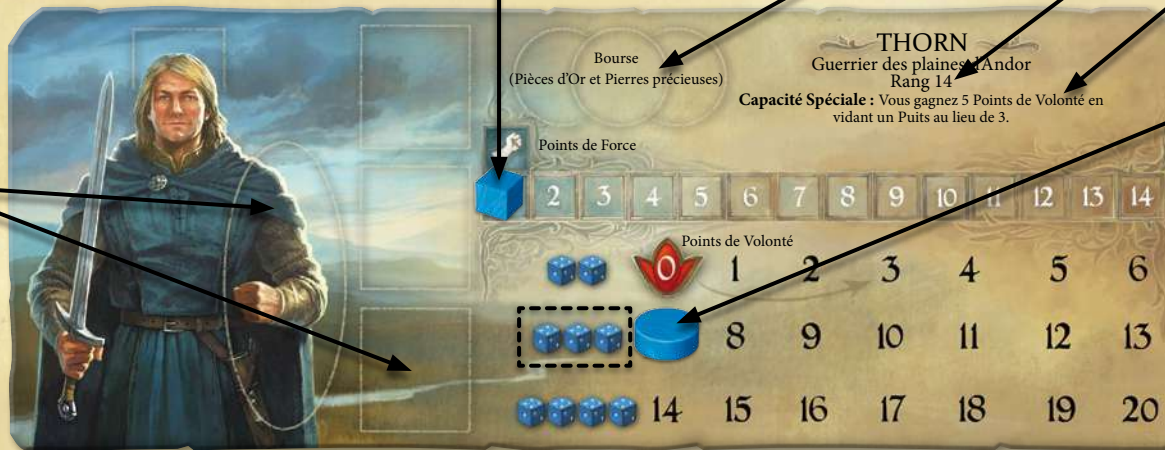
Chaque joueur place son disque en bois sur la piste des Points de Volonté de sa fiche pour indiquer le nombre de Points de Volonté dont dispose son Héros.

À gauche, est indiqué le nombre de dés qu'il pourra lancer lors des combats.

*Exemple : le Guerrier a 7 Points de Volonté et peut combattre avec trois dés, mais s'il perd un Point de Volonté, il n'aura plus que deux dés à sa disposition.*

### Équipement :

Au cours du jeu, les Héros récupèrent des Objets et des Équipements. Chaque emplacement ne peut accueillir qu'un seul Objet ou Équipement.



## Tour de jeu d'un Héros :

# 2.

Le Héros dont c'est le tour réalise toujours **une seule action**. Après cela, c'est à son voisin **de gauche** de jouer.

Dans la première partie du jeu d'introduction, vous découvrirez l'action "**se déplacer**". Un Héros peut se déplacer pendant son tour d'autant de cases qu'il le souhaite.

**Important** : on ne tient pas compte des flèches représentées sur les cases lors des déplacements des Héros.

Chaque case empruntée par le Héros **coûte une Heure sur la Piste du Temps**. Le Héros avance sa Pierre du Temps d'autant d'Heures que de cases qu'il a franchies lors de son déplacement.



Dans la première partie du jeu d'introduction, les Héros ont chacun 7 Heures au maximum à leur disposition. Si un joueur a dépensé toutes ses Heures, seuls ceux qui ont encore du temps continuent à jouer. Lorsque tous les joueurs ont dépensé toutes leurs Heures, le tour prend fin.

**Si un joueur termine son déplacement** sur une case avec un **jeton**, celui-ci est activé et on applique tout de suite son effet.

### Exemple d'un tour de jeu :

*Le Magicien se déplace de deux cases et s'arrête sur la case 11, sur laquelle se trouve un jeton Brouillard. Sa Pierre du Temps est avancée de 2 Heures sur la Piste du Temps. Il doit aussitôt retourner le jeton Brouillard et appliquer son effet. C'est maintenant à son voisin de gauche de jouer.*

**Plusieurs Héros peuvent se trouver sur la même case.**

### Passer

Si un joueur ne veut rien faire pendant son tour, il peut passer. Dans ce cas, sa Pierre du Temps est avancée d'une Heure. C'est maintenant à son voisin de gauche de jouer.

# 3.

## La partie commence !

**Les Héros jouent en coopération, ce qui signifie qu'ils gagnent (ou perdent) tous ensemble.**

Un joueur lit maintenant à voix haute la carte de Légende A1 "L'Arrivée des Héros".

Accomplissez toutes les missions présentées sur la carte avant de passer au point 4 et de lire la suite de ces règles.

# 4.

Félicitations ! Vous avez réussi la première partie du jeu d'introduction. Les Héros sont arrivés ! Et vous connaissez maintenant les règles les plus importantes ! Vous conservez pour cette deuxième partie toutes vos Pièces d'Or, vos Points de Volonté et vos Points de Force.

Tous les Héros placent leur Pierre du Temps sur la case Lever du Soleil. Le Héros qui est arrivé au château pose sa Pierre du Temps sur le Coq pour montrer qu'il sera le premier à jouer lors du prochain tour.

Enlevez toutes les tuiles Puits, Marchands, Or et Brouillard qui restent sur le plateau et remettez-les dans la boîte. Elles ne sont plus utiles dans cette deuxième partie.



# 5. Préparation supplémentaire pour la deuxième partie du jeu d'introduction :

Suivez les instructions suivantes dans l'ordre :

**1.** Placez un jeton Puits (côté gris visible) sur chacune des cases Puits (5, 35, 45, 55).



**2.** Mettez près du plateau un X rouge.



**3.** Mettez à disposition près du plateau un jeton Parchemin. Sa valeur n'a pas d'importance.



**4.** Placez un jeton Étoile sur les cases B, C, D, E, H et N de la Piste des Légendes.



**14.** Mélangez face cachée les 11 jetons Brouillard restants et placez-les sur les cases avec un cercle près du fleuve.

Remarque : comme il manque 4 jetons, certaines cases seront vides, peu importe lesquelles.

Important : Ne placez pas de jeton sur une case occupée par un Héros !



**13.** Remettez ces 4 jetons Brouillard dans la boîte. Ils ne sont pas utilisés.



**12.** Mettez à disposition 2 dés rouges.



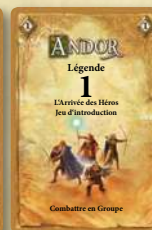
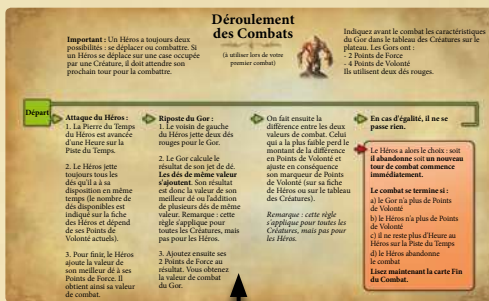
**11.** Placez le disque rouge sur le 4 de la piste des Points de Volonté du tableau des Créatures.



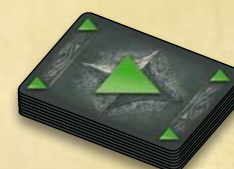
**10.** Placez le cube rouge sur le 2 de la piste des Points de Force du tableau des Créatures.



**9.** Mettez à disposition le plateau Déroulement des Combats (verso du plateau Objets) et les cartes Légende Fin du Combat et Combattre en Groupe.



**5.** Mélangez la pile de cartes Événement. Posez la carte avec la flèche verte face cachée sur le dessus de la pile.



**6.** La carte de Légende B1 doit être au-dessus de la pile des cartes Légende.



**7.** Placez le pion Narrateur sur le A de la piste des Légendes.

**8.** Mettez à disposition près du plateau les Gors et les Skrals.



Gor

Skral

**6.** Ça y est ! En lisant la page suivante, vous apprendrez les dernières règles. Ensuite, vous pourrez vivre la grande aventure !



## 7. La Piste du Temps

Comme vous le savez déjà, les Pierres du Temps indiquent les Heures dépensées par les Héros.



**Attention :** Il est indispensable de ne pas oublier d'avancer les Pierres du Temps. Il est conseillé qu'un joueur se charge d'avancer les Pierres de tout le monde. Le plus observateur parmi vous accomplira cette tâche.

Un joueur peut décider de dépenser plus de 7 Heures pendant une Journée. Il peut utiliser jusqu'à 3 Heures supplémentaires. Chaque Heure supplémentaire lui coûte toutefois 2 Points de Volonté. **Il recule pour cela le disque d'autant de cases sur sa piste de Points de Volonté de sa fiche de Héros.** Un Héros ne peut jamais arriver à 0 Point de Volonté en utilisant des Heures supplémentaires.

La Journée d'un Héros se termine normalement lorsqu'il a dépensé ses 7 Heures. Voici une exception :

Un Héros dont c'est le tour et qui ne veut pas utiliser d'Heures supplémentaires place sa Pierre du Temps sur la case Lever du Soleil. Si c'est le premier, il la place sur le Coq et sera le premier joueur de la Journée suivante.

Avant de commencer une nouvelle Journée, tous les autres Héros doivent avoir fini leur Journée et posé leur Pierre du Temps sur la case Lever du Soleil.

Après cela, on applique les effets des différents symboles de la case. Une fois l'ensemble des symboles résolus, le joueur qui a sa Pierre du Temps sur le Coq commence la nouvelle Journée.

## 8.



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

### 8. La case Lever du Soleil

Lisez maintenant les points suivants et appliquez **tout de suite** les effets des symboles.

**1. Piochez la première carte Événement, lisez-la à haute voix et appliquez son effet.**

**2. Déplacez tous les Gors :**

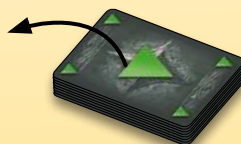
On commence toujours par déplacer le Gor qui se trouve sur la case avec le plus petit numéro. Dans votre situation, c'est donc le Gor de la case 16 qui se déplace en premier. La Créature se déplace sur la case adjacente désignée par la petite flèche (ainsi de la 16 vers la 13).

**Très important :** il ne peut y avoir **qu'une seule Créature par case** (Gor, Skral ou autres). Si la case de destination est déjà occupée, la Créature en mouvement se déplace jusqu'à la prochaine case adjacente en suivant la flèche.

*Exemple : Le Gor de la case 22 se déplace vers la 19. Le Gor de la case 23 se déplace également vers la 19. Comme la case 19 est occupée, il est déplacé de la case 23 à la case 3.*

**3 à 6. Déplacez les autres Créatures en suivant l'ordre des dessins.**

Si d'autres Créatures sont en jeu, elles se déplacent exactement comme les Gors. *Remarque : Pour le moment, il n'y a que les Gors qui sont en jeu.*



**7. Rafraîchissez tous les Puits.**

Les jetons Puits sont retournés du côté coloré. Si un Héros se trouve sur la case d'un jeton Puits à rafraîchir, celui-ci n'est pas retourné.



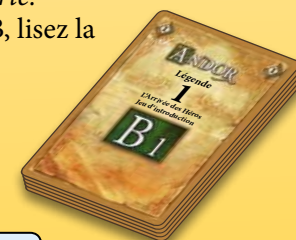
**8. Avancez le Narrateur d'une case sur la Piste des Légendes.** Le Narrateur se déplace de cette façon à chaque Lever du Soleil.

**Important :** N'oubliez pas de déplacer le Narrateur, car il fait avancer l'histoire !

Si le Narrateur atteint une case avec un jeton Étoile, un joueur pioche la première carte Légende et la lit à haute voix.

*Remarque : certaines lettres ne déclenchent pas de carte.*

Comme le Narrateur a maintenant atteint la lettre B, lisez la carte B1 à voix haute.



**Maintenant commence la deuxième partie du jeu d'introduction.**

Vous pouvez commencer votre deuxième Journée en suivant les règles expliquées jusqu'ici. Toutes les règles qui ne vous ont pas été expliquées vous seront présentées au fur et à mesure de votre aventure. Gardez le livret à portée de main à cette page et, à la fin de chaque Journée, suivez dans l'ordre les consignes des points 1 à 8.