# ANDOR
## LE DERNIER ESPOIR

2-4 | 10+ | 60-90

# Légende introductive

**Pour 2 à 4 aventuriers courageux à partir de 10 ans**



**Bienvenue à Andor !**
Ce livret d'introduction vous guide pas à pas pour une immersion rapide dans la première Légende "Les Montagnes grises". Vous pouvez commencer à jouer dès la page suivante.

**Important :** il est préférable que le joueur le plus expérimenté lise cette introduction à haute voix. Prenez garde de bien lire tout le texte pour n'omettre aucun détail important. Bonne partie !

## Avant la première partie

- Détachez avec précaution tous les éléments.
- Emboîtez les **46 pions** sur leur socle respectif. La couleur sous le dessin des personnages doit correspondre à celle du socle. Rassemblez les pions ainsi que les tuiles près du plateau de jeu.
- Rangez tous les pions avec un socle blanc ou gris dans un sachet et remettez-les dans la boîte. Vous n'en avez pas besoin dans la Légende introductive.
- Parmi les **grandes cartes "Légende"**, seules les **18 cartes "Légende 11"** sont nécessaires pour le moment. Les autres vous serviront plus tard dans d'autres Légendes.
- Vous avez besoin de toutes les petites cartes : ce sont les cartes "Événement". Celle qui comporte une flèche verte au verso est particulièrement importante.



Chaque joueur se glisse dans la peau d'un des **Héros d'Andor** pour de fantastiques aventures. Prenez la fiche du Héros de votre choix et placez-la devant vous : en fonction de la face sur laquelle vous décidez de jouer, vous êtes soit un Héros, soit une Héroïne. Vous recevez ensuite **le pion du Héros, son Blason, les 2 disques, le cube ainsi que tous les dés de sa couleur.**
*Remarque : les Héros n'ont pas tous le même nombre de dés ; le Magicien, par exemple, n'en a qu'un.*

Remettez dans la boîte tous les éléments associés aux Héros qui n'ont pas été choisis : pions, fiches, Blasons, dés, cube et disques.

*Remarque : lorsqu'il est question du "Héros" dans le texte, cela vaut évidemment pour l'Héroïne également.*



## Préparation du jeu

- Positionnez le plateau de jeu au milieu de la table. Vous jouez dans cette Légende avec la face représentant les "Montagnes grises".
- Chaque joueur place son pion sur la case 201 (en haut à droite du plateau).
- Déposez les 4 grands jetons, face **bleue** visible, sur le plateau : le jeton "Source" sur la case 229, les jetons "Brouillard" sur les cases 216 et 228, et le jeton "Grotte" sur la case 230.
- Chaque joueur place également l'un de ses deux disques sur la **case Lever du Soleil**. Ce disque représente la **Pierre du Temps** du Héros.
- Préparez la **réserve de Noix** à côté du plateau.
- Placez le **Narrateur sur la lettre "a"** de la Piste des Légendes.
- Rangez les grandes cartes de la Légende 11 dans l'ordre alphabétique et faites-en une pile de manière à ce que les cartes a1, a2, b1, etc. soient au-dessus et la carte Légende "n" en dernière position. Placez cette pile à côté de la Piste des Légendes. Vous utiliserez plus tard les cartes Légende "Les Boucliers dorés", "Fin du combat", "Combat en groupe", "Le Campement", "Les Bois des Montagnes grises" et les 4 cartes "Héros" ; laissez-les pour le moment à côté du plateau.



*Pierres du Temps des Héros sur la case Lever du Soleil*



*Noix*




*Narrateur*




*Cartes Légende*



KOSMOS

iello

# 1.

## La fiche du Héros

indique la principale Capacité spéciale du Héros. Elle comporte également des emplacements réservés à différents jetons ainsi que deux zones pour les Points.

**Points de Force**
Au début de la partie, chaque Héros a **2 Points de Force**. À l'aide de sa Pierre du Temps, le Héros indique le nombre de Points de Force qu'il peut engager lors d'un combat.

**Capacité spéciale**
Chaque joueur présente à ses coéquipiers la **Capacité spéciale** de son Héros. *Remarque : vous comprendrez le sens de certaines Capacités spéciales au cours du jeu.*

**Espace pour les provisions**
Vous pouvez déposer à cet endroit autant de Noix que vous le voulez.

**IMPORTANT :** chaque Héros reçoit **dès à présent** 1 Noix, hormis le Héros dont le Rang est le plus bas (le Rang est indiqué sous le nom du Héros).

**Emplacements réservés**
Au cours de la partie, les Héros obtiennent des Objets qu'ils déposent sur leur fiche. Chaque emplacement peut recevoir **un** Objet.
*La fiche du Magicien comporte des emplacements supplémentaires réservés aux Grimoires. Ceux-ci ne vous seront **pas** utiles dans un premier temps.*




**Points de Volonté**
Au début de la partie, chaque Héros obtient **7 Points de Volonté.**

À l'aide de son second disque, il indique le nombre de Points de Volonté dont il dispose. Ceci lui donne le nombre de dés avec lequel il peut combattre (dés représentés à gauche de la Piste). *Dans le cas présent, le Nain peut combattre avec 2 dés. S'il perd un Point de Volonté, il n'aura plus droit qu'à un seul dé.*

## Déroulement du tour d'un Héros

# 2.

À son tour, un Héros effectue toujours **une seule action.**
C'est ensuite au Héros suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de jouer.

Vous découvrirez dans la première partie de la Légende introductive l'action **"Se déplacer"**. Durant son tour de jeu, un Héros peut parcourir autant de cases qu'il le souhaite. **Important :** les flèches reliant certaines cases entre elles ne le concernent pas.

**Chaque case** parcourue coûte au Héros **1 heure**. À chaque nouvelle heure dépensée, sa Pierre du Temps est avancée d'une case **sur la Piste du Temps.**




Dans la première partie de la Légende introductive, chaque Héros dispose de 7 heures maximum. Si un Héros a dépensé toutes ses heures, les autres continuent de jouer jusqu'à ce que personne n'en ait plus.

**Lorsqu'un Héros termine son déplacement** sur une case où se trouve un **jeton**, vous devez l'activer (c.-à-d. lire le texte sur le jeton et suivre les instructions).

***Exemple d'un tour de jeu***
*Le Magicien avance de 4 cases et s'arrête sur la case 216 où se trouve un jeton Brouillard. Sa Pierre du Temps est alors avancée de 4 cases sur la Piste du Temps, et il doit immédiatement activer le jeton Brouillard. C'est ensuite au Héros suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.*

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

**Passer**
Si un Héros ne veut rien faire durant son tour de jeu, alors il choisit de passer. Sa **Pierre du Temps** est tout de même **avancée d'une heure** sur la Piste du Temps. C'est ensuite au tour du Héros suivant.

# 3.

## Dès à présent, la partie peut commencer !

**Les Héros jouent ensemble, et non pas les uns contre les autres.**

Le joueur le plus expérimenté d'entre vous peut maintenant lire à voix haute la carte Légende "a1". Puis, lorsque vous avez accompli toutes les tâches qui vous étaient présentées, continuez la lecture de ce livret.

# 4.

Félicitations ! Vous avez accompli la première partie de la Légende introductive. Vous connaissez maintenant les règles principales. Vous conservez tous les bénéfices obtenus (Points de volonté, Noix, etc.) pour la seconde partie de la Légende.

Placez **maintenant** la Pierre du Temps de chaque Héros sur la case Lever du Soleil. Le Héros qui se trouve sur la case 205 place la sienne sur le Coq afin d'indiquer qu'il commencera la Journée suivante.

Retirez les grands jetons encore présents sur le plateau ("Source" et "Brouillard") et rangez-les dans la boîte. Vous n'en avez plus besoin.

# 5. Suite de la préparation pour la partie 2 de la Légende introductive

Suivez les instructions dans l'ordre et préparez les éléments de jeu nécessaires sur le plateau (ou à côté) tel qu'indiqué ci-dessous. Posez cette page de manière à ce que tous les joueurs puissent la voir.

**1.** Placez 1 jeton Source, face cachée, sur chacune des cases hexagonales 229, 251 et 265.



**2.** Placez 1 jeton Herbe aux Oiseaux sur la case 256 (de manière à ce que les fleurs soient visibles). Déposez également une Gourde, la Longue-vue et le Bouclier Portefoudre sur la case 201.





**3.** Déposez un X rouge sur chacune des cases 260 et 270.



**4.** Placez un jeton Brouillard sur toutes les cases comportant un emplacement rond prévu à cet effet, sauf sur celles où se trouve un Héros (il peut rester des jetons Brouillard hors du plateau).



**5.** Préparez à côté du plateau : 3 x Potions, 2 x Gourdes, 4 x Rondins, 1 x Chaudron, 3 x Grimoires, 1 x cube blanc, 1 x Pierre précieuse de valeur 6, 1 x dé gris






**6.** Installez le Campement sur la case 201 et placez la carte **"Les Boucliers dorés"** à proximité, à côté du plateau.



**7. Seulement si** vous jouez à Andor pour la première fois ou si vous ne vous souvenez plus des règles liées au combat, étalez devant vous la grande **"Fiche de combat"** et les **cartes "Fin du combat et "Combat en groupe".**




**Vous n'avez pas besoin de les lire maintenant.** Vous serez invités à le faire plus tard au cours de la partie.

**IMPORTANT :** votre premier combat se déroulera nécessairement contre un **Wargor** !



**8.** Préparez les 6 Wargors, 8 Skrals des Montagnes et 4 Trolls.



*Wargor* *Skral des Montagnes* *Troll*

**9.** Assurez-vous que la carte Légende "b1" se trouve bien au-dessus de la pile et que le Narrateur se trouve sur la lettre "a" de la Piste des Légendes.



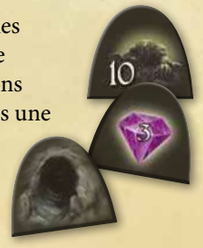
**10.** Disposez des Étoiles sur les lettres b, d, e, g et n.



**11.** Préparez les cartes "Le Campement", "Les Bois des Montagnes grises" et les 4 cartes "Héros".



**12.** Mettez de côté les 4 jetons Grotte "Pierre précieuse" et les 2 jetons Grotte "Gnome". Faites une pile avec les 6 jetons Grotte restants, face cachée.



**13.** Placez le cube rouge sur la case 2 de la Piste des Points de Force des Créatures et le disque rouge sur la case 6 de la Piste des Points de Volonté.

**14.** Préparez 3 dés rouges à proximité pour les Créatures.



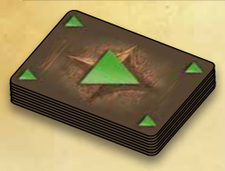
**15.** Vous pouvez voir sur le plateau "l'ancienne Route des Nains". Elle joue toujours un rôle important dans le déroulement de la partie. Le numéro des cases qui la constitue est souligné.

**16.** Préparez les 5 Herbes aux Oiseaux restantes.



**17.** Mélangez les cartes "Événement" et faites-en une pile, faces cachées, sur l'emplacement prévu en haut à gauche sur le plateau.

**IMPORTANT :** la carte Événement comportant une flèche verte est placée face cachée au-dessus de la pile.



# 6.

Bien joué ! Découvrez les dernières règles sur la page suivante. Vous pourrez ensuite vous lancer dans la grande Aventure !

## 7. La Piste des Légendes

Comme vous le savez déjà, c'est à cet endroit que sont décomptées, à l'aide des Pierres du Temps, les heures dépensées par les Héros.




**Attention :** surtout, n'oubliez pas d'avancer les Pierres du Temps au fur et à mesure. Pour cela, il vaut mieux désigner un joueur au départ – le plus attentif – qui se chargera de le faire.

La Journée d'un Héros comprend normalement 7 heures. Il y a cependant une exception à cette règle, décrite dans l'encadré ci-contre :

Un Héros peut décider de dépenser plus de 7 heures dans sa Journée. Il a en effet droit à 3 "heures supplémentaires". Chaque heure supplémentaire lui coûte cependant 2 Points de Volonté. **Il recule alors son disque d'autant de cases que nécessaire sur sa fiche de Héros.** Un Héros ne peut pas obtenir 1 heure supplémentaire si, ce faisant, il tombe à 0 Point de Volonté.

Un Héros qui, à son tour, veut terminer sa Journée, place sa Pierre du Temps sur la case Lever du Soleil. S'il est le premier à le faire, il la dépose sur le coq : c'est lui qui commencera la Journée suivante.

Pour qu'une nouvelle Journée puisse commencer, tous les Héros doivent avoir terminé la précédente et déposé leur Pierre sur la case Lever du Soleil. Les joueurs doivent ensuite effectuer dans l'ordre toutes les actions associées aux symboles représentés sur la case Lever du Soleil. Après cela seulement, une nouvelle Journée peut commencer avec l'action du Héros dont la Pierre est sur le coq.

## 8. La case Lever du Soleil

Lisez **maintenant** les points 1 – 11 et réalisez **au fur et à mesure** les actions associées aux symboles décrits.



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

**1. Lisez la première carte Événement de la pile et suivez les instructions.**

**2. Déplacez maintenant tous les Wargors (pour le moment, il n'y en a qu'un seul sur le plateau).** Un Wargor avance d'une case en suivant la flèche (donc de 221 à 219).

**3. Déplacez maintenant tous les Skrals des Montagnes.**
C'est toujours le Skral qui se trouve sur la case avec le plus petit numéro qui commence. Dans le cas présent, c'est donc le Skral de la case 214 qui avance en premier.

**4. Déplacez maintenant tous les Trolls.**
C'est aussi le Troll qui se trouve sur la case avec le plus petit numéro qui commence.
**Très important :** il ne peut y avoir **qu'une** seule Créature par case. Si la case voisine est déjà occupée (par une autre Créature), la Créature en mouvement avance d'une case supplémentaire, toujours en suivant les flèches.
*Exemple : le Troll de la case 220 va normalement sur la case 219. Or, le Wargor est déjà sur cette case. Comme la case 219 est occupée, le Troll avance donc d'une case supplémentaire en suivant la flèche et arrive sur la case 217.*

**5. Déplacez de nouveau tous les Wargors.**
*Comme la case 217 est maintenant occupée par un Troll, le Wargor va jusqu'à la case 216.*

**6. Comblez maintenant toutes les Grottes.**
Déposez un jeton Grotte de la pioche sur toutes les cases Grotte, à l'exception de celles où se trouve un Héros.
Exception : dans cette Légende seulement, aucun jeton n'est déposé sur les cases Grotte 260 et 270 marquées d'un X rouge.

**[7. Les Squelettes – ce symbole n'a pour le moment pas d'importance.]**

**8. Séparez-vous maintenant d'un Aliment.**
Chaque Héros perd maintenant un Aliment (Noix ou Herbe aux Oiseaux). Si un Héros n'est pas en mesure de le faire, il perd 8 Points de Volonté. Si, de ce fait, il n'a plus de Point de Volonté du tout, il en reçoit 3 mais perd 1 Point de Force.
**Très important :** un Héros qui se trouve sur la même case que le Convoi ou le Campement ne perd pas de provisions.






**9. Laissez maintenant pousser l'Herbe aux Oiseaux.**
Placez un second jeton Herbe aux Oiseaux sur toutes celles qui n'ont pas été cueillies (dans le cas présent, sur la case 256). Un Héros peut les ramasser, mais il n'est pas obligé de tout "arracher" d'un seul coup.

**10. Rafraîchissez maintenant toutes les Sources.**
Retournez les jetons Source, face colorée visible, à l'exception des jetons se trouvant sur une case avec un Héros.

**11. Déplacez le Narrateur.**
Le Narrateur avance maintenant d'une case sur la Piste des Légendes (lettre "b"). Il se déplace ainsi à chaque Lever du Soleil. Lorsqu'il atteint une case comportant une Étoile, lisez la carte Légende correspondante à voix haute.
*Remarque : certaines lettres ne sont associées à aucune carte Légende.*
Le Narrateur a atteint la lettre "b" : lisez donc la carte Légende "b1".

**La seconde partie de la Légende introductive peut maintenant commencer.**
Gardez cette page à portée de main et, à la fin de chaque Journée, suivez les symboles représentés dans l'ordre 1 – 11.