2-4 | 10+ | 60-90

ANDOR

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, "Trésor" de valeur 2 sur la case 17 et "Marchand" sur la case 18.
- 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

KOSMOS

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 révèlera 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. Chaque emplacement ne peut accueillir qu'un seul Objet.



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, F, 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.



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

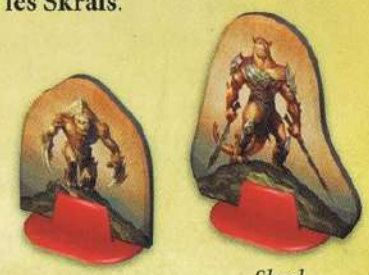


6. La **carte de Légende B1** doit être au-dessus de la pile des cartes Légende.



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*

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**.



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.



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.

Livret complémentaire

Matériel de jeu



4 fiches de Héros (sur chaque fiche un côté représente un Héros et l'autre côté une Héroïne)

1 plateau de jeu recto-verso
1 plateau Objets / Déroulement des Combats
71 grandes cartes Légende (dont 9 cartes vierges pour écrire votre propre Légende)
1 grande carte Installation
20 dés (4 bleus, 5 verts, 3 jaunes, 1 violet, 3 rouges, 4 noirs)
9 disques en bois (2 bleus, 2 verts, 2 jaunes, 2 violets, 1 rouge)
5 cubes en bois (1 bleu, 1 vert, 1 jaune, 1 violet, 1 rouge)
15 sachets de rangement
1 règle d'introduction

8 Héros :



Guerrier *Guerrière* *Archer* *Archère* *Magicien* *Magicienne* *Nain* *Naine*

66 petites cartes :



1 carte de départ argentée — *11 cartes Événement argentées* — *34 cartes Événement dorées* — *10 cartes Événement du Lac Secret* — *10 cartes Destin*

28 Créatures :



16 Gors *5 Skrals* *5 Trolls* *2 Wardraks*

7 pions supplémentaires :



Le Sombre Mage — *le Prince Thorald* — *le Dragon*

26 Pièces d'Or



12x *10x* *4x*

1 Poison



1x

3 Herbes Médicinales



8 Étoiles



8x



les Soldats Nains — *la Sorcière* — *le Narrateur* — *la Tour*

4 Paysans



2x *2x*

6 Parchemins



Valeurs 7, 8, 10, 11, 14, 17

6 Pierres Runiques



2x *2x* *2x*

4 Puits



4x

8 Éboulis



11 Pierres Précieuses



5x *5x* *1x*

3x rouges



3x

24 Objets :



4x Bouclier *3x Arc* *2x Faucon*



5x Gourde *2x Longue-vue* *5x Potion* *3x Heaume*

15 jetons Brouillard :



5x carte Événement — *1x +1 Point de Force* — *1x +2 Points de Volonté* — *1x +3 Points de Volonté*



3x 1 Pièce d'Or — *2x Gor* — *1x Gourde* — *1x Potion de la Sorcière*

15 tuiles Créature



1 jeton N



7 tuiles bleues



Principe du jeu : comment joue-t-on ?

Les joueurs incarnent des Héros dont le but est de sauver ensemble le royaume d'Andor de la menace des terribles créatures qui veulent l'envahir. Le jeu se divise en 5 scénarios différents appelés "Légendes". Chacune d'entre elles utilise son propre paquet de cartes Légendes.

Si vous jouez pour la première fois, vous devez commencer par lire le **livret de règles d'introduction** qui vous permet de commencer directement et facilement votre première partie dans la **Légende 1**.

Toutes les règles ne sont pas expliquées dans la Légende 1 : c'est normal. Dans Andor, les règles vous sont apprises directement par le jeu et seulement au moment où elles sont nécessaires. Au cours de l'aventure et dans d'autres Légendes, d'autres règles viendront donc s'ajouter.

Vous n'avez pas besoin d'en savoir plus pour le moment. Vous pouvez maintenant remettre ce livret dans la boîte, et **commencer tout de suite la lecture des règles d'introduction**.

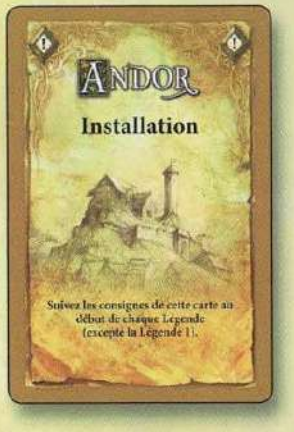
Une aventure passionnante vous attend déjà !

Comment poursuivre après la Légende 1 ?

Si vous avez gagné la première Légende, vous pouvez commencer la Légende 2.

Nous vous conseillons de jouer les Légendes dans l'ordre : chacune amène de nouvelles règles et la difficulté est croissante.

À chaque fois que vous voulez commencer une Légende, vous devez vous munir des cartes légende correspondantes et de la grande carte **Installation**.



Sur cette carte, sont expliquées les consignes à suivre au début de chaque Légende pour la mise en place.

Après les avoir appliquées, vous devrez lire la carte Légende A1.

Si pour cette Légende, d'autres éléments de matériel sont nécessaires, ils seront indiqués sur la carte.
Si d'autres règles doivent être suivies, elles seront aussi mentionnées sur les cartes Légende.
Si vous vous posez des questions sur les règles au cours de la partie, vous trouverez les réponses dans ce livret aux mots-clefs correspondants.

Comme toutes les règles et leurs particularités seront indiquées sur les différentes cartes Légende, les cartes de la Légende 1 et le livret des règles d'introduction deviennent inutiles.
Vous pouvez consulter les explications ou les détails du jeu facilement dans ce livret.

Ce livret est **inutile** dans la Légende 1.

Vue d'ensemble d'une partie

(inutile dans la Légende 1)

- Le jeu se déroule en plusieurs Journées. Chaque Journée dure normalement 7 Heures, mais peut s'allonger jusqu'à 3 Heures supplémentaires.
- Le Héros dont c'est le tour, choisit entre l'action "se déplacer" OU "combattre". Lors du déplacement, chaque case empruntée coûte 1 Heure. Lors d'un combat, chaque tour de combat dure 1 Heure. Marquez ces Heures avec les Pierres du Temps des Héros sur la Piste du Temps. Un Héros peut pendant son tour dépenser autant d'Heures qu'il le souhaite mais en une seule action. ***Exemple*** *: il peut se déplacer de 4 cases et dépenser 4 Heures, ou combattre une Créature en trois coups et dépenser 3 Heures.*
- Une fois l'action résolue, c'est au tour du Héros suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Il doit choisir entre se déplacer ou combattre et peut dépenser autant d'Heures qu'il le souhaite pour réaliser son action.
- Quand tous les Héros ont joué une fois, c'est de nouveau au tour du Héros qui avait commencé. Il peut encore une fois choisir une des deux actions et dépenser les Heures nécessaires. Chaque Héros continue à jouer ainsi l'un après l'autre jusqu'à ce qu'il ait dépensé l'ensemble de ses Heures (et éventuellement de ses Heures supplémentaires) ou qu'il décide de terminer sa Journée prématurément.
- Chaque Journée, un Héros peut effectuer jusqu'à 3 Heures supplémentaires. Chaque Heure supplémentaire lui coûte 2 Points de Volonté.
- Quand un Héros termine sa Journée (volontairement ou de force), il place sa Pierre du Temps sur la case Lever du Soleil. S'il est le premier à le faire, il la place sur le Coq. Il commencera la Journée suivante.
- Si un Héros a terminé sa Journée, il ne joue plus pour cette Journée. Les autres Héros à qui il reste des Heures peuvent eux continuer à jouer.
- Quand tous les Héros ont fini leur Journée, appliquez les consignes de la case Lever du Soleil dans l'ordre (cf. page 5 "case Lever du Soleil"). Le huitième symbole représente le pion Narrateur : avancez ce pion d'une case sur la Piste des Légendes.
- Si le Narrateur atteint une case à laquelle est attachée une carte, les joueurs doivent aussitôt la lire et appliquer ses consignes.
- Au début de chaque Journée, tous les Héros ont de nouveau 7 Heures et 3 Heures supplémentaires à leur disposition.
- **Important** : Le Narrateur se déplace à chaque Lever du Soleil, mais aussi à chaque fois qu'une Créature est vaincue.
- Si une Créature arrive sur le Château, elle est aussitôt placée sur la case Défense à côté (Bouclier doré). S'il n'y a plus de case Défense disponible pour une Créature, la Légende est aussitôt perdue. Le nombre de cases Défense dépend du nombre de joueurs et est indiqué sur le plateau. ***Exemple*** *: à quatre joueurs, 1 seule Créature peut entrer dans le Château. Si une deuxième entre, la Légende est perdue.*
- Les Héros doivent accomplir toutes leurs objectifs avant que le Narrateur n'atteigne le "N" de la Piste des Légendes. S'ils n'y arrivent pas, tous les joueurs ont perdu.

La Fiche de Héros

Chaque joueur choisit au début du jeu son Héros et reçoit la fiche et le matériel correspondant (disques, cube, dés). Le nombre de dés n'est pas le même pour tous les Héros.
La fiche d'un Héros indique sa **Capacité Spéciale**, ses différentes caractéristiques (Points de Force et de Volonté) et son Équipement.
Il ne peut y avoir qu'un seul Objet sur chaque case Équipement, mais il n'y a pas de limite pour les Pièces d'Or et les Pierres Précieuses.
Chaque Héros dispose d'un emplacement pour un Heaume (sur la tête), d'un emplacement pour un grand Objet (Faucon, Arc ou Bouclier – sur le bras gauche) et de 3 emplacements pour des petits Objets (Gourde, Longue-vue, Potion, Pierre Runique, Poison, Herbe, Parchemin – à droite)
Le cube du Héros sert à marquer les Points de Force qui seront utilisés lors des combats. Au début de chaque Légende, tous les Héros commencent avec **1 Point de Force** (sauf autres indications).
Un des deux disques sert à marquer les Points de Volonté. Au début de chaque Légende, tous les Héros commencent avec **7 Points de Volonté** (sauf autres indications).
Les Points de Volonté indiquent le nombre de dés qu'un Héros utilise au combat (à gauche de la ligne). ***Exemple :*** *le Guerrier a 7 Points de Volonté et 3 dés au combat, mais s'il perd au moins 1 Point de Volonté son marqueur atteindra la première ligne, il n'aura alors plus que 2 dés à sa disposition.*
Sous le nom du Héros est aussi indiqué son Rang. Le Magicien a le plus haut rang (34) et le Nain le plus bas (7).

Les Actions des Héros

Le Héros dont c'est le tour choisit une de ces trois actions :

Se déplacer OU combattre OU passer

Chacune de ces actions coûte des Heures sur la Piste du Temps. Chaque tour de combat coûte 1 Heure. Se déplacer coûte 1 Heure par case empruntée. Passer coûte 1 Heure.

Remarque : *En plus d'une de ces actions, un Héros peut réaliser d'autres tâches, sans dépenser de temps (cf. page 4).*

Se Déplacer

Un Héros peut à son tour avancer d'autant de cases qu'il le souhaite, du moment qu'il a assez d'Heures à sa disposition. **Chaque case** que le Héros emprunte lui coûte **1 Heure**. Chaque Heure dépensée fait avancer la Pierre du Temps du joueur d'une case. Les flèches représentées sur les cases ne jouent aucun rôle dans le déplacement des Héros.

Si un Héros termine son déplacement sur une case qui contient un jeton Brouillard, il doit retourner le jeton et appliquer son effet. Un Héros peut traverser une case qui contient un jeton Brouillard sans restriction et sans avoir besoin de le retourner.

Exemple pour un tour de déplacement : *Le Magicien se déplace de la case 9 à la case 11 qui contient un jeton Brouillard. Comme il s'est déplacé de 2 cases, il avance sa Pierre du Temps de 2 cases. Il doit maintenant retourner le jeton et appliquer son effet. C'est ensuite le tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.*

Remarque : *le Château (case 0) est une case comme une autre. Les Héros peuvent s'y arrêter et le traverser sans restriction. Il suffit d'arriver par une des cases adjacentes.*
On ne peut pas s'arrêter sur le fleuve. Pour le traverser, il faut obligatoirement utiliser les ponts. Les ponts ne sont pas considérés comme des cases, et ne sont pas comptés lors du déplacement.

Plusieurs Héros peuvent occuper la même case. Cela vaut pour toutes les cases.

L'Action Combattre

Déroulement d'un Combat

Un Héros peut combattre une Créature qui est sur la même case que lui. L'Archer et tout Héros qui possède un Arc peuvent également attaquer d'une case adjacente.
Si un Héros vient de rejoindre la Créature qu'il veut combattre, il faut qu'il attende son prochain tour pour attaquer.

L'Attaque du Héros :

1. Au début de chaque tour de combat, la Pierre du Temps du Héros qui attaque est avancée d'une case.
2. Le Héros jette tous les dés qu'il a à sa disposition en une seule fois (le nombre de dés est indiqué à gauche de la ligne indiquant ses Points de Volonté actuels).
3. Il additionne le résultat de son dé de plus grande valeur et son nombre de Points de Force. Ceci lui donne sa valeur de combat.
4. Si le Héros veut utiliser une Potion ou une Herbe, il doit se décider maintenant. Il ne peut pas attendre que la Créature ait riposté.

Exemple pour l'évaluation de la valeur de combat : *le Guerrier a 9 Points de Volonté, et jette trois dés. Il obtient : 4, 3, 3. À son dé de plus forte valeur (4), il ajoute la valeur de ses Points de Force (5). Ce qui lui donne une valeur de combat de 9. Si le Héros possédait un Heaume, il aurait pu choisir le double 3 à la place du 4, et aurait obtenu une valeur de combat de 11.*

La Riposte de la Créature :

1. Avant le combat, indiquez les Points de Force et de Volonté de la Créature attaquée sur le tableau des Créatures en bas du plateau de jeu. Ensuite, le joueur à gauche de l'attaquant jette tous les dés que la Créature a à sa disposition. Les Gors, les Skrals, et les Trolls utilisent des dés rouges. Les Wardraks utilisent des dés noirs.
2. Gardez le dé de plus grande valeur de la Créature. Si la Créature obtient plusieurs dés identiques, leurs valeurs s'ajoutent (pour les Créatures seulement). Gardez alors le meilleur résultat : soit le meilleur dé, soit les dés identiques.
3. Ajoutez à ce nombre le nombre de Points de Force de la Créature. Le total détermine sa valeur de combat.

La **différence** entre les deux valeurs de combat indique le **nombre de Points de Volonté perdus** par le camp ayant la plus faible valeur de combat. L'Archer et les Héros munis d'un Arc qui attaquent d'une case adjacente perdent également des Points de Volonté en cas de défaite.

En cas d'égalité dans les valeurs de combat, il ne passe rien.

Si la Créature a encore des Points de Volonté et si le Héros décide de continuer le combat, il peut tout de suite engager un nouveau tour de combat. Reprenez alors à l'étape 1 de l'attaque du Héros. Cela lui coûtera 1 Heure de plus. Il doit donc arrêter le Combat s'il n'a plus d'Heures à dépenser. Il peut également décider d'abandonner volontairement.

La Fin du Combat

Si la Créature n'a plus de Points de Volonté, le Héros gagne le combat. Il reçoit aussitôt comme récompense des Pièces d'Or et/ou des Points de Volonté. Le montant de la récompense est indiqué sous les Points de Force de la Créature dans le tableau des Créatures. Il peut ne prendre que des Pièces d'Or ou que des Points de Volontés ou panacher à sa convenance.
La Créature vaincue est placée sur la case 80 et le Narrateur est aussitôt avancé d'une case !
Si le Héros n'a plus de Points de Volonté, il perd 1 Point de Force si il lui en reste plus d'1 et récupère 3 Points de Volonté. Dans certaines Légendes, le Héros meurt et est éliminé.
C'est ensuite au tour du joueur suivant.
Si le combat se termine sans gagnant, la Créature récupère ses Points de Volonté initiaux.

Combat en Groupe

- Si plusieurs Héros se trouvent sur la même case qu'une Créature (ou sur une case adjacente pour l'Archer et les Héros munis d'un Arc), ils peuvent combattre ensemble.
- Le Héros dont c'est le tour peut proposer aux autres héros de participer au combat. Les Pierres du Temps de tous les Héros qui participent sont avancées d'1 case.
- En commençant par le Héros qui a engagé le combat puis dans le sens horaire, chacun jette ses dés et conserve son dé de plus grande valeur. Ajoutez au résultat de ces dés tous les Points de Force de tous les Héros participants. Ce total donne la valeur de combat du groupe.
- Si la **valeur de combat du groupe** est plus faible que celle de la Créature, **tous les Héros** participants perdent chacun le montant de la différence en Points de Volonté.
- **Important** : le Magicien peut décider de retourner un dé d'un des ses coéquipiers au lieu du sien. Il doit se décider aussitôt après le jet. Il ne peut pas attendre que tous les joueurs aient jeté leurs dés pour choisir lequel il retourne.
- **Important** : Les Objets comme la Potion ou les Pierres Runiques ne peuvent pas être échangés pendant un tour de combat. ***Exemple*** *: Un Héros boit la moitié d'une Potion. Il ne peut pas donner le reste à ses coéquipiers.* Cependant, il est permis de donner des Objets **à la fin d'un tour de combat** à un autre Héros (si les deux sont sur la même case ou si l'un des deux utilise un Faucon).
- À la fin d'un tour de combat, chaque Héros peut décider d'abandonner. Les Héros qui abandonnent ne pourront plus revenir dans le combat. Le Héros ayant engagé le combat peut abandonner sans que le combat prenne fin. Tant qu'au moins un Héros participe, le combat n'est pas terminé. Dans ce cas, c'est le Héros suivant dans l'ordre du tour de jeu qui commencera le prochain tour de combat.
- Un Héros qui est contraint d'abandonner parce qu'il n'a plus de Points de Volonté perd 1 Point de Force et reçoit 3 Points de Volonté. Il ne pourra pas revenir dans le combat. Dans certaines Légendes, les Héros qui n'ont plus de Points de Volonté meurent et sont éliminés.
- La récompense en cas de victoire est à partager entre tous les Héros comme ils le souhaitent. Seuls les Héros présents lors du dernier tour de combat peuvent se partager la récompense.
- À la fin du combat, c'est au tour du joueur assis à gauche de celui qui avait engagé le combat.

Exemples d'un combat en groupe :

1. *Le Nain se situe sur la même case qu'un Skral, et c'est à lui de jouer. Il invite le Magicien, qui se trouve aussi sur sa case, et l'Archer qui est sur une case adjacente à la Créature visée. Les trois Héros avancent leurs Pierres du Temps d'une case. Ensuite, ils ajoutent leur Points de Force et obtiennent un total de 7. Puis chacun jette ses dés dans l'ordre du tour. C'est le Nain qui commence. Il jette trois dés et obtient un 5. Il décide de doubler sa valeur grâce à une gorgée de Potion : elle est désormais à moitié vide. Le Magicien obtient un 4 et utilise une Herbe pour augmenter le résultat de 3. Il apporte au groupe 7 points. L'Archer jette l'un après l'autre ses trois dés et obtient comme dernier résultat un 2. Le Magicien utilise donc sa Capacité Spéciale pour transformer ce 2 en 5. La valeur de combat du groupe est de 29. Le Skral jette 2 dés rouges et obtient deux 5. Les dés de même valeur s'ajoutent pour les Créatures, donc la valeur de combat du Skral est de 16 (10 + 6 Points de Force). La différence entre les deux valeurs de combat est de 13, en faveur des Héros. Comme le Skral n'a que 6 Points de Volonté, il est tout de suite vaincu. Les trois Héros se partagent la récompense. Le Magicien se désiste. Le Nain prend 2 Pièces d'Or et l'Archer 1 Point de Volonté et 1 Pièce d'Or.*
2. *L'Archer, qui se trouve sur une case adjacente à un Gor, peut à son tour inviter le Nain à combattre, car celui-ci se situe sur la même case que la Créature visée.*
3. *L'Archer, qui se trouve sur une case adjacente à un Gor, peut inviter le Guerrier qui porte un Arc et se trouve sur une autre case adjacente au même Gor.*

Passer

Si un Héros ne veut ni se déplacer, ni combattre, il peut aussi choisir de passer. Cela lui coûte 1 Heure.

Remarque *: Au lieu de se déplacer, combattre ou passer, un Héros peut dans certaines Légendes déplacer le Prince Thorald ou les Soldats Nains si ces personnages sont en jeu. Pour de plus amples informations sur ce point, consultez "Prince Thorald et les Soldats Nains" page 7.*

Les Actions Supplémentaires Gratuites

Les actions suivantes ne coûtent pas d'Heures. Elles peuvent être réalisées **n'importe quand, même si ce n'est pas son tour**. Cependant, si la Pierre du Temps d'un Héros est sur la case Lever du Soleil, ce Héros ne peut pas les réaliser.

Les actions supplémentaires gratuites d'un Héros sont :

- Activer un jeton Brouillard
- Vider un Puits
- Ramasser ou déposer des Objets ou des Pièces d'Or sur sa case.
- Offrir ou échanger des Objets ou des Pièces d'Or avec un autre Héros qui se trouve sur la même case
- Acheter chez un Marchand des Points de Force et/ou des Objets
- Utiliser des Objets

Exemples d'actions gratuites :

1. *C'est au Magicien de jouer. Il possède 3 Pièces d'Or. Il décide de se déplacer : il avance de 3 cases et termine son déplacement sur une case avec un symbole Marchand. Il avance sa Pierre du Temps de 3 cases. Il peut tout de suite acheter : il prend un Faucon contre 2 Pièces d'Or. Il lui reste une pièce. Comme il a terminé son déplacement, il ne peut plus avancer. L'Archer reçoit à son tour 1 Pièce d'Or en activant un Jeton Brouillard. Le Magicien, bien que ce ne soit pas son tour, utilise son Faucon pour récupérer la Pièce d'Or de l'Archer. Il a donc maintenant 2 Pièces d'Or et peut aussitôt acheter quelque chose d'autre, même si ce n'est pas son tour.*
2. *C'est au Guerrier de jouer. Il avance de 2 cases et termine son déplacement sur une case avec un jeton Brouillard. Celui-ci est tout de suite activé. Comme le Héros a terminé son déplacement, il ne peut plus avancer. Le jeton lui fait piocher une carte Événement dont l'effet est négatif. La Naine, bien que ce ne soit pas son tour, utilise un Bouclier pour annuler l'effet de la carte. Cela ne lui a pas coûté d'Heure.*
3. *C'est à la Guerrière de jouer. Elle décide de se déplacer. Elle a deux Gourdes : une pleine et une autre à moitié vide. Elle avance de 3 cases et termine son déplacement sur la case du Magicien. Elle utilise sa Gourde à moitié vide. Elle n'avance sa Pierre du Temps que de 2 cases au lieu de 3. Elle donne la Gourde pleine au Magicien qui décide de lui offrir 1 Pièce d'Or en échange, bien que ce ne soit pas son tour. Comme la Guerrière a terminé son déplacement, elle ne peut plus avancer.*

Les Créatures et autres éléments du jeu

Les Créatures

Les Créatures n'activent aucun jeton (Puits, Brouillard...) et ne déclenchent aucun combat.

Les Héros peuvent traverser leurs cases et s'y arrêter sans problème (dans certaines Légendes, il y a des exceptions à cette règle).

Le Déplacement des Créatures

À chaque début de Journée, les Créatures se déplacent vers le Château. On commence toujours par le Gor qui est situé sur la case avec le plus petit numéro. Chaque Créature se déplace vers la case adjacente à la sienne indiquée par la flèche. Sur chaque case, il ne peut y avoir qu'une seule Créature. Si la case de destination d'une Créature est déjà occupée par une autre Créature, elle poursuit son déplacement vers la prochaine case libre en suivant la flèche. Après les Gors, ce sont aux Skrals puis aux autres Créatures de se déplacer (l'ordre est indiqué sur la case Lever du Soleil). Si une Créature arrive en jeu sur une case déjà occupée par une Créature, elle se déplace vers la prochaine case libre en suivant la flèche.

Les Caractéristiques des Créatures

Les caractéristiques (Points de Force et de Volonté) des différentes Créatures sont indiquées sur le tableau en bas du plateau de jeu. Lorsqu'une Créature est combattue, indiquez ses Points de Force avec le cube rouge et ses Points de Volonté avec le disque rouge sur le tableau. Les dessins à gauche de la ligne des Points de Volonté indique le nombre et le type de dés que la Créature utilise au combat. Un Wardrak a, par exemple, 10 Points de Force et 7 Points de Volonté et utilise 2 dés noirs.

***Remarque** : toutes les autres Créatures utilisent des dés rouges.*

Sous les Points de Force sont indiquées les récompenses que les Héros reçoivent en cas de victoire sur la Créature. Par exemple, pour un Wardrak ils recevront 6 Points de Volonté ou 6 Pièces d'Or qui peuvent être panachés et partagés librement entre les Héros présents au dernier assaut.

Si un **Wardrak** a moins de 7 Points de Volonté, il n'a plus qu'un dé noir à sa disposition.
De même, si un **Troll** a moins de 7 Points de Volonté, il n'a plus que 2 dés rouges à sa disposition. Tous les dés de même valeur s'ajoutent. Le Troll choisit toujours le résultat le plus fort, quelque soit le nombre de dés nécessaire à ce résultat. Exemple : Le Troll obtient 3, 3, 5. Son plus haut résultat est 6. Ce chiffre est ajouté à ses 14 Points de Force pour déterminer sa valeur de combat.

La Piste du Temps

- Se déplacer, combattre ou passer coûtent des Heures aux Héros sur la Piste du Temps. Les Heures dépensées sont marquées avec les Pierres du Temps des Héros.
- Pour chaque Heure dépensée, avancez la Pierre du Temps du Héros d'une case.
- Chaque Journée, les Héros ont 7 Heures à leur disposition. Ils peuvent aussi faire des Heures supplémentaires.
- Si un Héros a dépensé toutes ses Heures, les autres Héros peuvent encore jouer jusqu'à ce qu'ils aient dépensé les leurs.
- À son tour, un Héros peut décider, au lieu de réaliser une action, de terminer sa Journée. Dans ce cas, il place sa Pierre du Temps sur la case Lever du Soleil. Si c'est le premier à le faire, il la place sur le Coq : il commencera la Journée suivante.
- Tous les joueurs doivent avoir terminé leur Journée et placé leur Pierre du Temps sur la case Lever du Soleil avant de commencer la suivante. Appliquez alors les étapes du début de Journée l'une après l'autre (carte Événement, déplacement des Créatures, rafraîchissement des Puits, progression du Narrateur).
- C'est le joueur dont la Pierre du Temps est placée sur le Coq qui commence la Journée.

Les Heures Supplémentaires

Un joueur peut décider de dépenser plus de 7 Heures en une Journée. Il peut effectuer jusqu'à 3 Heures supplémentaires, chacune lui coûte 2 Points de Volonté. Il recule donc le disque de sa fiche de Héros de 2 cases pour chaque Heure supplémentaire effectuée. Un Héros ne peut jamais descendre à 0 Point de Volonté en effectuant des Heures supplémentaires.

La Case Lever du Soleil

1. Piochez la première carte Événement et appliquez son effet.

2 - 6. Déplacez toutes les Créatures en suivant l'ordre des symboles. Commencez avec les Gors, puis les Skrals, les Wardraks, les Trolls et encore une fois les Wardraks. Pour chaque sorte de Créature, commencez toujours par celle qui se situe sur la case avec le plus petit numéro.
Important : Sur chaque case, il ne peut y avoir qu'une seule Créature. Si la case de destination d'une Créature est déjà occupée, elle poursuit son déplacement vers la prochaine case libre en suivant la flèche.

7. Rafraîchissez tous les Puits
Retournez tous les Puits vidés du côté coloré.
Important : ne rafraichissez pas les Puits des cases sur lesquelles se trouve un **Héros.**

8. Avancez le Narrateur d'une lettre sur la Piste des Légendes.
Cela se produit également à chaque fois qu'une Créature est vaincue. Si le Narrateur atteint une lettre qui contient une Étoile, révélez et lisez la carte Légende associée.

Si le Narrateur atteint le N de la Piste des Légendes, le jeu est terminé.

La Piste des Légendes

Dans toutes les Légendes, le Narrateur commence à la lettre A. Après suivi les consignes de la carte Installation, une Légende commence toujours par la lecture de la carte Légende A1.

Ces cartes racontent l'histoire que vivent les Héros, expliquent le but de la Légende et apprennent les nouvelles règles du jeu.

Le Plateau Objets

Au début de chaque Légende (exceptée la première), placez les Objets sur le plateau Objets aux emplacements correspondant.

Ces Objets peuvent être achetés chez n'importe quel Marchand contre 2 Pièces d'Or l'unité. La colonne de droite concerne la Potion de la Sorcière. Celle-ci peut être achetée uniquement sur la case où se situe la Sorcière. Son prix dépend du nombre de joueurs. L'Archer a toujours une réduction d'une Pièce d'Or pour l'acheter.

Les Objets

Se servir des Objets est l'une des actions supplémentaires gratuites. Cela ne coûte pas d'Heure aux Héros.

La Gourde

Si un Héros choisit de se déplacer, il peut utiliser la Gourde pour se déplacer d'une case supplémentaire, sans dépenser de temps.
Après la première utilisation, la Gourde est retournée sur la face à moitié vide. Après la deuxième, la Gourde est replacée sur le plateau Objets. Le Héros peut utiliser les deux côtés du jeton en une seule fois. Il peut également utiliser plusieurs Gourdes en un tour.

Le Bouclier

Chaque côté du Bouclier peut être utilisé une fois pour **protéger le Héros d'une perte de Points de Volonté** après un tour de combat. En cas d'utilisation dans un combat en groupe, le Bouclier ne permet que de se protéger soi-même : les autres subissent la perte de Points de Volonté.
Il est aussi possible de **protéger le groupe des Héros contre l'effet négatif d'une carte Événement**. Toutes les cartes sur lesquelles est dessiné un Bouclier peuvent être évitées de cette façon (y compris au Lever du Soleil).
Dans la Légende 5, les Boucliers permettent aussi d'annuler l'effet néfaste d'une carte "Combat contre le Dragon". Il ne passe rien et la carte est remise sous la pile.
Après la première utilisation, le Bouclier est retourné sur sa face endommagée. Après la deuxième, il est replacé sur le plateau Objets.

L'Arc

Le Héros qui possède un Arc peut attaquer une Créature d'une case adjacente. Il doit jeter ses dés l'un après l'autre, et décider quand il s'arrête. Seul le dernier dé jeté peut être conservé.
Un Héros qui porte un Arc n'est pas obligé d'utiliser son Arc lors d'un combat contre une Créature qui se trouve **sur la même case que lui** : il peut jeter tous ses dés en une seule fois. L'Archer n'est pas concerné par cette règle.

Le Heaume

Le Héros qui porte un Heaume peut ajouter tous les **dés de même valeur** après son jet. Cet Objet est inutile à l'Archer ou aux Héros qui utilisent un Arc, puisqu'ils ne peuvent conserver que le dernier dé jeté. Il est aussi inutile au Magicien, puisqu'il n'a qu'un seul dé. Cependant, ces Héros peuvent en acheter et en porter un pour le donner plus tard au Guerrier ou au Nain, pour lesquels cet Objet est très utile.
Un Heaume ne peut pas être combiné avec une Potion.
***Exemple** : Un 3 obtenu après un jet ne peut pas être doublé en un 6 avec une Potion pour ensuite être combiné à un autre 6 obtenu après ce même jet.*
En revanche, la Capacité Spéciale du Magicien peut être combinée avec le pouvoir du Heaume.
***Exemple** : Le Guerrier jette ses dés et obtient 3, 4, 4. Le Magicien décide d'utiliser son pouvoir pour transformer le 3 en 4. Avec l'aide du Heaume, le Guerrier a maintenant un triple 4 et 12 points pour son jet de dés.*

La Longue-vue

Le Héros qui l'utilise peut révéler tous les jetons des cases adjacentes. Ceux-ci ne sont pas activés.
Comme tous les autres Objets, il est possible d'utiliser la Longue-vue même si ce n'est pas son tour.
Il est **impossible** d'utiliser la Longue-vue pendant un déplacement ou un tour de combat.
***Exemple** : Dans la Légende 2, les positions des Pierres Runiques sont déterminées aléatoirement. Une se situe sur une case adjacente au Nain. Comme il a la Longue-vue, il peut tout de suite la révéler, même si ce n'est pas son tour.*
Un Héros qui utilise la Longue-vue n'est pas obligé de révéler tous les jetons. Il peut très bien choisir d'en laisser cachés.

Le Faucon

Deux joueurs qui ne sont pas sur la même case peuvent s'échanger des petits Objets (Gourde, Longue-vue, Potion, Pierre Runique, Poison, Herbe, Parchemin), un Heaume, des Pièces d'Or et des Pierres Précieuses (quelque soit leur nombre). Pour cela, il faut que l'un des deux possède un Faucon et puisse l'utiliser.
Les grands Objets (Arc ou Bouclier) ne peuvent pas être échangés de cette manière.
Le Faucon ne peut être utilisé qu'une seule fois par Journée. Quand il est utilisé, retournez-le sur le côté en vol. Au Lever du Soleil, retournez-le de façon à ce qu'on puisse à nouveau l'utiliser.
Il est possible de se servir du Faucon dans la mine à la Légende 4, mais il ne peut pas voler au-dessus des Éboulis.
Il est **impossible** d'utiliser le Faucon pendant un tour de combat ou un déplacement.

La Potion de la Sorcière

Chaque côté de la Potion peut être utilisé pendant un combat pour doubler la valeur d'un dé.
Il n'est possible d'utiliser l'effet de la Potion qu'une seule fois par tour de combat. Un Héros ne peut donc se servir que d'une moitié et que d'une seule Potion à chaque tour de combat, même si celui-ci en a plusieurs.
Le Héros doit décider s'il l'utilise ou non immédiatement après son jet de dés.
La Potion ne peut être utilisée que sur ses propres dés.
Il est impossible de combiner les pouvoirs de la Potion et du Heaume. Si un Héros possède ces deux Objets, il doit décider lequel il utilise.

L'Herbe Médicinale

Les Héros peuvent ramasser des Herbes Médicinales et les placer sur les petites cases Équipement de leur fiche.
Le chiffre de la tuile indique sa valeur. Un Héros dont la Pierre du Temps ne se trouve pas sur la case Lever du Soleil peut utiliser la valeur d'une Herbe d'une de ces trois façons :

- Comme déplacements supplémentaires, s'il choisit de se déplacer. Ces déplacements ne lui coûtent pas d'Heure.
- Comme Points de Force supplémentaires lors d'un tour de combat. Le joueur doit décider immédiatement après son jet s'il utilise ou non l'Herbe.
- Pour gagner des Points de Volonté. Il ajuste le marqueur sur sa fiche en conséquence.

Les points d'une Herbe ne peuvent pas être panachés (par exemple, un Héros ne peut pas avoir 2 déplacements et 1 Point de Volonté avec une Herbe de valeur 3).
Un Héros peut décider de ne pas utiliser tous les points de l'Herbe, les points restant sont perdus.
Une fois utilisée, l'Herbe est retirée du jeu.
Comme les autres Objets, l'Herbe peut être donnée à un autre Héros.
***Remarque** : Lors du combat contre le Gor Ensorcelé dans la Légende 3, l'Herbe n'apporte pas de Points de Force à la Créature.*

Les Pierres Runiques

Les Héros peuvent ramasser des Pierres Runiques et les placer sur les petites cases Équipement de leur fiche.
Elles peuvent être révélées comme les jetons Brouillard avec la Longue-vue. Elles peuvent être révélées et ramassées même si une Créature se trouve sur la case. Un Héros n'est pas obligé de révéler une Pierre Runique.
Si un joueur a trois Pierres Runiques de couleur différente sur sa fiche, il reçoit un dé noir. Tant qu'il garde les Pierres Runiques, il peut remplacer un de ses dés de couleur par le dé noir pendant les combats. Le Magicien peut retourner le dé noir.
Les trois Pierres Runiques utilisent tout l'espace des petites cases Équipement, donc son porteur ne pourra plus porter de petits Objets. S'il abandonne une Pierre Runique, il perd aussitôt le dé noir.

Lieux, Personnages et Éléments Particuliers

Le Château et les Cases Défense
Le Château (case 0) est une case comme une autre. Les Héros peuvent s'y arrêter et le traverser comme ils le souhaitent. Il leur suffit d'arriver par l'une des cases adjacentes.
Si une Créature arrive sur le Château, elle est aussitôt placée sur une case Défense à côté (Bouclier doré). S'il n'y a plus de case Défense disponible pour une Créature, la Légende est aussitôt perdue. Le nombre de cases Défense disponibles dépend du nombre de joueurs et est indiqué près du Château.
Une case Défense n'est pas considérée comme une case du plateau de jeu : les Créatures qui les occupent ne peuvent pas être combattues, les Héros ne peuvent pas s'y déplacer.

Les Puits
Un Héros peut vider un Puits et recevoir 3 Points de Volonté.
Tous les Puits vidés sont rafraichis au Lever du Soleil, sauf ceux occupés par un **Héros**.
Il est **impossible** d'utiliser un Puits pendant un déplacement ou un tour de combat.

Les Jetons Brouillard
Si un Héros traverse une case qui contient un jeton Brouillard, il ne se passe rien. Si un Héros **termine** son déplacement sur une case qui contient un jeton Brouillard, il doit révéler le jeton et appliquer son effet.
Selon l'illustration, le jeton peut faire piocher une carte Événement, faire gagner des Points de Force, de Volonté, une Gourde ou des Pièces d'Or. Deux jetons font apparaître un Gor. Dans ce cas, placez-les sur la case sur laquelle était le jeton.
Après avoir activé un jeton Brouillard, retirez-le du jeu.
Si un Héros utilise la Longue-vue, il peut retourner tous les jetons des cases adjacentes. Les jetons ainsi révélés ne sont pas activés et restent face visible jusqu'à ce qu'un Héros termine son déplacement dessus.

Les Marchands
Un Héros peut acheter des Objets et des Points de Force sur les cases illustrées d'un symbole Marchand (cf. le plateau Objets).
Il est **impossible** d'acheter chez un Marchand pendant un déplacement ou un tour de combat.
Exemple : *le Nain a 2 Pièces d'Or. Il termine son déplacement sur une case illustrée d'un symbole Marchand et décide d'acheter. Il ne peut plus se déplacer. C'est maintenant au tour de l'Archer. Grâce à son Faucon, il donne 2 Pièces d'Or au Nain. Ce qui permet à ce dernier d'effectuer tout de suite un autre achat, bien que ce ne soit pas son tour. Plus tard, lorsque ce sera à nouveau au Nain de jouer, il pourra réaliser normalement son action (se déplacer, par exemple).*

La Sorcière
La Sorcière se cache dans le brouillard. Si un Héros active le jeton Brouillard illustrant la Sorcière et sa Potion, il reçoit tout de suite gratuitement une Potion du plateau Objets et place le pion Sorcière sur la case du jeton activé.
Les Héros qui se trouvent sur la case de la Sorcière peuvent à partir de maintenant acheter sa Potion. Son prix dépend du nombre de joueurs (cf. le plateau Objets). L'Archer paye toujours 1 Pièce d'Or de moins.
La Potion permet de doubler la valeur d'un de ses dés lors d'un tour de combat. Elle peut être utilisée deux fois en tout avant d'être remise sur le plateau Objets, mais une seule fois par tour de combat seulement.

Les Paysans
Les Paysans peuvent être amenés au Château. Chaque jeton Paysan amené au Château ajoute une case Défense supplémentaire et permet donc d'accueillir une Créature de plus dans le Château sans perdre la Légende. Le jeton est simplement retourné du côté illustrant le Bouclier doré et placé près des autres cases Défense.
Un Héros peut se déplacer sur une case qui contient un jeton Paysan et choisir de continuer son déplacement avec lui. Il peut accompagner plusieurs Paysans à la fois et décider à tout moment de les abandonner. Contrairement aux autres jetons, il n'est pas obligé de terminer son déplacement dessus pour récupérer ou abandonner un Paysan. Il peut très bien le récupérer ou l'abandonner en cours de route. Les Paysans ne sont pas placés sur la fiche des Héros mais reste sur le plateau.
Si un Héros déplace un Paysan sur une case occupée par une Créature ou si celle-ci se déplace sur une case contenant un Paysan, le Paysan est tout de suite vaincu et le jeton est retiré du jeu.

Le Prince Thorald et les Soldats Nains
Si le Prince Thorald se trouve sur la même case qu'une Créature à portée d'un ou plusieurs Héros, il ajoute 4 points supplémentaires à la valeur de combat du ou des Héros.
Un Héros peut décider à son tour de **déplacer le Prince** au lieu de se déplacer, combattre ou passer. Pour chaque Heure dépensée, il peut déplacer Thorald jusqu'à 4 cases. Après avoir déplacé le Prince, c'est au tour du joueur suivant.
Thorald ne peut pas ramasser d'Objets et ne peut pas escorter de Paysans.
Les **Soldats Nains** suivent exactement les mêmes règles.

Les Éboulis
Les Héros, les Créatures et le Faucon ne peuvent pas s'arrêter sur une case avec un jeton Éboulis. Ils ne peuvent pas la traverser non plus.
Un Héros peut essayer de retirer un jeton Éboulis d'une case **adjacente**. Cela revient à combattre. La valeur de combat (dé + Points de Force) doit être au moins égale à la valeur du jeton. Si la valeur de combat est supérieure ou égale à la somme de plusieurs jetons, le Héros peut retirer plusieurs jetons à la fois. Chaque tentative pour retirer un Éboulis coûte 1 Heure sur la Piste du Temps. En cas de réussite, les jetons Éboulis sont retirés du jeu.
Comme pour un combat contre une Créature, les Héros peuvent essayer de retirer des Éboulis à plusieurs. Cela revient à combattre en groupe.

Les Pierres Précieuses
Le chiffre sur le jeton indique la valeur en Pièces d'Or (2, 4, 6) des Pierres Précieuses. Elles peuvent être dépensées chez un Marchand pour acheter des Objets ou des Points de Force.
Ceci n'est pas vrai dans la **Légende 5**. Elles y ont une autre fonction : un Héros peut déposer une Pierre Précieuse sur la case sur laquelle il a terminé son déplacement. Si la Pierre est adjacente à une case occupée par une Créature, celle-ci se déplacera au Lever du Soleil vers la Pierre et non en suivant la flèche comme d'habitude. Les Pierres Précieuses qui ont servi d'appât sont retirées du jeu immédiatement. Si la Créature occupe une case adjacente à plusieurs Pierres, celle-ci se déplace vers celle de plus forte valeur. Au prochain Lever du Soleil, la Créature se déplacera normalement, en suivant la flèche, à moins qu'il y ait une autre Pierre Précieuse à proximité. De cette façon, les Créatures peuvent être **détournées** de leur route habituelle et être appâtées **loin du Château**.
Important : L'ordre dans lequel les Créatures se déplacent reste inchangé. On commence par tous les Gors, puis on continue avec tous les Skrals, tous les Wardraks... Les Pierres Précieuses sur lesquelles apparaissent de nouvelles Créatures sont aussitôt retirées du jeu.

Les cartes Événement
Dans la Légende 1, seules les cartes argentées sont utilisées. Utilisez également la carte illustrée d'une flèche verte (carte de départ).
Dans les Légendes 2, 3 et 5, remplacez-les par les dorées.
La Légende 4 utilise les cartes argentées (sans la carte de départ) et celles du Lac Secret.
Les cartes dorées et argentées sont révélées à chaque Lever du Soleil et à chaque fois qu'un jeton Brouillard représentant une carte est activée.
Les cartes Lac Secret sont révélées lorsqu'un Héros veut traverser le Lac Secret dans la mine.
Un Héros peut annuler l'effet d'une carte Événement sur laquelle est dessiné un Bouclier en utilisant une face de son Bouclier. Cela est aussi valable pour les cartes piochées au Lever du Soleil.

Aperçu des Légendes

Jouez les Légendes dans cet ordre. Elles racontent l'histoire d'Andor.

Légende 1
L'Arrivée des Héros
Jeu d'introduction
Cette Légende vous permet de vous familiariser avec les règles de base. Le groupe de Héros défend le château et doit remettre un important message.

Légende 2
La Guérison du Roi
La première grande aventure
Le plateau Objets est utilisé pour la première fois. De plus, les Héros rencontrent la Sorcière et apprennent à utiliser sa Potion et à maîtriser la magie des Pierres Runiques.

Légende 3
Les Jours de Résistance
Le jeu libre
Les Créatures font surface aléatoirement. Les Héros ne connaîtront la nature de leur ultime adversaire que s'ils accomplissent l'objectif de leurs cartes Destin. Cette Légende peut être jouée plusieurs fois et être toujours différente.

Légende 4
Le Secret de la Mine
Nouveau plateau et nouvelles conditions de victoire
Cette Légende se joue sur le verso du plateau de jeu. Les Créatures gardent un trésor et déclenchent l'alarme si les Héros ne sont pas prudents. Des vagues de flammes traversent les couloirs de la mine et font perdre des Points de Volonté aux Héros.

Légende 5
La Colère du Dragon
Le grand final
Les Héros doivent libérer Chaumebourg et vaincre le Dragon avant qu'il n'atteigne le château. Préparez-vous à de nombreux rebondissements et à un combat épique !
Cette Légende peut être jouée plusieurs fois et être toujours différente.

Légende 6
L'Héritage du Dragon
Écrivez votre propre Légende !
Pour cette Légende, on utilise les 9 cartes vierges. C'est à vous d'écrire la suite de l'histoire d'Andor.



L'auteur et illustrateur :
Michael Menzel est né en 1975 et vit aujourd'hui avec sa famille dans la région du Bas-Rhin en Allemagne. Il cultive sa grande passion pour le dessin depuis sa plus tendre enfance. Son premier jeu en tant qu'illustrateur a été édité par Kosmos en 2004. Depuis, il dessine pour plusieurs éditeurs aussi bien des jeux pour enfants et que des jeux familiaux. Le jeu "Andor" est sa première œuvre en tant qu'auteur.

Rédaction : TM-Spiele
Graphisme : Michaela Kienle / Fine Tuning
Traduction française : Thomas Arlès
Adaptation, relecture et édition française : IELLO

L'auteur et l'éditeur remercient tous les testeurs et relecteurs.

L'auteur remercie en particulier : mon fils Johannes et mon neveu Joël qui sont les joueurs d'Andor de la première heure. De plus, je remercie les infatigables testeurs comme Inka et Markus Brand (12 heures d'Andor d'affilée !!!), Ela et Stefan Hein, Steffen Müller, Mario Coopmann, Thorsten Obel, Madlen, Tilo, Martina et Jupp Hauk, Karina, Jakob, Max et Graham Murphy (des vacances à jouer à Andor en continu), Andreas et Fabian Molter, Sebastian Nielatzner et Uwe Steinert, Rüdiger Dorn, Johannes Riemerscheidt, Daniela, Jannik et Nico Hecks, Christof et Tristan Tisch, Michele et Claudia Tucci (test éclair). Mille mercis également à tous les autres testeurs du séminaire de prototype à Bödefeld, du week-end "Catane" à Bilstein et du week-end "jeux" à Lieberhausen. Je remercie particulièrement la TM-Spiele et Kosmos pour leur investissement sur tous les plans. En dernier lieu, je remercie ma femme Steffi pour son soutien durant ces deux dernières années. Sans elle, je n'aurais pas pu réaliser Andor.

© 2012 Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. KG Pfizerstraße 5–7
© 2012 IELLO pour la version française

IELLO
309 BD des Technologies. 54710 Ludres
www.iello.info

Tous droits réservés