

**Важно: если вы играете в «Андор» в первый раз, начните с «Вводной игры» и Легенды 1 из базовой игры «Андор». В Легенду 1 можно играть максимум вчетвером и использовать только героев из базовой игры.**

# АНДОР

## НОВЫЕ ГЕРОИ

Расширение до 5-6 игроков.

Эти правила разделены на 3 секции:

**Страницы 2-3:**  
игра  
для 5-6 героев

**Страница 4:**  
Специальные  
особенности  
новых героев

**Страницы 5-6:**  
Варианты игры



Чтобы начать играть в «Андор» с 5-6 героями, читайте правила со страницы 2!

Правила, написанные на следующих страницах, **не обязательны к прочтению перед первой игрой**. Вы можете посмотреть специальные особенности на страницах 3 и 4, когда в этом возникнет необходимость.

### Состав игры

- 8 фигурок Героев
- 1 Водный дух
- 2 Черных вестника
- 1 Пьяный Тролль
- 1 Братский Щит
- 1 звездочка
- 3 предмета (*ворон, нож, рожок*)
- 10 кубиков (1 белый, 2 оранжевых, 3 серых, 3 коричневых, 1 большой белый)
- 8 круглых деревянных жетонов (2 белых, 2 оранжевых, 2 серых, 2 коричневых)
- 4 квадратных деревянных жетона (1 белый, 1 оранжевый, 1 серый, 1 черный)
- 12 пластмассовых подставок (2 белые, 2 оранжевые, 1 серая, 2 темно-серые, 2 коричневые, 2 черные, 1 красная)
- 8 соединительных элементов



4 карточки Героев (на одной стороне каждой карточки изображен Герой, а на другой – Героиня).



2 шкалы Существ



1 жетон Рассвета



4 черных круглых жетона (нейтральные жетоны времени)

### Подготовка

- Аккуратно выдавите все компоненты из листов вырубного картона.
- Вставьте игровые фигурки в соответствующие по цвету пластмассовые подставки.
- Приклейте по 4 соединительных элемента к отмеченным местам на задних сторонах шкал монстров.



## Правила для 5-6 игроков:

- Цветные круглые жетоны времени использоваться не будут. Вместо них положите **4 черных круглых жетона** на поле рассвета и используйте их как нейтральные жетоны времени.
  - Возьмите **жетон рассвета**.
- Одна шкала Существ используется для 5 игроков, другая для 6. Выберите шкалу, соответствующую вашему количеству игроков, и положите ее на игровое поле. Эта шкала должна закрывать значения Существ для 2-4 игроков.  
*Пример: при пяти игроках, сила Гора равна 4, а при шести игроках 6.*

### Нейтральные жетоны времени

При 5 или 6 игроках у героев нет собственных жетонов времени. Вместо этого они будут использовать **любой** нейтральный черный жетон времени с каждым своим действием.

**Передвижение:** за каждое передвижение героя на соседнее поле, передвиньте **один** нейтральный жетон времени на один час по шкале времени. Вы не можете разделять действия между разными нейтральными жетонами времени во время хода. Точно также это работает и с действиями, которые появятся в дальнейших Легендах: передвинуть принца, передвинуть гномов, передвинуть волков, передвинуть водного духа.

**Сражение:** герой перемещает один нейтральный жетон времени на один час за один раунд боя. В следующем раунде боя, герой **может** использовать другой нейтральный жетон времени.

**Совместное сражение:** каждый герой, который принимает участие в совместном сражении, должен быть способен передвинуть **один** нейтральный жетон времени на один час за один раунд боя. Один и тот же нейтральный жетон времени могут двигать несколько героев.

**Важно:** когда герой использует **дополнительные часы** с нейтральным жетоном времени, он должен потратить свои очки воли как обычно.

### Конец дня

При 5 и 6 игроках, герою, который хочет закончить свой день, не нужно перемещать жетон времени своего цвета на клетку рассвет (так как герои больше не используют собственные жетоны времени). Вместо этого он должен положить фигурку своего героя на поле, тем самым показав, что он закончил свой день. Первый игрок, который так сделает, получает жетон Рассвета (с изображением петуха) в качестве напоминания, что он будет первым игроком, который начнет следующий день. Когда все фигурки героев будут лежать на поле, переместите все черные нейтральные жетоны времени на клетку Рассвет. Фигурки всех героев ставятся в их обычное положение только после того, как будут выполнены все действия, связанные с символами клетки рассвет по стандартным правилам. Затем герой с жетоном Рассвета начинает новый день.

**Дополнительные правила:** при 5 и 6 игроках, **всегда следуйте инструкциям как при 4 игроках:**

Для **щитов замка:** используйте иллюстрацию для 4 игроков (1 щит).

При **подготовке Легенды 5:** для 5 и 6 игроков, жетон «N» необходимо поместить на клетку «L» на шкале Легенды, как и при 4 игроках.

Для **главного противника в Легенде 2:** у Скраля на башне будет 40 очков силы при 5 и 6 игроках, также, как и при 4 игроках.

Для **Легенды о Звездном щите:** в задачи правителей «Ворота замка», 5 и 6 игроков должны принести бревна на сумму в 12 очков к замку, также, как и при 4 игроках.

### Изменения правил для карточек событий:

На некоторых карточках событий указано, что они воздействуют на героев, «стоящих» на определенных полях. Это распространяется и на героев, чьи фигурки уже лежат на этих полях.

Некоторые действия карточек событий распространяются только на героев, чьи жетоны времени уже переместились на клетку рассвет на шкале времени. Так как при игре больше, чем четверо, у героев нет собственных жетонов времени, действия таких карточек событий распространяются на закончивших день героев, чьи фигурки лежат на поле.

Некоторые карточки событий указывают на определенных героев, таких как Маг или Воин. Они никак не влияют на новых героев.

Когда героям разрешено потратить золото или очки воли, чтобы избавиться от негативного события, всегда подсчитывайте сумму как при 4 игроках.

**Особый случай для «Таинственного моря» карточки события №6:** если игрокам не удалось избежать негативного эффекта, все нейтральные жетоны времени ставятся на 5-й час, так как у героев нет своих собственных жетонов. Однако все фигурки героев которые уже лежат, остаются лежать.

## Примечание к Легендам 1-5 и «Легенде о Звездном щите»

Вам необходимо читать эти примечания только в тот момент, когда вы играете в конкретную легенду.

### Легенда 1:

Эта Легенда не предназначена для игры больше, чем вчетвером, так как там объясняются базовые правила для 4 героев. А также только герои из базовой игры могут участвовать в этой Легенде, но не «Новые» герои. Все остальные Легенды могут быть разыграны до 6 игроков и с участием новых героев.

### Легенда 2:

Карточка Легенды A2 размещает героев на поля в соответствии с их рангом. Новые герои, которые принимают участие в игре, должны быть также размещены на поля в соответствии с их рангом. **Пример:** следопыт Фенн принимает участие в этой Легенде (его ранг 22) и он будет размещен на поле 22.

### Легенда 3:

- Судьба 5 «Крестьянская свадьба» убирается из игры при 5 и 6 игроках.
- В карточке Легенды A3 говорится «Каждый герой получает карточку судьбы и...», однако для 5 и 6 игроков присутствуют только 4 карточки судьбы. Два героя с самым высоким рангом получают по одной карточке судьбы и два героя с самым низким рангом также получают по одной карточке судьбы. Итого только эти 4 героя попытаются исполнить свою судьбу.
- В карточках судьбы 7 и 10 указано, что герои должны одолеть существ «в одиночку». При 5 и 6 игроках, это должно читаться как: «Вы должны принять участие в победе над монстром».
- Карточка Легенды A2 размещает героев на поля в соответствии с их рангом. Новые герои, которые принимают участие в игре, должны быть также размещены на поля в соответствии с их рангом. **Пример:** следопыт Фенн принимает участие в этой Легенде (его ранг 22) и он будет размещен на поле 22.

### Легенда 4:

Эта легенда остается без изменений.

### Легенда 5:

Эта легенда остается без изменений.

### Легенда о Звездном щите:

Эта легенда из дополнения «Звездный щит» и не входит в состав базовой игры.

- Карточка Легенды A2: указано «Герой с самым низким/высшим/вторым высшим рангом помещает свой жетон времени на клетку рассвет». Так как при 5 и 6 игроках у героев нет своих собственных жетонов времени, герой вместо этого берет жетон рассвета в качестве напоминания, что он будет первым игроком на следующий день.
- Карточка «Дары Андорцев»: **Хадрийские песочные часы:** герой, используя часы, может передвинуть один жетон времени на свой выбор на 3 клетки назад. Разделить это действие на несколько жетонов времени нельзя.
- Задача правителей «Свидетельства»: как и для 4 игроков при 5 и 6 игроках, необходимо бросить кубики для еще четырех пергаментов и принести их вместе с другими пергаментами к Древу Песни.
- Кен Дорр, вор: так как его боевые показатели равны показателям Скраля, показатели существ для 5 и 6 игроков влияют на него также. **Пример:** при 5 игроках, у него будет 8 очков силы.
- Карточка «Волки идут»: нейтральные жетоны времени дают героям больше свободы, так как они могут выбирать какой именно жетон они хотят двигать для каждого своего действия.
- Карточка «Битва с волками»: так как герой может выбирать в каждом раунде боя, какой жетон времени он будет использовать, игроки так же имеют больше свободы выбора.

## Специальные особенности новых героев



Примечание: когда в тексте упоминается определенный герой, сказанное распространяется и на соответствующую героиню.

**Хилан/Хила:** водный дух всегда начинает игру на том поле, на котором начинает игру Хилан.

Только Хилан в свой ход может выбрать действие «передвинуть водного духа». Это будет стоить ему 1 час на шкале времени за перемещение Водного духа до 4 полей. Он также может сделать это несколько раз за один ход (к примеру, передвинуть на 8 полей за 2 часа).

**Водный дух** может передвигаться только по земле. Он может пресекать реки только по мостам. После действия «Передвижение водного духа», наступает ход следующего игрока. Водный дух не может собирать какие-либо жетоны или передвигать крестьян. Он не активирует жетон тумана и не поднимает тревогу в шахте. Также ему не надо останавливаться, когда он попадает в таинственное море в шахте. **Только** герой, который стоит на том же поле что и водный дух, может использовать большой белый кубик в сражении.

**Фенн/Фенна: Предметы Фенна:** только Фенн может использовать эти предметы и только **один раз в день**. Они кладутся на 3 дополнительные клетки на его карточке героя. Ничего другого на ней храниться не может. После того как предмет использован, он переворачивается на другую сторону и не переворачивается обратно до следующего рассвета.



Водный дух



**Ворон:** когда Фенн использует ворона, он может открыть все жетоны на одном поле. После чего они остаются лежать в открытую. Это могут быть рунные камни, жетоны тумана или любые другие закрытые жетоны. Но открывать жетоны на шкале легенды или рядом с ней, такие как жетоны существ, нельзя.



**Охотничий Рожок:** рожок позволяет Фенну бросить все кубики в сражении, вне зависимости от его текущего количества очков воли. Это также относится и ко всем другим героям, принимающим вместе с ним участие в совместном сражении в этот раунд боя. **Пример:** лучник принимает участие в совместном сражении вместе с Фенном. У него только 4 очка воли, но он может использовать все 5 зеленых кубиков. **Важно:** как и обычно, лучник бросает свои кубики по одному за раз.



**Нож:** Нож позволяет Фенну перебросить один свой уже брошенный кубик в бой. Это работает только на самого Фенна. Он должен сразу решить хочет ли он перебросить кубик до того, как бросят кубики другие герои или существа.

**Брагор/Регга:** Брагор не может нести шлем или любые другие большие предметы. В отличии от лучника, Брагор может атаковать существо, стоящее с ним на одном поле, бросая все кубики сразу.



**Арбон/Талвора:** В начале сражения, в котором Арбон принимает участие, необходимо решить, будет ли он использовать свою способность или нет. Эта способность действует все раунды этого сражения. Ее можно применить только против Горов, Скралей и Вардраков – но не против главных противников. Он не может использовать свою способность против «Скряля на башне» в Легенде 2 или «заколдованного Гора» в Легенде 3.





## Варианты игры

Вам стоит сыграть в Андор несколько раз перед тем, как перейти к следующим вариантам. Каждый из них изменяет игровой процесс.



### Братский щит

Для любого количества игроков Братский щит позволит понизить уровень сложности для Легенд 2-5 и «Легенды о Звездном щите». Он особенно ценен при 5 и 6 игроках, но может использоваться и от 2 до 4 игроков.

*«Братский щит был одним из четырех мощных щитов древних времен. Когда гномы еще дружили с драконами, гном Креаток и Дракон Нехал создали щит, который сумел бы помочь братьям по оружию в трудные времена. Братский щит может передавать силу одного героя другому. Местонахождение щита основано только на слухах.»*

- В начале игры бросьте один красный кубик и один кубик героя, чтобы определить на какое поле нужно положить Братский щит (красный кубик показывает «десятки», кубик героя «единицы»). Герой, который остановится на том же поле где и щит, может подобрать его (если он проходит поле без остановки, подбирать щит нельзя).
- Герой, который несет Братский щит, может использовать одну его сторону, чтобы обменять свои очки силы с любым другим героем. Им необязательно стоять на одном поле. **Пример:** у мага есть Братский щит и 7 очков силы. Он обменивается силой со следопытом, у которого в данный момент 4 очка силы. Теперь у мага становится 4 очка силы, а у следопыта 7.
- После того как щит был использован дважды, он убирается из игры. Братский щит также может быть использован, как и обычный щит (смотрите таблицу предметов: Щит).
- **Исключение:** если герой, у которого больше 10 очков силы, хочет обменяться силой с Фенном, разница очков исчезает, так как у Фенна не может быть больше 10 очков силы.

### Черный вестник



Черные вестники это вариант, который при игре 5 и 6 игроков можно добавить в Легенды 2, 3, 5 и «Легенду о Звездном щите» для того, чтобы повысить уровень сложности.

*«Темная фигура призрака, которого все пытались забыть навсегда, изредка посещала земли Андора. Он, несомненно, один из самых загадочных врагов и никогда не нападает в одиночку. Как только он вступает в союз со злым главным противником, он увеличивает его мощь еще*

*больше. Жители Андора боялись его, и все же в нем было что-то завораживающее, как в грозе, которой можно одновременно восхищаться и опасаться. Местные звали этого призрака Черный Вестник.»*

- В игре 2 фигурки Черного Вестника. Одна предназначена для 5 игроков, другая для 6. Поставьте нужную вам фигурку рядом с игровым полем до начала игры.
- Как только местонахождение главного противника Легенды определено, поставьте на его поле Черного Вестника.
- Если главный противник передвигается, Черный Вестник передвигается вместе с ним.
- Черный Вестник увеличивает очки силы главного противника на 4 при 5 игроках и на 8 при 6 игроках.

Следующие противники считаются главными:

- Скраль на башне в Легенде 2
- Темный маг в Легенде 3 (с исключением заколдованного Гора)
- Дракон в Легенде 5
- Все угрозы в «Легенде о Звездном щите» (за исключением Крадера)

Черный вестник не поддерживает «заколдованного Гора» (в Легенде 3) или Крадера (Легенда о Звездном щите). Если они появляются в игре, Черный вестник не принимает участие в этой Легенде.



## Пьяный Троль

Пьяный Троль – это вариант для любого количества игроков. Он может быть использован на основной стороне игрового поля, но не на стороне шахты.

*Легенда о Пьяном Тролле – старая сказка, популярная в одноименной Андорской таверне. В ней рассказывается о тролле, который ограбил торговца вином и медовухой, разрушил его повозку, а затем, дойдя до Ритланда, вместо того, чтобы нападать на местных крестьян, ходил и орал песни.*

*Торговец же прямо на месте нападения из обломков своей повозки собрал небольшой лоток, дабы продать остатки того, что осталось после нападения тролля. Постепенно расширяя свой лоток, в один момент он достроил его до таверны, которую и назвал Пьяный Троль.*

- В начале игры, положите звездочку на колоду карточек событий и поставьте «Пьяного тролля» на поле Таверны Андора (номер 72, в центре Ритланда, между полей с 20-и номерами).
- Когда открывается первая карточка событий, поместите Пьяного Тролля на поле с тем же номером, что указан на карточке событий в ее левом нижнем углу. Зачитайте текст карточки и выполните то, что там написано. Затем снова положите звездочку в качестве напоминания на колоду событий. Даже если карточка событий была отменена шитом, тролль в любом случае должен быть помещен на поле с соответствующим номером.
- Пьяный Троль остается стоять на поле, до тех пор, пока не будет открыта следующая карточка событий. Тогда тролль переместится на новое поле (номер карточки событий = номер поля).
- Пьяный тролль не может быть побежден или атакован.
- Он не активирует жетоны тумана, как и любые другие жетоны.
- Он игнорирует жетоны крестьян.
- В тексте карточек или жетонов никогда не подразумевается Пьяный Троль.  
**Пример:** «Троль на поле с самым низким номером...» не относится к Пьяному Троллю.
- Если Пьяный Троль стоит на поле, куда должно переместиться обычное существо (Гор, Скраль, Вардрак или Троль) на рассвете, это существо перемещается на следующее свободное поле по стрелке. Это относится только к обычным существам, но не к главным противникам.
- Если новая карточка события перемещает Пьяного Тролля на поле, где уже стоит обычное существо, это существо перемещается по стрелке на следующее свободное поле. Это не относится к главным противникам.



**Автор и иллюстратор Михаэль Менцель** родился в 1975 году и живет со своей семьей на Нижнем Рейне в Германии. Он участвовал в разработке детских и семейных настольных игр различных издательств. Его первой игрой, в которой он выступил как автор, стал «Андор», которой получил множество наград в разных странах мира. Помимо этого, он получал награды и как лучший иллюстратор семейных игр.

Автор и издательство благодарит всех, кто тестировал игру и вычитывал правила.

**Редактура:** Вольфганг Людтке  
**Графика:** Михаэла Кинле/Фине Тунинг  
**Дополнительное оформление:** Дэн Фрейтас

© 2020 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Pfizerstr. 5-7, D-70184 Stuttgart, Germany.



Арт. 8798