

# АНДОР

## ЛЕГЕНДА О ЗВЁЗДНОМ ЩИТЕ

**Добро пожаловать в мир Андора... снова!**  
С помощью следующих иллюстраций мы проведем вас  
через процесс подготовки к игре.

*Обратите внимание: если вы уже подзабыли  
правила основной игры, приготовьте памятку.*

*После победы над драконом состоялся грандиозный праздник. Мужчины и женщины танцевали на улицах, дети смеялись и пели. Последние дни принесли немало бед. Но теперь можно праздновать! Принц Торальд назначил героев правителями Андора...*

*...и в соответствии с хрониками нашего народа, хранителей Древа Песни, многие дни на земле Андора царил мир. Стояла изумрудная весна, и воздух был мягким и теплым. Но затем над страной пронеслись первые бури, и надвигающаяся зима протянула свою ледяную руку. Тролли и Горы стали нападать на крестьянские дворы и поедать скот, не щадя и несчастных хозяев.*

*Как могли добрые андорцы собирать урожай на полях, когда им все время приходилось опасаться нападения?*

На этом месте, к сожалению, хроники заканчиваются. Сохранились лишь несколько фрагментов записей разных авторов, повествующих о том, что было дальше.

Вы, конечно, говорите о том, как герои Андора победили древний дух огня, верно?



Ах, Йозелла, тебе еще многому надо научиться. Это было бурное время, и сейчас о нем существует много частично противоречащих друг другу рассказов. Ты не сможешь найти истину только в одном рассказе.



- Аккуратно выдавите все компоненты из листов.
- Установите все фишки на соответствующие пластмассовые подставки. Цветные полоски в нижней части фишек должны совпадать с цветом подставок.
- Соберите Храм Тьмы, Катапульта и Осадную башню, как показано на следующих рисунках.

## 2. Катапульта

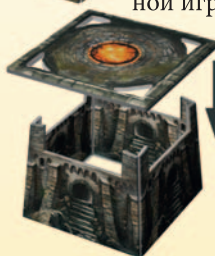


Готовая Катапульта

## 1. Храм Тьмы



Середина храма (для нее возьмите башню из основной игры)



Фундамент храма



Купол храма



Готовый храм

Одни источники упоминают о могучих катапультах и осадных башнях, а другие рассказывают о том, как герои снесли до основания Храм Тьмы, чтобы положить конец его злой магии.



## 3. Осадная башня



Готовая Осадная башня

И только хроника гномов повествует, как Ирлок, ужас из Таинственного моря, покинул шахту. Трудно себе представить, что когда-то могло существовать подобное существо. Но ныне никто не знает, что на самом деле произошло.



• Подготовьте 36 карточек легенды. В этом дополнении карточки легенды действуют по **новой системе**. Поэтому в его состав входит несколько наборов карточек легенды, помеченных одинаковыми буквами и цифрами. Однако в игре используется одновременно только по одной из них.

**Пример:** Есть 5 карточек А2. Но **только одна** из них должна быть замешана в колоду **карточек легенды**. Оставшиеся 4 карточки А2 убираются из игры. С ними вы познакомитесь в следующих играх.

**Обратите внимание:** некоторые карточки, например, карточка «А1», существуют в единственном экземпляре.



Перед тем как начать партию в «Звездный щит», составьте колоду из следующих **карточек легенды**:

Единственная карточка



Одна из 5



Одна из 5



Единственная карточка



Единственная карточка



Одна из 4



Единственная карточка



Расположите карточки легенды в алфавитном порядке так, чтобы карточки А1, А2 и так далее лежали наверху, а карточка N находилась в самом низу. Эти карточки составляют **колоду легенды**.



Единственная карточка



**Важно!** В карточке Е содержится особый вызов опытным героям. Первые партии лучше разыграть без нее.

Кроме того, вам нужно подготовить следующие карточки:

6 x «Угроза»



1 x «Дары андорцев»



5 x «Карточка-подсказка»



3 x «Карточки волков»



1 x «Триумф Варкура»



1 x «Звездный свет»



Но учитель, а как же Звездный щит? Щит, сияющий, словно звездный свет, и дарящий надежду. Он ведь существовал?

Звездный щит можно использовать дважды (каждую сторону щита). **На рассвете, прежде чем вступает в действие первый символ**, владелец щита может положить красный жетон «X» на один из символов в поле «Рассвет». Закрытый таким образом символ не будет действовать. Можно использовать одновременно две стороны щита и закрыть, таким образом, сразу 2 символа. **Обратите внимание:** о том, как Звездный щит вступает в игру, вы узнаете во время игры.



**Пример.** Герой воспользовался щитом и положил красный жетон «X» на символ **Скряля**. Во время этого рассвета ни один Скряля не будет двигаться.

Да, все источники сходятся в том, что героям удалось найти Звездный щит, прежде чем он попал в руки темного мага. И поэтому мы и сегодня называем эту часть истории «Эпоха Звездного щита».



### Подготовка к игре

Следуя по пунктам, разложите игровые компоненты.



1. Следуйте инструкциям на карточке «Подготовка к игре» из основной игры

2. Подготовьте следующие жетоны (жетоны подписанные курсивом возьмите из основной игры):



1 ключ



3 лесных гриба



8 жетонов валунов



6 пергаментов



1 зеленый драгоценный камень



11. Поставьте 3 волков.

Меррик, картограф



Кен Дорр, вор



10. Поставьте две новые фишки. Меррика, картографа, и Кена Дорра, вора.

### Приключение начинается!

Теперь прочитайте вслух карточку легенды A1.

### 3. Подготовьте 6 утроз:



Осадная башня



Крадер



Катапульта



Храм Тьмы



Дух огня



Водяное чудовище



7 жетонов света



1 кольцо-жетон



8 жетонов огня



3 лечебные травы



5 бревен



6 рунических камней

4. Выложите новые предметы: факел, песочные часы, рогатый сокол, флейта и звездный щит.



5. Выложите всех крестьян.



6. Положите звездочки на клетки C, G и N шкалы легенды.

**ВАЖНО!**  
На клетку E звездочка кладется только тогда, когда вы, отыграв несколько партий, решаетесь на более сложную версию с карточкой E. Пока этого не случилось, оставьте клетку E свободной.

7. Положите символ волка.



**ВАЖНО!**  
В первой игре положите символ волка на клетку В последующих играх положение символа волка будет определяться броском кубиков.



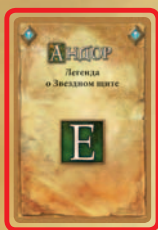
9. Поставьте всех существ и темного мага.



8. Подготовьте колоду с карточками легенды.

## Важные термины, использующиеся в дополнении, и разъяснения особых случаев

---



### Совет для более сложной версии с использованием карточки Е

Карточка Е содержит особый вызов для опытных героев. Поэтому используйте эту карточку только после того, как сыграете несколько начальных партий.

Прежде чем вскрыется угроза на карточке С, вам лучше победить на первый день только одно существо, чтобы рассказчик на первом рассвете достиг клетки С. Поскольку многие угрозы вступают в действие только на рассвете (а именно – в тот момент, когда активируются колодцы), у вас будет немного больше времени, чтобы успеть отреагировать.

### Несколько фигур / жетонов на одном поле

Принц, ведьма, пергаменты, лесные грибы и бревна могут находиться на одном поле с существом, жетоном огня, угрозой или волком.

### Цель легенды

В ходе одной партии в «Звездный щит» **необходимо** выполнить **3 цели**:

1. Защитить город (как в основной игре).
2. Выполнить задачу правителей (она определяется по карточке А3).
3. Отразить угрозу (определяется по карточке С с помощью кубиков).

После того как угроза отражена, рассказчик немедленно переходит на клетку N и легенда завершается. Это значит, что задача правителей должна быть выполнена раньше.

### Задача правителей: «Ворота замка»

- Во время броска кубиков при размещении бревен на одно поле можно положить несколько бревен.
- Нельзя поднять бревно, просто проходя мимо поля, на котором оно лежит.
- Если герой, который несет бревно, потерял очко силы и в результате бревно больше не помещается на отмеченном жетоном отрезке шкалы очков силы, герой должен сбросить бревно на то поле, на котором он в данный момент стоит.

С этого поля он или другой герой, которому количество очков силы позволяет это сделать, сможет позже его забрать.

- Бревна нельзя отправлять с соколами.

#### **Задача правителей: «Лихорадка»**

- Ведьма может двигаться вместе с фишкой героя (как крестьяне в основной игре).
- Герой, который нашел ведьму, получает, как обычно, колдовское зелье.
- Колдовское зелье можно после этого купить – при этом нужно находиться на поле, на котором в данный момент стоит ведьма.

#### **Задача правителей: «Принц Торальд»**

- Принц должен двигаться вместе с фишкой героя (как крестьяне в основной игре).

#### **Задача правителей: «Запасы»**

- Ценность лечебных трав и лесных грибов, которые нужно доставить в замок для выполнения задания, может быть любой.

#### **Задача правителей: «Свидетельства»**

- Собранные пергаменты кладутся на маленькие клетки карточки героя.
- Их можно отправлять с соколом.

### **Угрозы**

Угрозы – это главные задачи для героев. Какая из 6 угроз вступит в игру, будет решено в процессе игры. Поэтому в начале лучше подготовить все компоненты. Угрозы **не считаются существами**. Это касается и таких случаев, как, например, два тролля в Катапульте. Это значит, что, например, правила передвижения существ на рассвете не влияют на угрозы.

### **Дух огня**

- Жетоны огня не влияют на жетоны тумана, жетоны колодцев, звездочки, жетоны света, существ, крестьян, волков, другие фишки (например, ведьму) или предметы (например, лечебные травы, лесные грибы, бревна или пергаменты).
- Проигрыш героев определяется в момент, когда на игровое поле должен быть выложен жетон огня. Если в резерве больше нет жетонов и при этом должен быть выложен новый

(например, при 3 игроках в резерве должно лежать как минимум 3 жетона огня), герои проигрывают игру. При этом героев не спасает даже ситуация, когда герой стоит на поле, на которое должен быть выложен жетон огня, и может, соответственно, тут же его погасить.

- Правда, можно помешать появлению жетонов огня с помощью Звездного щита, если положить красный жетон «Х» на символ колодца в поле рассвета. В этом случае в виде исключения в резерве может находиться меньше жетонов огня, чем нужно.
- Герой, у которого меньше 5 очков воли, не может вступить на поле с жетоном огня.
- Если герой уже стоит на поле, на которое на рассвете кладется жетон огня, он немедленно теряет 4 очка воли. Затем этот жетон огня убирается с игрового поля.

*Обратите внимание: если у этого героя меньше 5 очков воли, он теряет все очки воли, снова восстанавливает 3 очка воли и теряет одно очко силы. После этого жетон огня убирается из игры. Это действует также тогда, когда у героя всего одно очко силы. Правда, при этом оно не теряется.*

## **Осадная башня**

- Существа игнорируют Осадную башню. Они не перепрыгивают через нее.
- Можно помешать передвижению Осадной башни с помощью Звездного щита, если положить красный жетон «Х» на символ колодца в поле рассвета.

## **Храм Тьмы**

- Если разрушена только часть храма, рассказчик не двигается.
- Можно помешать возрождению существ с помощью Звездного щита, если положить красный жетон «Х» на символ колодца в поле рассвета.

## **Катапульта**

- Катапульта ставится на поле 17. Двух Троллей, которые ею «управляют», нельзя разогнать факелами. С поля 17 нельзя разогнать и других существ.
- Эти два Тролля не приносят награды, и у них другое значение силы, чем у обычных Троллей. За первого побежденного Тролля рассказчик продвигается на одну клетку по шкале легенды. Когда побежден второй Тролль, угроза считается отраженной, и рассказчик перемещается на клетку N шкалы легенды.



- Стрельбе из Катапульты можно помешать с помощью Звездного щита, если положить красный жетон «Х» на символ рассказчика в поле рассвета. В таком случае рассказчик не двигается.

- Звездный щит можно использовать как обычный щит, когда герой стоит в городе, чтобы отразить валуны.

## **Крадер**

- Волки не повышают значение очков силы Крадера.
- Передвижение Крадера можно парализовать с помощью Звездного щита, если положить красный жетон «Х» на символ колодца в поле рассвета.

## **Ирлок, водяное чудовище**

- Когда мост разрушен, существа не могут переходить через него – в таком случае они остаются стоять на месте. Если существо должно встать на поле, на котором уже кто-то стоит, и оно не может быть при этом передвинуто по стрелкам на соседнее поле из-за разрушенного моста, не выставляйте на поле это существо

## **Жетоны света**

- Жетон света нельзя поднять, просто проходя мимо поля, на котором он лежит.
- Жетоны света имеют ценность 2, 4, 4, 6, 8, 10, 14.

## **Лесные грибы**

- Лесные грибы нельзя собрать, просто проходя мимо поля, на котором они лежат.
- Лесные грибы имеют ценность 1, 1, 2.
- Во время броска кубиков для определения положения лесных грибов можно положить несколько жетонов грибов на одно поле.

Лесные грибы нельзя использовать, чтобы получить золотые при торговле.

- Их нельзя использовать для покупки колдовского зелья у ведьмы.

Некоторые задания и карточки событий требуют от героев золота. В этом случае лесными грибами платить вместо золота нельзя.

## Дары андорцев

- При распределении любой герой может получить дар. Один герой может получить 2 или 3 дара, если группа решит, что так лучше.
- Все дары андорцев на рассвете снова переворачиваются лицевой стороной вверх. Это происходит также в том случае, если какой-нибудь дар лежит на игровом поле.
- Для использования этих предметов не нужно тратить часы на шкале времени.

## Хадрийские песочные часы

- Нельзя отматывать время назад меньше, чем 3 часа, и нельзя разделять эти 3 часа (например, 2 часа сейчас и 1 час потом).
- Песочные часы можно использовать на жетоне времени **одного** героя.
- Жетон времени героя должен находиться как минимум на 3-м часе, чтобы его можно было отодвинуть назад на полные 3 часа.
- Если жетон времени героя **при передвижении назад** проходит через час, на котором лежит символ волка, либо оканчивает передвижение на часе с этим символом, ничего не происходит. Если жетон времени впоследствии снова дойдет до символа волка, тогда волки заново активируются.

## Андорская флейта

- Маг может применить свое особое свойство только тогда, когда он сам использует флейту.

## Волки

- Волки **не считаются существами**.
- Волков всегда можно использовать и против угроз.
- Прирученные волки не опасны для крестьян.
- Всякий раз, когда жетон времени героя достигает символа волка на шкале времени, все волки немедленно передвигаются по стрелкам.

**Пример 1.** Символ волка лежит на 4-м часе. Маг хочет приручить волка-вожака на поле 45. Он должен пройти 2 поля, чтобы прийти до поля, на котором стоит волк. При этом его жетон времени достигает символа волка, и все волки двигаются на одно поле согласно стрелкам. Поэтому маг должен пробежать еще одно поле – на поле 43.



**Пример 2.** Маг пришел на поле с волком-вожаком. Поскольку приручение считается действием «Сражение», он не может приручать волка сразу после передвижения, но только тогда, когда снова будет его ход. Но прежде чем это происходит, жетон времени другого героя достигает символа волка. Все волки снова передвигаются на одно поле согласно стрелкам. Когда снова доходит ход до мага, он не может приручить волка, так как тот убежал от него на одно поле.

**Пример 3.** Маг пытается приручить волка-вожака. В течение двух первых попыток ему не удалось достичь значения боевой силы волка. Поскольку приручение считается действием «Сражение», его жетон времени перемещается вперед на одно поле за каждый раунд битвы. Таким образом, его жетон времени достигает символа волка. Волк-вожак (и все остальные волки тоже) – среди битвы – немедленно передвигается на одно поле по стрелке. Битва заканчивается, поскольку маг больше не стоит на одном поле с волком. Лучник или герой с луком в такой ситуации мог бы сразу же продолжить битву.

- Поскольку приручение считается действием «Сражение», лучник или герой с луком может также попытаться приручить волка с соседнего поля.
- Герой может в любой час досрочно закончить свой день. По правилам это происходит после 7-го часа. Однако можно сделать это в любой час. Для героя может иметь смысл завершить свой день досрочно, пока его жетон времени не дошел до символа волка. Герой, жетон времени которого лежит на поле рассвета, может даже завершить свой день до того, как он провел свой первый час. Правда, в таком случае он больше ничего не может делать целый день, и ход перейдет к следующему герою по часовой стрелке.
- Если герой, приручивший волка-вожака и расположивший символ волка на своей карточке героя, позже потеряет или получит очки силы, символ волка остается лежать на том же значении очков силы, на котором находился в момент приручения.



**Автор и художник Михаэль Менцель** родился в 1975 году и сейчас живет со своей семьей в Нижнем Рейне. Он работает над детскими и семейными играми для различных издательств. Его первый авторский проект, «Андор», был выбран игрой года в Германии в 2013 году. Кроме того, его игра получила во Франции приз «As d'Or» в категории «Игра года», а в Австрии – титул «Игровой хит для игры с друзьями».

**Редакция:** Вольфганг Людтке / TM-Spiele

**Графика:** Михаэла Кинле/Фине Тунинг

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

Сделано в Германии.

Все права защищены.



8933