

Suplemento de reglas

Componentes



4 tableros de héroe (en cada tablero hay un héroe en una cara y una heroína en la otra).

8 héroes:



28 criaturas:



26 fichas de oro



Frasco de veneno



3 hierbas curativas



Estrellas



7 figuras adicionales:



4 fichas de campesino



6 pergaminos



Valores 7, 8, 10, 11, 14, 17

6 piedras rúnicas



Fichas de pozo



8 fichas de derrumbe



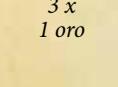
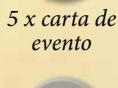
11 piedras preciosas



X roja



24 piezas de equipo:



15 fichas de niebla:



15 fichas de criatura



1 ficha «N»



7 fichas grandes



- 1 tablero de juego impreso por las dos caras
- 41 peanas de plástico para las figuras de juego (26 rojas, 4 negras, 3 grises, 2 azules, 2 amarillas, 2 verdes, 2 violetas)
- 1 tablero de equipo (en el reverso «tablero de combate»)
- 71 cartas grandes de leyenda (incluyendo 9 cartas en blanco)
- 1 carta grande «Lista de comprobación»
- 20 dados (4 azules, 5 verdes, 3 amarillos, 1 violeta, 3 rojos, 4 grandes y negros)
- 9 discos de madera (2 azules, 2 verdes, 2 amarillos, 2 violetas, 1 rojo)
- 5 cubos de madera (1 azul, 1 verde, 1 amarillo, 1 violeta, 1 rojo)
- 15 bolsas para guardar los componentes
- 1 reglamento de inicio rápido

66 cartas pequeñas:



Reglas detalladas a tener en cuenta

No se necesitan en la partida introductoria

Las acciones de los héroes

En su turno un héroe puede elegir entre 3 opciones:

Mover, combatir o mover al príncipe

Cada una de estas acciones cuesta tiempo en el marcador de día. Combatir cuesta 1 hora por ronda de combate, mover cuesta 1 hora por cada casilla del tablero. La acción «mover al príncipe» sólo se puede elegir si la leyenda incluye al príncipe Thorald. Por cada hora gastada, el príncipe se puede mover hasta 4 casillas. El príncipe aporta 4 puntos de fuerza adicionales en el combate cuando está en la misma casilla que la criatura que está siendo atacada.

Si un héroe no quiere o no puede mover, combatir o mover al príncipe Thorald, entonces puede «pasar». Esto, sin embargo, también le cuesta 1 hora en el marcador de día.

Otras posibles acciones que puede hacer un héroe son:

- Activar una ficha de niebla
- Vaciar un pozo
- Tomar o dejar oro o equipo u objetos de o en una casilla
- Intercambiar oro o equipo u objetos con otros héroes que estén en la misma casilla
- Usar objetos o equipo
- Comprar a un mercader puntos de fuerza o equipo

Todas estas acciones no cuestan ninguna hora en el marcador de día. Se pueden ejecutar en cualquier momento, incluso cuando no es el turno del jugador. Sin embargo, no se pueden ejecutar cuando la ficha de tiempo de un héroe ya está en la casilla de amanecer.

Ejemplo de un turno de juego: *Un héroe que está en una casilla con el símbolo de mercader compra al principio de su turno 2 puntos de fuerza, un halcón y un odre. Como ya tiene un escudo en su tablero de héroe y sólo hay espacio para una pieza de equipo grande, deja el escudo en la casilla. A continuación, elige la acción «mover». Usa una hierba curativa de valor 3 y una cara del odre que acaba de comprar. A continuación, mueve 4 casillas hasta una casilla que tiene una ficha de niebla. Gira la ficha: se activa un «gor». Éste se toma de la reserva y se coloca en la casilla. En este turno no puede combatir con el gor porque ya ha movido. El héroe tampoco puede mover más porque su turno ha terminado después de la activación de la ficha de niebla. Aunque el héroe se ha movido, esto no le ha costado ninguna hora en el marcador de día (por la hierba curativa y por el odre).*

Desarrollo del combate

Un héroe que esté en la misma casilla que una criatura puede atacarla. El arquero, o un héroe que tenga un arco, pueden atacar también desde una casilla adyacente. Si el héroe ha entrado este turno en la casilla, entonces tendrá que esperar hasta su siguiente turno para combatir. Antes les tocará a todos los demás héroes siguiendo el sentido de las agujas del reloj.

El ataque de un héroe:

1. Cada ronda de combate se avanza 1 casilla la ficha de tiempo del héroe en el marcador de día.
2. El héroe siempre tira primero y siempre tira todos los dados que tenga disponibles (esto se indica en su tablero de héroe, a la izquierda de sus puntos de voluntad actuales).
3. A continuación, suma el resultado de dado más alto a sus puntos de fuerza actuales. Esto da su valor de combate. Si el héroe quiere usar una «poción de la bruja» para duplicar el valor de un dado, lo debe decidir inmediatamente después de tirar, no puede esperar a la reacción de la criatura.

Ejemplo de determinación del valor de combate: *El guerrero tiene 9 puntos de voluntad. Esto le permite tirar 3 dados: 4, 3, 3. Al resultado de dado más alto suma sus puntos de fuerza actuales que son 5 y, por lo tanto, obtiene un valor de combate de 9.*

Si el héroe tuviera un casco, entonces sumaría los dos resultados de 3 y, por lo tanto, obtendría un valor de combate de 11.

La reacción de la criatura:

1. Antes de iniciar el combate, se marcan los puntos de fuerza y de voluntad de la criatura en el marcador de criaturas del tablero. A continuación, el jugador a la izquierda del combatiente tira todos los dados que tenga disponibles la criatura (véase marcador de criaturas, a la izquierda de sus puntos de voluntad actuales). Los gors, skrals y trolls usan los dados rojos. Los wardraks usan los dados negros.
2. La criatura también toma el resultado de dado más alto. Los dados con resultados iguales siempre se suman si, al hacerlo, se obtiene un resultado mayor.
3. A continuación, se suman los puntos de fuerza de la criatura al resultado de dado más alto. Esto da su valor de combate.

La **diferencia** entre ambos valores **se resta a los puntos de voluntad del perdedor**. Aunque que el arquero ataque desde una casilla adyacente puede, sin embargo, perder puntos de voluntad. En caso de empate no sucede nada.

Si la criatura aún tiene puntos de voluntad y el héroe también, entonces el combate continúa inmediatamente con la siguiente ronda de combate, excepto que al héroe ya no le quede ninguna hora en el marcador de día o que el héroe abandone el combate.

Fin de un combate

Si a la criatura ya no le quedan puntos de voluntad, entonces el héroe ha ganado el combate. Recibe inmediatamente como recompensa oro y/o puntos de voluntad a su elección. El valor de la recompensa se indica en el marcador de criaturas, debajo de los puntos de fuerza. La criatura derrotada se coloca tumbada en la casilla 80 y por ello el narrador avanza inmediatamente una casilla.

Si al héroe ya no le quedan puntos de voluntad, entonces ha perdido el combate. Pierde 1 punto de fuerza, en el caso de que aún tenga más de 1. Además, recibe enseguida 3 puntos de voluntad. A continuación, es el turno del siguiente jugador.

Si el combate finaliza sin ganador, la criatura se recupera. En el siguiente combate volverá a tener sus valores iniciales (véase marcador de criaturas).

Combate en grupo

Si hay varios héroes en la misma casilla de una criatura (el arquero o un héroe con arco que estén en casillas adyacentes también cuentan) pueden combatir en grupo. El héroe que tiene el turno invita a los otros héroes al combate. Las fichas de tiempo de todos los héroes que participen en el combate avanzan 1 hora. El valor de combate en grupo se determina de tal manera que todos los héroes que participan en el combate suman sus puntos de fuerza y uno detrás de otro su resultado de dado más alto. Si el mago quiere usar su habilidad especial de girar el dado de un héroe a la cara contraria, lo debe decidir justo después de la tirada. No puede esperar hasta que todos los héroes hayan tirado los dados.

Si el **valor de combate en grupo de los héroes** es menor que el valor de la criatura, **cada uno** de estos héroes **pierde la diferencia** en puntos de voluntad. Si ganan los héroes, entonces dividen la recompensa entre ellos.

El movimiento de las criaturas

Cada amanecer las criaturas avanzan hacia el castillo. Siempre empieza el gor que esté en la casilla con el número menor. Una criatura se mueve a la casilla adyacente hacia la cual apunte la flecha. En cada casilla sólo puede haber una criatura. Si la casilla a la que quiere mover una criatura ya está ocupada por otra criatura, entonces la criatura que está moviendo se mueve desde la casilla ocupada, siguiendo la flecha, a la siguiente casilla adyacente.

Reglas detalladas a tener en cuenta

No se necesitan en la partida introductoria

Después de los gors se mueven todos los skraly y después todas las demás criaturas siguiendo las mismas reglas (el orden en el cual se mueven se indica en la casilla de amanecer). Si la casilla a la que una criatura quiere mover está bloqueada, entonces la criatura no se mueve y se queda en su casilla.

Además, cuando una nueva criatura **entra en el tablero** y la casilla destino ya está ocupada se mueve, siguiendo la flecha, a la casilla adyacente.

Los campesinos

Los campesinos se pueden llevar hasta el castillo. Por cada ficha de campesino que se lleva al castillo, una criatura más puede entrar en el castillo. La ficha de campesino se gira para que su reverso quede boca arriba y se coloca al lado de los escudos dorados que hay en el tablero junto al castillo (el reverso de los campesinos en un escudo dorado). Un héroe puede mover a la casilla en la que hay una ficha de campesino y puede mover esta ficha junto con su figura. Puede mover con él varias fichas de campesino a la vez. En todo momento un héroe puede dejar atrás un campesino en una casilla. Si un héroe mueve con un campesino a una casilla en la que hay una criatura, o si la criatura entra en una casilla en la que esté un campesino, el campesino se considera derrotado inmediatamente y se retira del juego.

Las piedras rúnicas

Las piedras rúnicas se pueden guardar en las casillas de equipo pequeñas de los tableros de héroe. Al igual que las fichas de niebla, se les puede dar la vuelta con la ayuda del catalejo. Las piedras rúnicas también se les puede dar la vuelta y tomarlas aunque en la misma casilla haya una criatura. Cuando un héroe tenga 3 piedras rúnicas **de colores diferentes** en su tablero de héroe recibe **un dado negro**. Este dado tiene valores más altos que los dados de héroe. Mientras tenga las piedras rúnicas en su tablero podrá usar este dado negro durante el combate en lugar de sus dados. El mago también puede aplicar su habilidad especial a los dados negros.

Las hierbas curativas

Las hierbas curativas se pueden guardar en las casillas de equipo pequeñas de los tableros de héroe. El número en la ficha indica el valor de efecto que tiene la hierba curativa. Un héroe que no se encuentre en la casilla de amanecer puede usar una hierba curativa **sólo una vez** de una de tres formas diferentes:

- Como casillas de movimiento cuando el héroe elige la acción «mover». Este movimiento no hace avanzar la ficha de tiempo del héroe en el marcador de día.
- Como puntos de fuerza adicionales en una ronda de combate.
- Para aumentar sus puntos de voluntad en su tablero de héroe.

El valor no se puede dividir (por ejemplo, en el caso de una hierba curativa de valor 3 no se podría usar para ganar 1 punto de voluntad y hacer un movimiento de 2 casillas). Sin embargo, un héroe puede decidir no usar completamente el valor de una hierba curativa. Después de su uso único, la hierba curativa se retira del juego. Como todos los demás objetos o equipo, el héroe puede dar las hierbas curativas.

Las fichas de niebla

Un héroe que termine su movimiento en una casilla en la que haya una ficha de niebla debe girar la ficha y activar su efecto.

Según la ilustración de la ficha deberá robar una carta de evento, recibir puntos de fuerza o de voluntad, oro de la reserva o un odre del tablero de equipo. Pero entre ellas hay también dos fichas que muestran un gor. Cuando se gira esta ficha se coloca un dor en la casilla. Una vez activada, la ficha de niebla se retira del juego. Si un héroe usa un catalejo, puede dar la vuelta a todas las fichas de niebla de las casillas adyacentes. Permanecerán boca arriba hasta que algún héroe termine su movimiento en esa casilla y sólo entonces se activarán.

La bruja

La bruja se esconde entre la niebla. Cuando un héroe active en una casilla la ficha de niebla que muestra la poción de la bruja, recibe gratis una «poción de la bruja» del tablero de equipo. Además, la bruja se coloca en esta casilla. A partir de ahora, un héroe que esté en la misma casilla que la bruja puede comprar su poción. El precio depende del número de jugadores (véase el tablero de equipo). El arquero siempre paga 1 de oro menos. La poción duplica durante el combate el valor de un dado y tiene 2 usos (anverso y reverso de la ficha).

El príncipe Thorald

Cuando el príncipe Thorald está en la misma casilla que una criatura, aporta 4 puntos de fuerza adicionales a los héroes durante el combate con esa criatura. En su turno, un jugador puede elegir la acción «mover al príncipe» en vez de «combatir» o «mover». Esto le cuesta 1 hora en el marcador de día. A continuación, puede mover el príncipe hasta 4 casillas sobre el tablero. En un mismo turno puede hacer esto varias veces (por ejemplo, por 2 horas podría mover el príncipe hasta 8 casillas). Después de la acción «mover al príncipe» le toca al siguiente jugador. El príncipe Thorald no puede tomar fichas del tablero ni mover campesinos con él.

Los enanos escudo

Para los enanos escudo se aplican las mismas reglas que con el príncipe Thorald.

Los escudos dorados

Cuando una criatura irrumpe en el castillo se coloca inmediatamente encima de un escudo dorado al lado del castillo. Esta zona no cuenta como una casilla de tablero. Las criaturas que están en los escudos dorados no pueden ser atacadas. La leyenda se pierde inmediatamente si una criatura irrumpe en el castillo y no queda ningún escudo libre para contenerla (la cantidad de escudos depende del número de jugadores). Cada ficha de campesino que se lleva hasta el castillo hace posible que otra criatura más pueda irrumpir en el castillo. Para ello, el dorso de las fichas de campesino muestra un escudo dorado.

El casco

Un casco permite a un héroe en combate sumar todos los resultados de dado iguales. Como para el arquero, o un héroe que ataque con un arco, sólo cuenta el dado tirado en último lugar, el casco no les aporta ninguna ventaja. El mago tira un solo dado, así que el casco tampoco les es de utilidad.

No es posible combinar un casco con una poción de la bruja, es decir, no se puede, por ejemplo, duplicar un resultado de 3 a 6 con la ayuda de la poción y después sumarlo a un resultado directo de 6 usando el casco.

La lista de comprobación

Al principio de cada leyenda (excepto en la leyenda 1), los componentes se preparan según se describe en la carta «Lista de comprobación». Si la leyenda necesita componentes adicionales, esto se indicará en las propias cartas de la leyenda.

Los niveles

Algunas cartas hacen referencia a los niveles de los héroes. El mago, con 34, tiene el mayor nivel y el enano, con 7, el menor.

Resumen de leyendas

Jugad las leyendas en este orden. Cuentan la historia de Andor.

1

Leyenda 1

La llegada de los héroes

La partida introductoria
Sencilla introducción al juego con el «reglamento de inicio rápido». El grupo de héroes defiende el castillo y, al mismo tiempo, debe entregar un mensaje urgente.

2

Leyenda 2

La curación del rey

La primera gran aventura

Por primera vez está disponible el equipo. Además, los héroes se encuentran con la bruja y aprenden a usar su poción y las piedras rúnicas mágicas.

3

Leyenda 3

Los días de la resistencia

El juego libre

Las criaturas aparecen al azar. Sólo cuando los héroes hayan cumplido su carta de destino averiguarán con qué oponente final se deberán enfrentar esta vez.

6

Leyenda 6

El legado del dragón

¡Crea tu propia leyenda!

Para esta leyenda tienes a tu disposición 9 cartas en blanco. Ahora es tu labor seguir contando la historia de Andor.

5

Leyenda 5

La ira del dragón

El gran final

Los héroes deben liberar el castillo de Riet y derrotar al dragón antes de que llegue al castillo. Se trata de una partida muy divertida porque el camino del dragón siempre es diferente y los héroes no siempre tendrán disponibles las mismas ayudas.

4

Leyenda 4

El secreto de la mina

Nuevo entorno y nuevas condiciones de victoria

Esta leyenda se juega en la otra cara del tablero. Las criaturas custodian los tesoros y darán la alarma si los héroes no son cuidadosos. Las llamaradas quitan puntos de voluntad.



El autor e ilustrador:

Michael Menzel nació en 1975 y hoy en día vive junto con su familia en la región del Niederrhein. Su gran pasión por la ilustración le acompaña desde la infancia. Su primer trabajo ilustrando juegos fue en el año 2004 para Kosmos

Verlag. Desde entonces ha ilustrado juegos para varias editoriales, tanto infantiles como familiares. El juego «Las Leyendas de Andor» es su primer trabajo como autor.

Producción editorial: TM-Spiele

Diseño gráfico: Michaela Kienle/Fine Tuning

El autor y el editor quieren expresar su agradecimiento a todos los jugadores que han probado el juego y han leído el reglamento.

El autor quiere dar las gracias especialmente a: «Mi hijo Johannes y mi sobrino Joel, ellos son los que jugaron las primeras horas de Andor. Un agradecimiento también a Inka y Markus Brand por ser incansables al probar el juego (¡¡¡12 horas de Andor seguidas!!!), Ela y Stefan Hein, Steffen Müller, Mario Coopmann, Thorsten Obel; Madlen, Tilo, Martina y Jupp Hauk; Karina, Jakob, Max y Graham Murphy (unas vacaciones llenas de Andor); Andreas y Fabian Molter, Sebastian Nielatzner y Uwe Steinert; Rüdiger Dorn, Johannes Riemerscheidt, Daniela, Jannik y Nico Hecks; Christof y Tristan Tisch, Michele y Claudia Tucci (prueba relámpago de Andor). Muchas gracias también a todos los que probaron el juego en el Congreso de Prototipos de Bödefeld, en el Fin de semana de Catán en Bilstein y en el Fin de Semana de Juegos en Lieberhausen. Un agradecimiento especial a TM-Spiele y a Kosmos Verlag por su implicación en todos y cada uno de los aspectos del juego. Por último, pero no menos importante, quiero dar las gracias a Steffi, mi mujer, por su apoyo durante estos últimos dos años, sin el cual no hubiese podido desarrollar Andor.»

DEVIR

Créditos la edición en español
Producción editorial: Xavi Garriga
Traducción: Francisco Franco Garea
y Sonja Wlasny
Adaptación gráfica: Bascu
www.devir.es

KOSMOS

© 2012 Franckh-Kosmos
Verlags GmbH & Co. KG
Pflzerstraße 5-7
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de

Art.-Nr: 691745

Todos los derechos reservados

FABRICADO EN ALEMANIA

Podrás encontrar más información sobre el mundo de Andor en www.devir.es