

# ANDOR

## Reglamento de inicio rápido

Para 2 a 4 valientes aventureros

A partir de 10 años



### ¡Bienvenidos a Andor!

Este «reglamento de inicio rápido» os permitirá empezar a jugar fácilmente con la primera leyenda, la partida introductoria «La llegada de los héroes». A partir de la siguiente página ya empezaréis a jugar vuestros primeros turnos.

**Importante:** Lo mejor es que el jugador con más experiencia de vosotros lea el reglamento en voz alta. Tened cuidado de no saltaros ningún párrafo, porque os perderíais detalles importantes. ¡Que os divirtáis!

### Antes de la primera partida

- Retirad cuidadosamente todas las piezas de las **cuatro plantillas troqueladas con marco azul**. Atención: Las dos plantillas troqueladas con marco rojo no se necesitan en la partida introductoria, así que de momento se dejan en la caja.

- Montad las 29 figuras de juego en las peanas de plástico correspondientes. La barra de color en la parte inferior de la figura debe coincidir con el color de su peana de plástico. Colocad las figuras, junto con las piezas restantes destroqueladas, al lado del tablero.
- En la partida introductoria no se necesitan 3 peanas grises, 4 negras y 5 rojas, ni tampoco los 4 dados negros. Se deja todo esto en la caja.
- Sólo se necesitan las **12 cartas de leyenda de las cartas grandes** en las que se indica «**Leyenda 1**». Las cartas grandes restantes se dejan en la caja y se usarán más adelante en otras leyendas.
- De las **cartas pequeñas** sólo se necesitan las **12 cartas de evento** que tienen el **dorso plateado** (la carta con las flechas verdes también forma parte de ellas). Las cartas pequeñas restantes se dejan en la caja y se usarán más adelante en otras leyendas.



Cada jugador toma el papel de un **héroe de Andor** y vive aventuras fantásticas. Para esto cada uno de vosotros elige un tablero de héroe y lo coloca delante de él con la cara que muestra el héroe o la heroína, a su elección. Recibe, además, los siguientes componentes: **figura de juego, 2 discos de madera, 1 cubo de madera y todos los dados en el mismo color del héroe que ha elegido**. Atención: Cada héroe tiene una cantidad de dados diferente. El mago, por ejemplo, sólo tiene un dado.

Devolved a la caja los héroes, tableros de héroe, dados, discos de madera y cubos de madera sobrantes.

Atención: Cuando se haga referencia a un «héroe» también debe entenderse, por supuesto, como «heroína».



### Preparativos

- Colocad el tablero en el centro de la mesa con la cara que muestra el reino de Andor hacia arriba.
- Colocad las **7 fichas grandes** con el **lado azul hacia arriba** sobre el tablero: el pozo en la casilla 5, la niebla en las casillas 11, 12 y 13 y el mercader en la casilla 18. El hallazgo de oro con 1 de oro en la casilla 20 y el hallazgo de oro con 2 de oro en la casilla 17.
- Cada jugador coloca uno de sus discos de madera en la **casilla de amanecer** del tablero. Éstas son las **fichas de tiempo** de los jugadores.
- Cada jugador coloca su **héroe en la casilla indicada**: enano en la 43, guerrero en la 25, arquero en la 53 y mago en la 9.
- Colocad el oro al lado del tablero.
- Colocad el narrador en la casilla «A» del marcador de leyenda.
- Ordenad las **cartas de leyenda de la leyenda 1 «La llegada de los héroes»** alfabéticamente, de forma que las cartas A1, A2, B1, etc. sean las superiores y que la última sea la carta de leyenda N. A continuación, colocad esta pila de cartas **al lado del marcador de leyenda**. Las dos cartas de leyenda «Fin de combate» y «Combate en grupo» no serán necesarias hasta más adelante y de momento se dejan junto con el resto de componentes que aún no han sido repartidos.



Marcador de leyenda



Oro



Cartas de leyenda

Narrador



# 1.

## El tablero de héroe

Muestra al héroe, su habilidad especial, los marcadores de fuerza y voluntad y las casillas de equipo.

### Puntos de fuerza:

Cada héroe empieza con **1 punto de fuerza**. Cada héroe indica con su cubo de madera los puntos que puede sumar durante el combate.

### Casilla para el oro:

En esta casilla se puede guardar una cantidad ilimitada de oro (y, más adelante, también piedras preciosas).

### Habilidad especial:

Cada jugador debe presentarse a los demás jugadores y leer en voz alta la **habilidad especial** de su héroe. *Atención: la utilidad de algunas habilidades especiales no se verá hasta que empiece la partida.*

### Casillas de equipo:

Durante el transcurso de la partida los héroes recibirán piezas de equipo y objetos que guardarán en su tablero. En cada casilla se puede guardar una pieza de equipo o un objeto.



### Puntos de voluntad:

Cada héroe empieza con **7 puntos de voluntad**.

Con su segundo disco de madera cada héroe indica los dados que tiene disponibles para combatir (la cantidad de dados se ve a la izquierda). *El guerrero, por ejemplo, ahora puede combatir con 3 dados. Si perdiera 1 punto de voluntad, entonces sólo podría combatir con 2 dados.*

## El turno de un héroe:

# 2.

En su turno el héroe sólo puede hacer **1 acción**.

A continuación le toca al siguiente héroe **en el sentido de las agujas del reloj**.

En la primera parte de la partida introductoria aprenderéis la acción «**mover**». Un héroe se puede mover en su turno tantas casillas como quiera. **Importante:** las flechas entre las casillas no tienen ningún efecto sobre el movimiento de los héroes.

**Cada casilla** que mueva el héroe le cuesta **1 hora en el marcador de día**.

Por cada hora gastada se avanza la ficha de tiempo del héroe una casilla en el marcador de día.



En la primera parte de la partida introductoria, cada héroe tiene un máximo de 7 horas disponibles. Cuando un héroe haya usado todas sus horas dejará de jugar y les tocará a los demás héroes hasta que ellos también hayan usado todas sus horas.

**Cuando un héroe termina su movimiento** en una casilla en la que haya una **ficha**, ésta se activa y su efecto se ejecuta inmediatamente.

### Ejemplo de un turno de juego:

*El mago mueve 2 casillas hasta la casilla 11, donde hay una ficha de niebla. Su ficha de tiempo se avanza 2 horas en el marcador de día. Debe dar la vuelta inmediatamente a la ficha de niebla y ejecutar su efecto. A continuación, le toca al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.*

**No hay límite a la cantidad de héroes que pueden estar a la vez en una misma casilla.**

### Pasar

Si un jugador no quiere hacer nada en su turno, puede pasar. Su **ficha de tiempo se avanza 1 casilla**. A continuación le toca al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

# 3.

## ¡Empezamos a jugar!

**Los héroes juegan de forma colaborativa.**

El jugador más experimentado de vosotros lee ahora en voz alta la carta de leyenda A1 «La llegada de los héroes». No continuéis leyendo hasta que no hayáis completado todas las tareas que se indican en la carta.



# 4.

¡Felicidades! Ya habéis completado con éxito la primera parte de la partida introductoria. ¡Los héroes han llegado! Ahora ya conocéis las reglas más importantes. Todo lo que habéis conseguido (oro, puntos de voluntad, etc.) lo mantenéis para la segunda parte.

Las fichas de tiempo de todos los héroes se colocan en la casilla de amanecer. El héroe que haya entrado en el castillo coloca su ficha de tiempo en el gallo de la casilla de amanecer como señal de que será el que empezará a jugar el día siguiente.

Tomad las fichas grandes que aún estén en el tablero (pozo, mercader, quizá también algún hallazgo de oro y niebla) y devolvedlas a la caja. No son necesarias en la segunda parte.



## 5. Preparativos adicionales para la segunda parte de la partida introductoria:

Seguid en orden los pasos numerados para colocar ahora más componentes encima o al lado del tablero según se indique.

**1.** Se coloca **1 ficha de pozo** con la cara gris hacia arriba en **cada una de las casillas de pozo 5, 35, 45 y 55.**



**2.** Se coloca una **X roja** al lado del tablero.

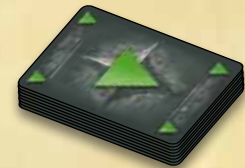


**3.** Se coloca un **pergamino** cualquiera al lado del tablero. El número en el reverso no tiene importancia.



**4.** Se colocan **6 estrellas** en las casillas **B, C, D, E, H y N** del marcador de leyenda.

**5.** Se mezclan las **cartas de evento** y se colocan en una pila boca abajo. **Importante:** la **«flecha de inicio» verde** se coloca boca abajo encima de la pila.



**6.** Ahora debería estar encima de todo la **carta de leyenda B1.**



**7.** Se coloca el **narrador** en la **casilla A** del marcador de leyenda.

**8.** Las **criaturas (gors y skrals)** se colocan al lado del tablero.



**14.** Se mezclan las **11 fichas de niebla restantes** y se colocan boca abajo en las casillas de la orilla del río que tienen un símbolo de niebla (círculo). **Atención:** como se han quitado 4 fichas de niebla, 4 casillas cualesquiera quedarán libres. **Importante:** No se deben colocar fichas de niebla en las casillas en las que haya algún héroe.

**13.** Se retiran estas **cuatro fichas de niebla** y se devuelven a la caja. No son necesarias en la partida introductoria.



**12.** Los **2 dados rojos de criatura** se colocan al lado del marcador de criaturas.



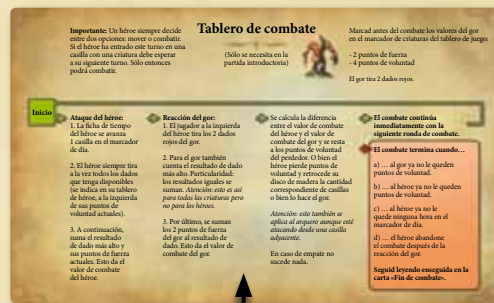
**11.** El **disco rojo de madera** se coloca en la **casilla 4** del **marcador de puntos de voluntad** en el marcador de criaturas.



**10.** El **cubo rojo de madera** se coloca en la **casilla 2** del **marcador de puntos de fuerza de fuerza** en el marcador de criaturas.



**9.** El **tablero de combate** (que al dorso tiene el «tablero de equipo») se coloca al lado del tablero de juego, junto con las **cartas de leyenda «Fin de combate» y «Combate en grupo».**



**6.** ¡Listo! En la página siguiente se explican las últimas reglas y, después, empezaremos ya la gran aventura.



## 7. El marcador de día

Como ya sabéis, en el marcador de día se indican las horas usadas por los héroes con sus fichas de tiempo.



**Importante:** Es muy importante no olvidar avanzar las fichas de tiempo. Por este motivo siempre debería encargarse un jugador de mover las fichas de tiempo de todos los jugadores. Nuestra recomendación es que sea el jugador más atento quien lo haga.

Un jugador puede decidir usar más de 7 horas en un día. Puede hacer hasta 3 horas «extra» más. Pero, cada hora extra le cuesta 2 puntos de voluntad. **Para ello debe retroceder su disco de madera en su tablero de héroe hasta la casilla de voluntad correspondiente.** Un héroe nunca puede llegar a 0 puntos de voluntad a consecuencia de las horas extra.

Normalmente un día termina para un héroe después de 7 horas. La excepción se indica en el recuadro de la derecha:

Un héroe que esté en su turno y quiera terminar su día coloca su ficha de tiempo en la casilla de amanecer. Si es el primer jugador en terminar el día, coloca su ficha de tiempo en el «gallo» como indicación de que el próximo día será el primero en empezar.

Para que empiece un nuevo día, todos los demás héroes también tienen que haber terminado su día y sus fichas de tiempo deben estar en la casilla amanecer. A continuación se ejecutan todos los símbolos de la casilla de amanecer, uno después de otro. Una vez hecho esto, el nuevo día lo empezará el jugador cuya ficha de tiempo esté en el gallo.

## 8.



1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8.

### La casilla de amanecer

Leed ahora en voz alta los puntos del 1 al 8 y ejecutad después de cada punto **enseguida** el efecto del símbolo.

**1. Leed la carta de evento superior y ejecutad lo que indique:**

**2. Mover todos los gors:**

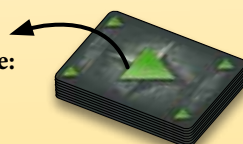
Se empieza siempre por el gor que esté en la casilla con el menor número. Ahora mismo, el primer gor en mover sería el de la casilla 16. Un gor se mueve a la casilla adyacente a la cual apunta la flecha (es decir, movería desde la 16 a la 13). **Muy importante:** En cada casilla sólo puede haber **una única criatura**. Si la casilla a la que debe mover el gor ya está ocupada por otra criatura, entonces el gor se mueve **enseguida** desde la casilla ocupada a la casilla adyacente indicada por la flecha.

*Ejemplo: El gor de la casilla 22 se mueve a la casilla 19. El gor de la casilla 23 también se debe mover a la casilla 19, pero como la casilla 19 ahora ya está ocupada, se mueve **enseguida** desde la casilla 23, siguiendo las flechas, hasta la casilla 3 que está más adelante.*

**3. – 6. Mover el resto de criaturas en el orden de las ilustraciones:**

Si en el tablero hay más criaturas, se mueven ahora de la misma forma que los gors.

**Atención:** Sin embargo, ahora mismo en el tablero sólo hay gors.



**7. «Rellenad» todos los pozos:**

Se les da la vuelta a las fichas de pozo a su anverso de color. Sin embargo, si en una casilla que tenga un pozo hay un **héroe**, este pozo no se rellena y la ficha se deja sin girar.



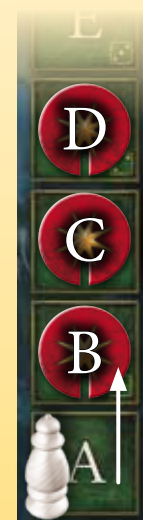
**8. El narrador avanza una casilla de letra en el marcador de leyenda (a la casilla B):**

El narrador se mueve cada amanecer, como ahora.

**Importante:** No olvidéis nunca mover el narrador porque es él quien hace avanzar la historia.

Cuando el narrador llegue a una casilla de letra en la que haya una estrella, se lee en voz alta la carta de leyenda correspondiente. **Atención:** Algunas letras no tienen ninguna carta de leyenda.

Como el narrador ahora ha llegado a la casilla «B», leed en voz alta la carta de leyenda B1.



**Ahora empieza la segunda parte del juego introductorio:**

Tened a mano esta página del reglamento de inicio rápido y ejecutad al final de cada día los efectos de los símbolos en el orden descrito de 1 a 8.