

# АНДОР

## ТЁМНЫЕ ГЕРОИ

Расширение для 5-6 игроков

**Важно:** Если вы играете в «Андор» в первый раз, начните с вводной Легенды 1 из основной игры. В ней могут участвовать не более четырех героев, и это должны быть обязательно герои из основной игры. Если у вас нет основной игры, но есть «Последняя надежда», тогда начните с правил вводной игры и Легенды 11 из этого дополнения. В этом случае игра также разыгрывается на четверых и без участия темных героев.

Эти правила делятся на 4 части:

Страницы 2-4: **Основная игра с 5-6 героями**



Страницы 5-6: **«Последняя надежда» с 5-6 героями**



Страница 7: **Особенности темных героев**



Страница 8: **Варианты игры**



### Компоненты игры

- 35 карточек легенды
- 9 фигурок героев
- 1 Костяной Голем
- 1 Меррик
- 1 Марун
- 2 Черных вестника
- 4 герба героев
- 6 жетонов Шпорнов
- 1 браслет
- 1 символ Голема
- 6 орехов
- 2 особые карточки для варианта игры «Карточки Меррика»
- 14 кубиков (3 красных, 3 бежевых, 2 коричневых, 5 синих, 1 большой черный)
- 8 круглых деревянных жетонов (2 красных, 2 бежевых, 2 коричневых, 2 синих)
- 4 квадратных деревянных жетона (1 красный, 1 бежевый, 1 коричневый, 1 синий)
- 14 пластмассовых подставок для игровых фигурок (2 красные, 2 бежевые, 3 коричневые, 2 синие, 2 черные, 3 серые)



4 карточки героев

На одной стороне каждой карточки изображен темный герой, а на другой стороне – темная героиня.



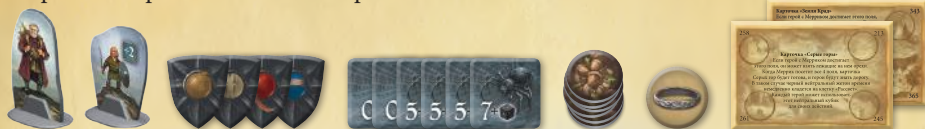
1 жетон «Рассвет»



4 черных круглых жетона (=нейтральные жетоны времени)

## Подготовка к игре

- Аккуратно выдавите компоненты из 6 листов. Вставьте все игровые фигурки в соответствующие им по цвету подставки.
- Если вы желаете играть темными героями в **основной игре**, следующие компоненты вам **не понадобятся**: фигурки Меррика и Марун, 4 герба героев, 6 жетонов Шпорнов, 6 орехов, 1 браслет, 2 особые карточки.



- Для игры в основную игру из карточек легенд вам понадобятся только две карточки «Костяной Голем» и «Оборотень в облике медведя».
- Все остальные карточки предусмотрены только для легенд из расширения «Последняя надежда». Разложите эти дополнительные карточки легенд по соответствующим легендам из «Последней надежды».
- На рубашке некоторых карточек изображены символы «5 или 6 игроков». При игре с участием 5-6 героев этими карточками нужно заменить карточки с аналогичным названием. Они специально разработаны для игры с большим количеством игроков. Если вы играете с темными героями, но в игре участвует менее 5 игроков, не используйте эти карточки. Для дополнительного отличия эти карточки имеют более темные (=красно-коричневые) рубашки.
- Карточки «Шпорны 1» и «Шпорны 2» при игре 5-6 героями используются во всех легендах «Последней надежды» (см. стр. 6).
- Карточку «Марун Храбрая» можно использовать для варианта игры в легенды 12-16 «Последней надежды», чтобы немного понизить уровень сложности этих легенд (см. стр. 8).
- Особые карточки «Карточка «Серые горы» и «Карточка «Земля Крад» можно использовать для легенд 12-17 «Последней надежды», чтобы немного понизить уровень сложности этих легенд (см. стр. 8).



## Правила для игры в основную игру с участием 5 или 6 игроков

- При игре в основную игру с участием более четырех героев разноцветные жетоны времени героев не используются. Вместо них положите **4 черных жетона** как **нейтральные жетоны времени** на клетку «Рассвет».
- Также положите рядом **жетон «Рассвет»** и **большой черный кубик**.
- Черный вестник** поддерживает главного противника. В качестве Черного вестника выступают две фигурки, одна предназначена для игры впятером, а другая – для игры вшестером. Перед игрой поместите рядом с игровым полем нужную фигурку.
- Если вы играете героем «Заклинатель/Заклинательница» или «Оборотень», возьмите **карточки легенды «Костяной Голем»** или **«Оборотень в облике медведя»**, соответственно.

### Нейтральные жетоны времени

В игре на пятерых или шестерых у героев нет собственных жетонов времени: вместо этого они для каждого действия используют **один** любой нейтральный черный жетон.

**Передвижение:** С помощью **одного** нейтрального жетона времени герой отмечает пройденное расстояние: каждое поле стоит один час на шкале времени. Нельзя разделять одно действие на несколько разных жетонов времени. Это правило действует также для действий, которые возможны в последующих легендах, например, передвижение Принца или горных гномов.

**Сражение:** За каждый раунд боя герой должен переместить **один** нейтральный жетон времени на один час. В следующем раунде боя это может быть другой жетон времени.

**Совместная битва:** Каждый герой, который принимает участие в битве, должен передвинуть **один** нейтральный жетон времени на один час. Несколько героев могут двигать один и тот же жетон.

**Важно:** Если герой перемещает нейтральный жетон времени в области **дополнительных часов**, он должен потратить, как обычно, очки воли.

## Завершение дня



В игре на пятерых или шестерых герой, который хочет завершить свой день, не ставит свой жетон времени на клетку «Рассвет» (поскольку у героев больше нет своих собственных жетонов). Вместо этого, в знак того, что его день завершен, он кладет свою фигурку. Герой, который сделал это первым, получает жетон «Рассвет» с изображением петуха. Когда все герои уложили свои фигурки, все черные жетоны перемещаются на клетку «Рассвет». После этого, как обычно, выполняются все действия, обозначенные символами на клетке «Рассвет», и герои снова поднимают свои фигурки. Затем герой с жетоном «Рассвет» начинает новый день.

## Черный кубик



Каждое существо в битве бросает дополнительно черный кубик. Этот кубик всегда прибавляется к боевой силе существа. Черный кубик **не используется для главного противника**. Вместо этого поддержку ему оказывает Черный вестник.

## Черный вестник



*В Андоре объявился ужас, о котором редко кто решался вспоминать. Это, без сомнения, был таинственный противник, ибо он никогда не угрожал героям напрямую. Однако стоило ему связаться со Злом, как он многократно усиливал его. Люди в стране боялись этого создания и в то же время, кажется, испытывали к нему определенное почтение. Как природное бедствие, которого опасаются и которым одновременно восхищаются. В народе эту сущность называли «Черный вестник».*

- Как только определится положение главного противника легенды, поставьте на это поле заранее подготовленную фигурку Черного вестника.
- Если главный противник в ходе легенды передвигается, Черный вестник перемещается вместе с ним.
- Черный вестник повышает очки силы главного противника (при 5 игроках это дополнительные 4 очка силы, и при 6 игроках – дополнительные 8).  
Главными противниками в основной игре считаются:
  - Скраль в башне в легенде 2
  - «Черная магия» в легенде 3 – за исключением Заколдованного Гора. Если именно он попадетс вашей партии, Черный вестник не вступает в игру!
  - Дракон в легенде 5.

**Дальнейшие правила:** В игре на пятерых или шестерых **всегда** действуют **указания для 4 игроков**:

**Для щита над замком:** Действует изображение для 4 игроков (=1 щит).

**При подготовке:** *Например, в легенде 5:* Жетон “N” при игре на 5-6 игроков, как и в игре на четверых, кладется на поле L шкалы легенды.

**При определении силы главного противника:** *Например, в легенде 2:* Скраль в башне имеет при 5 или 6 игроках 40 очков силы, как и при игре вчетвером, но не забудьте Черного вестника.

## Особые правила для карточек событий

На некоторых карточках событий сказано, что они действуют на героев, которые «стоят» на определенных полях. Это распространяется, конечно же, и на тех героев, фигурки которых лежат.

Некоторые карточки событий действуют только на героев, жетоны времени которых уже находятся на клетке «Рассвет». Поскольку при игре с более чем четырьмя игроками у героев нет собственных жетонов времени, в данном случае подразумеваются герои, фигурки которых лежат.

Некоторые карточки событий касаются определенных героев, например, Мага или Воителя. Темные герои при этом никогда не учитываются.

Когда герои, чтобы предотвратить негативное событие, могут пожертвовать золото или очки воли, всегда исходите из значения, указанного для 4 игроков.

Особый случай – карточка события Таинственное море, № 6: Если событие не удалось предотвратить, все нейтральные жетоны времени перемещаются на пятый час, поскольку личных жетонов времени у героев нет. Все герои, фигурки которых уже лежат, остаются лежать. Они не могут снова вернуться в игру.

## Особые правила для 1-5 легенд из основной игры

Читайте об особенностях той или иной легенды, только если вы собираетесь ее разыграть.

### Легенда 1:

Эта легенда не подходит для игры более чем с 4 игроками, поскольку в ней объясняются базовые правила игры для четырех героев. Поэтому в ней могут принимать участие только герои из основной игры, но не темные герои. Все остальные легенды из основной игры можно играть с участием до 6 игроков и с темными героями.

### Легенда 2:

Согласно карточке легенды A2, фигурки героев нужно расставить по полям, которые соответствуют их рангу. Новые герои, принимающие участие в игре, должны также встать на поля, соответствующие их рангу. **Например:** Если в игре участвует Дарх, заклинательница, она ставится на поле 68.

### Легенда 3:

- При игре впятером или вшестером карточка судьбы №5 «Крестьянская свадьба» убирается из игры.
- На карточке легенды A3 написано: «Каждый герой получает карточку судьбы и...» При игре впятером или вшестером группа получает всего 4 карточки судьбы на всех. Карточки достаются двум игрокам с самым высоким рангом и двум игрокам с самым низким рангом. Только эти герои должны исполнить свою судьбу.
- На карточках судьбы №7 и 10 сказано, что герой должен победить существо «в одиночку». В игре на пятерых или шестерых действует иное правило: «Вы должны принять участие в победе над этим существом».
- Согласно карточке легенды A3, все фигурки героев ставятся на поля, соответствующие их рангу. Темные герои, принимающие участие в игре, должны также встать на поля, соответствующие их рангу. **Например:** Если в игре участвует Дарх, заклинательница, она ставится на поле 68.

**Легенда 4:** Для этой легенды нет изменений.

**Легенда 5:** Для этой легенды нет изменений.





## Правила для игры в «Последнюю надежду» с участием 5 или 6 игроков

• Также как и при игре с 2-4 героями, в «Последней надежде» для 5-6 игроков используются **разноцветные жетоны времени** героев. Нейтральные жетоны времени (круглые черные жетоны) и жетон «Рассвет» **не понадобятся**. Действуют обычные правила при подсчете времени, завершении дня и т.д.

- Положите рядом с полем большой **черный кубик**.
- Черный вестник поддерживает главного противника. В качестве Черного вестника выступают две фигурки, одна предназначена для игры впятером, а другая – для игры вшестером. Перед игрой поместите рядом с игровым полем нужную фигурку.
- Если вы играете героем «Заклинатель/Заклинательница» или «Оборотень», возьмите **карточки легенды «Костяной Голем»** или «Оборотень в облике медведя», соответственно.
- Некоторые карточки событий касаются определенных героев, например, Мага или Воителя. Темные герои при этом никогда не учитываются.
- Особое правило для легенды 11: Эта легенда не подходит для игры с участием более чем 4 игроков. Однако в ней могут принимать участие темные герои (при игре на 2-4 игроков). Легенды 12-17 можно разыграть с участием более 4 игроков и с темными героями.

### Черный кубик



Каждое существо, каждый скелет и каждый Крадер в битве бросает дополнительно черный кубик. Этот кубик всегда прибавляется к боевой силе существа. Черный кубик **не используется для главного противника**. Вместо этого поддержку ему оказывает Черный вестник.

### Черный вестник



*В Андоре объявился ужас, о котором редко кто решался вспоминать. Это, без сомнения, был таинственный противник, ибо он никогда не угрожал героям напрямую. Однако стоило ему связаться со Злом, как он многократно усиливал его. Люди в стране боялись этого создания и в то же время, кажется, испытывали к нему определенное почтение. Как природное бедствие, которого опасаются и которым одновременно восхищаются. В народе эту сущность называли «Черный вестник».*

- Как только определится положение главного противника легенды, поставьте на это поле заранее подготовленную фигурку Черного вестника.
- Если главный противник в ходе легенды передвигается, Черный вестник перемещается вместе с ним.
- Черный вестник повышает очки силы главного противника (при 5 игроках это дополнительные 4 очка силы, и при 6 игроках – дополнительные 8). Главными противниками в «Последней надежде» считаются:
  - Бледный король в легендах 12 и 16
  - Древний Тролль в легенде 14 (но не Номион).
  - Околдованный герой в легенде 15.
  - Крепость Борхорн в легенде 17.

### Дальнейшие правила

В игре на пятерых или шестерых **всегда** действуют **указания для 4 игроков** (за исключением карточек, на которых даются особые указания):

*Пример: В легенде 16 четыре игрока должны положить на поле 208 бревна общей ценностью 10. Это действует также для 5 и 6 игроков.*

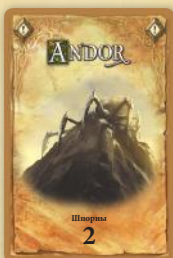


→ На карточке «Золотые щиты» для 5-6 игроков действует изображение, предназначенное для четверых (=1 щит).

Также в игре с 5-6 героями каждый герой должен на рассвете тратить провизию (если только он не стоит на поле с лагерем или повозкой). Для этого в игру добавлены дополнительные орехи. Кроме того, вы можете добыть еще провизии, побеждая Шпорнов.

## Шпорны

Разыгрывая легенды из «Последней надежды» с участием 5-6 героев, добавьте в игру 6 жетонов Шпорнов и две соответствующие карточки. После того, как вы прочитали последнюю карточку «А» легенды, также прочитайте карточки «Шпорны 1» и «Шпорны 2».



Рубашка



Лицевая сторона

**Замечание, касающееся легенды 15:** Если в игре участвует более 4 героев, в игру добавляются дополнительные карточки «Околдован» из этого расширения. Однако на рубашке этих карточек изображен символ «4 игрока» для того, чтобы эти карточки не отличались от карточек из «Последней надежды».



## Особенности темных героев

**Обратите внимание:** Когда в тексте сказано «герой», под этим словом, конечно же, подразумевается также соответствующая «героиня».

### Дархен/Дарх:

- Костяной Голем не может активировать жетоны и передвигать вместе с собой крестьян или повозку.
- Костяной Голем может использовать «поля-трамплины»
- Костяного Голема можно использовать против любого противника, в том числе против скелета и главного противника. Чтобы призвать его в игру, заклинатель должен принять участие в победе над существом. При победе над скелетом он не может вызвать в игру Костяного Голема.
- Особые правила для заклинателя в легенде 17:
  - Победенных Троллей-стражей, которых сдержал заклинатель, он ставит на любое поле по соседству с тем, на котором стоит он сам. В следующий раз, когда Троль должен передвинуться, он снова передвинется на его место.
  - Также при победе и сдерживании крадеров заклинатель может призвать в игру Костяного Голема. Позиция крадера определяется, как и для существ, с помощью красного (десятки) и геройского (единицы) кубиков – к выпавшему результату необходимо прибавить 300.



Символ Голема



### Друкиль/Друкья:

- Если у медведя менее 10 очков воли, другой герой может проходить через его поле, не теряя очков силы. Крестьяне, которых передвигают другие герои, также могут безопасно проходить через поле с медведем.
- Ни Торн, ни Амбра не могут передвигать медведя.
- При обмене очками силы с помощью щита Братства учитываются только очки силы героя-человека, не медведя.
- На игровом поле «Крад» есть только одно лесное поле – 340 – на котором герой может превращаться.



Браслет



### Форн/Форр:

- Если на рассвете или в результате карточки события существо должно переместиться на поле со Скралем-полукровкой, оно переходит дальше по стрелке. Это также происходит, если существо появляется на этом поле в результате карточки легенды или жетона движения.
- Когда скраль-полукровка тратит очки воли на то, чтобы передвинуться, он не может при этом снижать свои очки воли до 0.



### Лиандер/Лианэ:

- В легенде 17 его способность смотреть карточки событий не действует, потому что в этой легенде нет карточек событий.
- После того как активирована карточка «Надежда провидца», при «2» он может открыть не только 1, но и 2 жетона. Однако только один из них может быть жетоном движения, и только верхний.



*Пример: провидец может открыть 1 жетон пещеры и верхний жетон движения.*

*Однако при открытии эти жетоны еще не активируются.*

*В вышеуказанном примере открытый жетон пещеры активируется только тогда, когда любой герой останавливается на нем. Чтобы активировался открытый жетон движения, любой жетон времени должен достичь 4-го часа на шкале времени.*



## Варианты игры

Следующие варианты позволят вам сделать легенды из «Последней надежды» с участием 5-6 игроков немного легче.

### Марун Храбрый

С ее помощью вы можете сдерживать одно существо, которое вступает на поле с лагерьем или повозкой. В битве она приносит 2 дополнительных очка силы для героев. Подробности читайте на карточке «Марун Храбрый». Марун участвует только в легендах 12-16.



### Карточки Меррика

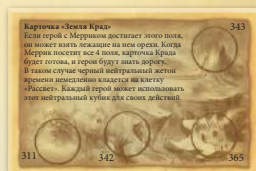
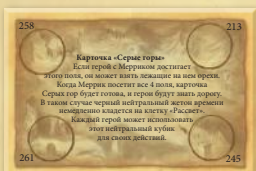
*Храбрый картограф уже давно сопровождал героев. Теперь он последовал за ними в последнее большое приключение.*

Когда вы с помощью Меррика производите разведку в Серых горах или в земле Крад, в игру добавляется больше орехов и времени. Меррик всегда начинает на поле, на котором стоит герой с самым высоким рангом. Каждый герой может передвигать Меррика вместе со своей фигуркой.



В легендах 12-16 используйте особую карточку «Карточка «Серые горы»»

В легенде 17 используйте особую карточку «Карточка «Земля Крад»»



В начале игры положите соответствующую карточку рядом с игровым полем и выполните указания, написанные на ней.



**Автор и художник:** Михаэль Менцель родился в 1975 году и сейчас живет со своей семьей на Нижнем Рейне. Его увлечение рисованием сопровождало его с самого раннего детства. В 2004 году он впервые проиллюстрировал игру для издательства «Kosmos». С тех пор вышло много детских и семейных игр, украшенных его иллюстрациями. Игра «Легенды Андора» - его первый авторский проект, за который Михаэль получил множество наград в Германии и за ее пределами (в частности, в 2013 г. эта игра завоевала титул «Игра года для экспертов»). После «Последней надежды», ставшей завершением трилогии Андора, он напоследок предлагает игрокам снова отправиться в земли Крада, но теперь уже в компании с «темными» героями.

**Редакция:** Вольфганг Людтке

**Графика:** Михаэла Кинле/Фине Тунинг

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

Автор выражает особую благодарность: «Моему сыну Иоханнесу, племяннику Джоэлю и супруге Штеффи за финальные тестовы раунды. Кроме того, я благодарю моих помощников, тестировавших игру: Том и Филипп Шуберт, Симон и Мануэль Шнепп, Кристоф Клинг, Кармен Хёнес, Гюнтер Доринг, Тобиас Браунштайн, Янин Штенцель, Патрик Штенцель, Андреас Гентер, Маркус Вайнгартен, Нильс Мануэль Мора, Андреас Фрелих, Йонатан Фрелих.

Особая благодарность Андреасу Кэльберу, благодаря которому в игру была включена Марун, и Грахаму Мёрфи, автору превосходной идеи о способности выращивать Звездную траву, которой обладает теперь скраль-полукровка».

Все права защищены  
Сделано в Германии

8966



Больше информации о мире Андора, официальный форум и дополнительные легенды от поклонников вы найдете на:

[legenden-von-andor.de](http://legenden-von-andor.de)

Facebook: [www.facebook.com/legendenvonandor](http://www.facebook.com/legendenvonandor)