

АНДОР ВЕЧНАЯ ЗИМА

Правила для вводной игры

Для 2-4 храбрых искателей
приключений от 10 лет

Добро пожаловать в Андор!

С этими вводными правилами вы с легкостью погрузитесь в первую легенду, вводную игру «Зимний камень». Уже со следующей страницы вы начнете делать первые ходы.

Важно: мы рекомендуем читать правила вслух; очень важно не пропускать страницы, иначе вы рискуете упустить важные детали. Приятной игры!

- Из больших игровых карточек вам понадобятся только **17 карточек легенды**, на которых написано «Легенда 1». Уберите все остальные большие карточки в коробку.
- Есть 5 карточек, на которых вместо номера стоит знак «!» (4 X «Травология», 1 X «Подготовка к игре»). Уберите их в коробку. Они понадобятся позже.



Перед первой игрой

- Аккуратно выдавите все компоненты из четырех листов.
- Вставьте все игровые фигурки в соответствующие подставки. Цветная отметка в нижней части фигурки должна совпадать с цветом подставки. Поставьте все фигурки возле игрового поля, рядом с другими компонентами.



Каждый игрок сыграет роль одного из **героев Андора** и переживет потрясающее приключение. Выбрав себе героя или героиню, игрок берет **соответствующую карточку** (т.е. вытнутый картонный планшет; поворачивая ее стороной с героем или героиней, по своему выбору). Кроме того, он получает следующие компоненты одного цвета: **игровую фигурку, 1 квадратный и 2 круглых деревянных жетона, и все кубики**. *Обратите внимание: у разных героев разное количество кубиков, например, у мага он всего один.*

Уберите оставшиеся фигурки героев, карточки, кубики и жетоны обратно в коробку. *Обратите внимание: когда в тексте говорится про «героя», подразумевается также и «героиня».*



Подготовка к игре

- Разместите игровое поле в центре стола. На лицевой стороне должно быть изображение Андора (в левой верхней части – замок).
- Из 24 жетонов снега (квадратные) отберите со следующими изображениями на обороте: 6 трав, 2 драгоценных камня, 3 каменные таблички. Уберите эти жетоны в коробку.
- Перемешайте оставшиеся 13 жетонов снега и разложите их лицевой стороной вниз на снежные поля (квадратные) на игровом поле. Положите жетон Зимнего камня на поле 17 (в центре) и по 1 жетону огня (потухшей стороной вверх) в замок (поле 0) и у Древа Песни (поле 57, справа сверху).
- Каждый игрок кладет один круглый жетон на клетку «Рассвет». Это **жетоны времени** героев.
- Каждый игрок ставит своего **героя на следующие поля**: гном на 43, воин на 28, хранитель огня на 19 и маг на 48.
- Поставьте фигурку Рассказчика на клетку «А» шкалы легенды.
- Разложите **карточки легенды**, составляющие вводную **Легенду 1 «Зимний камень»**, по алфавиту, так, чтобы карточки А1, А2, В1 и т.д. были наверху, а карточка N – внизу. Положите эту колоду рядом со шкалой легенды.
- Положите семь оставшихся карточек легенды «Костер в замке», «В снегу», «Зимний камень в старой башне», «Сражение», «Конец сражения», «Совместная битва» и «Воля камня» рядом с игровым полем.



Зимний камень



Жетоны огня



Рассказчик



Отложенные жетоны



Жетоны времени героев на клетке «Рассвет»

1.

На карточке героя

показаны его особые способности, характеристики и клетки для различных предметов, которые он может носить с собой.

Очки силы:

в начале у каждого героя **1 очко силы**. Текущее количество очков силы (которые герой может использовать в сражении) указывается с помощью квадратного деревянного жетона.

Место для драгоценных камней и трав:

здесь вы можете разместить любое количество драгоценных камней (а позже также трав).

Особая способность:

сейчас каждый игрок представляет своего героя другим игрокам и читает вслух его **особую способность**. Обратите внимание: смысл некоторых особых способностей станет понятен только в процессе игры.

Клетки для предметов:

в ходе игры герои получают предметы, которые могут положить на свою карточку. Каждая клетка – это место для одного предмета.



Очки воли:

в начале игры у каждого героя **7 очков воли**. С помощью круглого деревянного жетона указывается текущее количество очков воли, а также количество кубиков, которые герой может бросать в бою (слева). Например, воин может в настоящий момент бросать 3 кубика в бою. Если он потеряет одно очко воли, у него останется только 2 кубика.

Ход героя

2.

В свой ход герой всегда совершает **1 действие**. После этого ход переходит к следующему герою **по часовой стрелке**.

В первой части вводной игры вы познакомитесь с действием «Передвижение». В свой ход герой может пройти сколько угодно полей.

Важно: стрелки между полями не имеют значения для передвижения героев.

Передвижение **на 1 поле** стоит герою **1 час на шкале времени**.

За каждый потраченный час жетон времени героя передвигается вперед на одну клетку по шкале времени.



В первой части вводной легенды в распоряжении каждого игрока есть всего 7 часов. Если у одного героя закончились часы, другие герои продолжают играть, пока они тоже не истратят все свои часы.

Герой может проходить через поля, на которых лежат жетоны снега, не активируя их. Но если герой закончил передвижение на таком поле, этот жетон необходимо активировать и немедленно выполнить все, что на нем написано.

Пример хода: маг передвигается на 2 поля и останавливается на поле 13, на котором лежит жетон снега. Жетон времени мага передвигается вперед по шкале времени на 2 клетки. Маг должен немедленно открыть жетон снега и выполнить то, что там написано. Затем наступает ход следующего игрока (по часовой стрелке).

На каждом поле может находиться сколько угодно героев одновременно.

Пас

Если игрок не хочет ничего делать в свой ход, он может спасовать и передать ход. В таком случае **его жетон времени перемещается вперед на один час**. Ход переходит к следующему игроку (по часовой стрелке).

3.

С этого момента вы уже играете!

Герои играют вместе.

Самый опытный из игроков читает вслух карточку легенды «Зимний камень» А1. Только после того как вы выполните указанные в ней задания, читайте эти правила дальше.

4.

Поздравляем! Вы успешно закончили первую часть вводной игры. Герои прибыли! Теперь вы знакомы с самыми важными правилами!

Жетоны времени всех героев кладутся на клетку «Рассвет». Игрок с **самым высоким рангом** (см. карточки героев) кладет свой жетон времени на петуха, находящегося в клетке «Рассвет», в знак того, что именно его герой начнет следующий день.

5. Для 2 части вводной игры вам понадобятся следующие дополнительные компоненты:

Разместите материалы для игры на игровом поле и вокруг него, как показано на рисунке и в указанном порядке:

1. Синий Зимний камень должен сейчас лежать в замке.



2. Положите красный маркер X на символ торговца (поле 18).



3. Положите жетон «Вечная зима» на самую крайнюю клетку шкалы времени.



13. Уберите оставшиеся жетоны льда в коробку. Они не понадобятся в первом приключении.

12. Отберите из жетонов льда (круглые) 2 жетона, на которых нарисованы очки силы, а также жетон с изображением драгоценного камня. Перемешайте их и положите лицевой стороной вниз на поля 41, 49 и 64 (все возле реки).



11. Положите рядом 3 красных кубика для существ.



10. Положите красный круглый жетон на клетку «4» шкалы очков воли существ.



9. Положите красный квадратный жетон на клетку «2» шкалы очков силы существ.



8. Карточки легенды «В снегу», «Сражение», «Конец сражения», «Совместная битва» и «Воля камня» выкладываются возле игрового поля.



4. Положите по 1 звездочке на следующие буквы шкалы легенды: В, D, E, H, I и N.

5. Карточка легенды B1 должна сейчас находиться сверху стопки.



6. Рассказчик должен стоять на букве А шкалы легенды.

7. Поставьте Гор на следующие поля: 18, 22, 23 (все в левой части), 36, 39 (оба возле каменного моста), 48 (сверху возле деревянного моста).



Гор

6. Вот и все! На следующей странице вам предстоит познакомиться с остальными правилами. После этого вас ждет большое приключение!

7. Шкала времени

Как вы уже знаете, часы, которые герои уже использовали в ходе первого дня, отмечаются на шкале времени жетонами времени.



Внимание: очень важно не забывать передвигать жетоны времени. Лучше всего, если за этим будет следить кто-то из игроков. Мы рекомендуем самому внимательному взять на себя эту задачу.

Обычно день в Андоре заканчивается для героев после истечения 7 часов. Но имеется и исключение (читай справа):

Если герой на своем ходу желает завершить свой день, он кладет свой жетон времени на клетку «Рассвет». Если в этот день он первый, кто сделал это, то герой кладет свой жетон на клетку с петухом, чтобы обозначить, что именно он первым начнет новый день.

Прежде чем начнется новый день, все остальные герои должны завершить свои часы, и их жетоны времени должны быть помещены на клетку «Рассвет». После этого следует выполнить все действия, обозначенные символами на клетке «Рассвет» – одно за другим. После этого герой, жетон времени которого находится на клетке с петухом, начинает новый день.

Помимо обычных 7 часов герой может получить еще до 3 дополнительных. Но каждый дополнительный час стоит 2 очка воли (количество которых, соответственно, уменьшается на карточке героя). Получая дополнительные часы, герою нельзя снижать число своих очков воли до 0.

8.



1. Передвигаются все Горы

Первым всегда ходит Гор, который стоит на поле с **самым маленьким номером**. Сейчас первым передвигается Гор на поле 18. Гор переходит на соседнее поле, на которое указывает маленькая стрелка (т.е. с 18 на 14).

Очень важно: на одном поле может стоять только одно существо. Если какое-либо существо должно передвинуться на уже занятое другим существом поле, оно немедленно переходит дальше по стрелке на поле, соседнее с тем, что уже занято.

Пример: Гор с поля 22 передвигается на поле 19. Гор с поля 23 также хочет попасть на поле 19. Поскольку поле 19 уже занято, он немедленно переходит по стрелке дальше, на поле 3.

Внимание: существа НИКОГДА не активируют жетоны.

2 - 5. Остальные существа передвигаются в указанном порядке

Если на игровом поле есть другие существа, они теперь передвигаются по тем же правилам, что и Горы.

Внимание: в данный момент на игровом поле есть только Горы.

6. Согревающий огонь

Герои, находящиеся на клетке с горящим огнем, теперь получают по 5 очков воли.



Клетка «Рассвет»

Теперь прочитайте пункты 1-9 и выполните действия, соответствующие символу в каждом пункте

7. Дни становятся короче

Жетон «Вечная зима» перемещается на одну клетку влево. **Важно:** если он закрыл какой-то час, больше нельзя использовать этот и все последующие часы.

8. Огни гаснут

Все горящие огни переворачиваются лицевой стороной вниз.

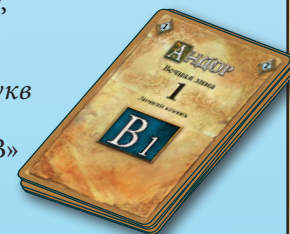
9. Фишка Рассказчика перемещается на 1 клетку вперед по шкале Легенды (на клетку В):

Рассказчик всегда перемещается во время каждого восхода солнца – как и сейчас.

Важно: не забывайте передвигать рассказчика, потому что он двигает повествование вперед!

Если фишка Рассказчика переместилась на клетку, отмеченную звездочкой, необходимо взять новую карточку легенды, прочитать ее и выполнить то, что на ней написано. **Внимание:** для некоторых букв нет карточек легенды.

Поскольку фишка Рассказчика достигла клетки «В» прочитайте карточку легенды В1.



Теперь начинается вторая часть вводной игры.

Держите при себе эту страницу вводных правил и в конце каждого дня выполняйте описанные здесь события в указанном порядке, с 1 по 9.