

ANDOR

A ÚLTIMA ESPERANÇA

Regras para começar a jogar rapidamente

Para 2 a 4 aventureiros corajosos
a partir de 10 anos



Bem-vindos a Andor!

Estas “regras para começar a jogar rapidamente” permitem que se comece a jogar sem dificuldades a lenda introdutória chamada “As Montanhas Cinzentas”. A partir da próxima página, vocês já começarão a jogar seus primeiros turnos.

Atenção: é melhor que o jogador com mais experiência leia as regras em voz alta. Tenha cuidado para não pular nenhum parágrafo, pois desta maneira vocês perderiam detalhes importantes. Boa diversão!

Antes da primeira partida

- Retire cuidadosamente todas as peças das seis folhas de papelão.
- Monte as **46 figuras** de jogo nas bases de plástico correspondentes. A faixa colorida existente na parte inferior da figura deve ser igual à cor de sua base de plástico. Coloque as figuras junto com as peças restantes já destacadas ao lado do tabuleiro.
- Deixe todas as figuras com bases cinzas e brancas em um saco e guarde-o dentro da caixa; estas figuras não são usadas na partida introdutória.
- Das **cartas grandes** só serão usadas as **18 cartas de lenda** em que existe a indicação “Lenda 11”. As cartas grandes restantes são deixadas na caixa e só serão usadas mais adiante em outras lendas.
- Todas as cartas pequenas de evento serão necessárias. A carta com uma flecha verde no verso é de importância fundamental.



Cada jogador assume o papel de um **herói de Andor** e vive aventuras fantásticas. Para isso, cada um de vocês deve escolher um tabuleiro de herói e colocá-lo à sua frente com a face que mostra o herói ou heroína para cima. Além disso, vocês receberão os componentes correspondentes à cor do herói escolhido: **uma figura de jogo, 2 discos de madeira, 1 cubo de madeira e todos os dados da mesma cor.**

Atenção: Cada herói tem uma quantidade de dados diferente. O mago, por exemplo, só tem um dado.

Coloque de volta na caixa todos os heróis, tabuleiros, dados, discos de madeira e cubos de madeira que sobraram.

Importante: Quando se fizer qualquer referência a um “herói” tanto neste texto, quanto nas aventuras, também se deve entender como “heroína”.



Preparativos

- Coloque o tabuleiro no centro da mesa com o lado que mostra as Montanhas Cinzentas para cima.
- Cada jogador coloca sua figura de herói na casa 201 (no canto superior direito do tabuleiro).
- Coloque as 4 **fichas grandes** no tabuleiro com o **lado azul à mostra**: a ficha “Fonte” na casa 229, as fichas “Névoa” nas casas 216 e 228, e a ficha “Covil” na casa 230.
- Cada jogador coloca um de seus discos de madeira na **casa do amanhecer** do tabuleiro. Estes discos são as fichas de tempo dos jogadores.
- Deixe as nozes em uma pilha próxima ao tabuleiro.
- Coloque o narrador na casa “A” do marcador da lenda.

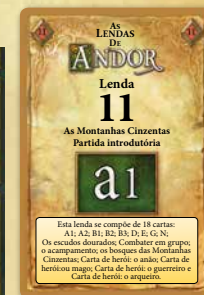
• Coloque as **cartas de lenda em ordem alfabética a partir da lenda 11, “As Montanhas Cinzentas”,** de modo que as cartas A1, A2, B1 etc. fiquem em cima e que a última carta seja a lenda N. Em seguida, coloque esta pilha de cartas **ao lado do marcador de lenda**. As cartas de lenda “Os escudos dourados”, “Fim de combate”, “Combate em grupo”, “O acampamento”, “Os bosques das Montanhas Cinzentas” e as 4 “Cartas de herói” serão necessárias mais adiante e, neste momento, devem ser deixadas junto ao tabuleiro.



Fichas de tempo dos heróis na casa do amanhecer



Nozes



Cartas de lenda



Narrador

1.

O tabuleiro de herói

Mostra o herói, sua habilidade especial e várias casas para marcar seus valores e seus pertences.

Pontos de força

Cada herói começa com **2 pontos de força**. Cada herói indica com seu cubo de madeira o número de pontos que ele pode somar durante o combate.

Habilidade especial

Cada jogador deve apresentar-se aos demais jogadores e ler em voz alta a **habilidade especial** de seu herói. Atenção: a utilidade de algumas habilidades especiais não é visível até o jogo começar.

Quadro de comida

Nestas casas pode haver tantas nozes quantas você quiser.

IMPORTANTE: todos os heróis recebem, neste momento, uma noz, menos o herói de menor nível (o nível de cada herói aparece junto ao nome do herói).

Casas de equipamento

Durante a partida os heróis receberão peças de equipamento que guardarão em seu tabuleiro. Em cada casa é possível guardar uma peça de equipamento.

O mago conta com algumas casas adicionais para seus livros de feitiços. Estas casas não são usadas no começo da partida e só entram no jogo mais adiante.



Pontos de vontade

Cada herói começa com **7 pontos de vontade**.

Com seu segundo disco de madeira, os heróis indicam os dados que estão disponíveis para eles combaterem (a quantidade de dados se vê à esquerda). O anão, por exemplo, começa combatendo com 2 dados, mas se perder 1 ponto de vontade, só poderá combater com 1 dado.

O turno do herói

2.

Em seu turno, o herói só pode realizar **1 ação**. Em seguida, é a vez do próximo herói **no sentido dos ponteiros do relógio**.

Na primeira parte da partida introdutória, vocês aprenderão a ação “mover-se”. Em seu turno, um herói pode se mover quantas casas ele quiser. **Importante:** as flechas entre as casas não têm nenhum efeito sobre a movimentação dos heróis.

Cada casa que o herói se desloca custa a ele **1 hora no marcador do dia**. Para cada hora gasta, a ficha de tempo do herói avança uma casa no marcador do dia.



Na primeira parte da partida introdutória, cada herói tem um máximo de 7 horas disponíveis.

Quando um herói tiver usado todas as suas horas, ele deixará de jogar. Os outros jogadores continuarão jogando até que eles também tenham usado todas as suas horas.

Quando um herói termina seu movimento em uma casa em que há uma ficha, esta é ativada e seu efeito se faz sentir imediatamente.

Exemplo de um turno de jogo:

O mago se move 4 casas até chegar à casa 216, onde há uma ficha de névoa. Sua ficha de tempo avança quatro horas no marcador do dia. Ele deve virar imediatamente a ficha de névoa e executar seu efeito. Em seguida, é a vez do jogador seguinte no sentido dos ponteiros do relógio.

Não há limite para a quantidade de heróis que podem estar na mesma casa de uma vez.

Passar

Se um jogador não quer fazer nada em seu turno, ele pode passar. Sua **ficha de tempo avança 1 casa**. Em seguida, é a vez do jogador seguinte no sentido dos ponteiros do relógio.

3.

Começamos a jogar!

Os heróis jogam de forma cooperativa

O jogador mais experiente do grupo lê em voz alta a carta de lenda A1. Não continuem lendo enquanto não tiverem completado todas as tarefas indicadas na carta.



4.

Parabéns! Já completaram com êxito a primeira parte da partida introdutória. Agora vocês já conhecem as regras mais importantes. Tudo que vocês conseguiram (pontos de vontade, nozes etc.) será mantido na segunda parte da aventura.

As fichas de tempo de todos os heróis são colocadas na casa do amanhecer. O herói que se encontra na casa 205 coloca sua ficha de tempo sobre o galo da casa do amanhecer como um sinal de que ele será o primeiro a jogar no dia seguinte.

Pegue as fichas grandes que ainda se encontram sobre o tabuleiro (“Fonte” e “Névoa”) e devolva-as para a caixa. Elas não serão necessárias na segunda parte.

5. Preparativos adicionais para a segunda parte da partida introdutória:

Siga os passos numerados na ordem para preparar os componentes que serão colocados em cima e ao lado do tabuleiro conforme indicado. Se possível, mostre esta página das regras aos jogadores para que todos possam vê-la.

1. Coloque 1 ficha de fonte com o lado cinza para cima em cada uma das casas que tem um hexágono: 229, 251 e 265.

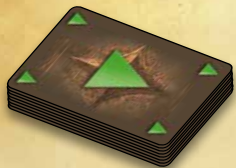


2. Coloque 1 dente-de-leão na casa 256 (do lado sem recolher). Coloque, também, 1 odre, a luneta e o Escudo das Tempestades na casa 201.



17. Embaralhe as cartas de evento e deixe-as viradas para baixo formando uma pilha em seu respectivo espaço (o canto superior esquerdo do tabuleiro).

IMPORTANTE: coloque a **carta de evento inicial com a flecha verde** visível no topo do baralho.



16. Deixe próximo ao tabuleiro os 5 dentes-de-leão restantes..



15. No tabuleiro, pode-se ver a “**velha estrada dos anões**”, que será importante durante o transcorrer da partida. As casas desta estrada se distinguem por ter um número sublinhado.

3. Coloque um X vermelho nas casas 260 e 270.



4. Embaralhe todas as fichas de névoa e coloque-as viradas para baixo nas casas com o símbolo de névoa (círculo). Não coloque uma ficha de névoa onde já houver um herói (pode ser que sobre alguma ficha de névoa).



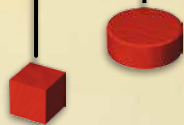
5. Deixe os seguintes componentes próximos ao tabuleiro: 3 poções da bruxa, 2 odres, 4 troncos, 1 caldeirão, 3 livros de feitiços, 1 cubo branco, 1 pedra preciosa de valor 6 e 1 dado cinza.



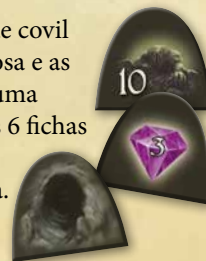
14. Deixe 3 dados vermelhos junto ao quadro de criaturas.



13. Coloque o cubo vermelho na casa 2 dos pontos de força das criaturas e o disco vermelho na casa 6 dos pontos de vontade das criaturas.



12. Separe 4 fichas de covil com uma pedra preciosa e as 2 fichas de covil com uma caverna. Embaralhe as 6 fichas de covil restantes e deixe-as em uma pilha.



11. Prepare as cartas de “O Acampamento”, “Os bosques das Montanhas Cinzentas” e as 4 “Cartas de herói”.



6. Coloque o acampamento na casa 201 e deixe a carta “Os escudos dourados”, próxima ao tabuleiro, ao lado da dita casa.



7. Se for a primeira vez que você está jogando *As Lendas de Andor* ou caso não se lembre das regras de combate, prepare a tabela de combate e as cartas “**Fim de combate**” e “**Combate em grupo**”. Não é necessário ler nada agora: durante o transcorrer da partida será dito quando você deve fazer isso.



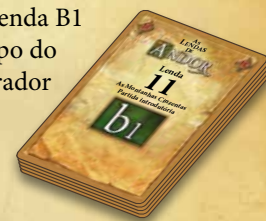
IMPORTANTE: seu primeiro combate irá acontecer mais adiante contra um wargor.



8. Prepare os 6 wargors, os 8 skrals das montanhas e os 4 trolls.



9. A carta de lenda B1 deve ficar no topo do baralho e o narrador estar na casa do marcador de lenda..



10. Coloque uma estrela nas casas B, D, E, G e N do marcador de lenda.



6. Pronto! Na próxima página estão explicadas as últimas regras. Depois começamos a grande aventura.

7. O marcador de dia

Como vocês já sabem, no marcador de dia são anotadas as horas usadas pelos heróis com suas fichas de tempo.



Importante: É muito importante não se esquecer de mover as fichas de tempo. Por este motivo, deveria haver sempre um jogador encarregado de mover as fichas de tempo de todos os jogadores. Nossa recomendação é que esta tarefa fique a cargo do jogador mais atento de todos.

Normalmente o dia termina para um herói depois de 7 horas. A exceção encontra-se indicada na caixa de texto à direita:

Um herói que esteja em seu turno e queira terminar o dia coloca sua ficha de tempo na casa do amanhecer. Se ele for o primeiro jogador a terminar este dia, sua ficha de tempo deverá ser colocada no “galo” como uma indicação de que ele será o primeiro a começar o próximo dia.

Para que ele comece um novo dia, todos os heróis também têm que haver terminado seu dia e suas fichas de tempo devem estar na casa do amanhecer. Em seguida, são executados todos os símbolos da casa do amanhecer, um depois do outro. Depois de feito isso, o novo dia começará com o jogador cuja ficha de tempo se encontra sobre o galo.

Um jogador pode decidir usar mais de 7 horas em um dia. Pode fazer até 3 horas “extras” a mais. Mas, cada hora extra custa a ele 2 pontos de vontade. Por isso, o disco de madeira do herói deve retroceder até a casa de vontade correspondente em seu tabuleiro de herói. Um herói nunca pode chegar a 0 pontos de vontade em consequência de fazer horas extras.

8.

A casa do amanhecer

Leia agora em voz alta os pontos 1 a 11 e depois execute as instruções na sequência.

1. Leia a carta de evento no topo da pilha e faça o que ela indica.

2. Mova todos os wargors (neste momento, só há um no tabuleiro)

Um wargor se move para a casa adjacente para a qual a flecha aponta (ou seja, da 221 para a 219).

Mover todos os skral das montanhas

Comece sempre pelo skral que está na casa com o menor número. Neste caso, o skral mover-se-á até a casa 214.

Mover todos os trolls

Neste caso, também se move primeiro o troll que se encontrar na casa com o menor número.

Muito importante: em cada casa só pode haver uma criatura. Se a casa para onde o troll tem de se mover já estiver ocupada por outra criatura, então o troll se move da casa ocupada para a casa adjacente indicada pela flecha.

Exemplo: o troll da casa 220 se move para a casa 219. Mas esta casa já está ocupada por um wargor, então o troll se move até a próxima casa seguindo a indicação da flecha: a casa 217.

5. Mover de novo todos os wargors

Como a casa 217 já está ocupada pelo troll, o wargor se move até a casa 216.

6. Repor todos os covis

Coloque em cada casa com covil uma das fichas de covil da reserva, sem a olhar, menos nas casas de covil onde já houver um herói. Exceção: só nesta lenda, não se deve recolocar nada nas casas marcadas com um X vermelho (260 e 270).

7. Os esqueletos, neste momento, não têm nenhum efeito



1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11.

8. Consumir 1 comida

Neste momento, cada herói deve entregar 1 ficha de comida. O alimento pode ser tanto uma noz, quanto um dente-de-leão. Se um herói não puder consumir comida, perderá 8 pontos de vontade. Se, por causa disso, ele ficar sem pontos de vontade, receberá imediatamente 3 pontos de vontade, mas perderá 1 ponto de força.

Muito importante: se um herói se encontra na mesma casa que o acampamento, não deve consumir nenhuma comida.



9. Reproduzir os dentes-de-leão

Coloque uma ficha de dente-de-leão a mais em todas as casas que tenham, pelo menos, uma ficha de dente-de-leão (neste momento, só há na casa 256). Não é necessário que um herói recolha todos os dentes-de-leão de uma só vez; ele pode recolher tantos quantos quiser.

10. Preencher todas as fontes

Vire todas as fichas de fonte de modo a mostrar seu lado colorido, menos nas casas onde já houver um herói.

11. Mover o narrador

O narrador avança uma casa de letra no marcador de lenda (para a casa B). O narrador se move a cada amanhecer, como agora. Quando o narrador chegar a uma casa de letra na qual haja uma estrela, a carta de lenda correspondente deverá ser lida em voz alta. Atenção: algumas letras não têm nenhuma carta de lenda. Como o narrador acabou de chegar à casa “B”, leia em voz alta a carta de lenda B1.



Agora começa a segunda parte do jogo introdutório:

Tenha em mãos esta página de regras para começar a jogar rapidamente e, ao final de cada dia, execute as ações indicadas pelos símbolos na ordem descrita de 1 a 11.