

Nová HERNÍ PŘÍRUČKA

Herní materiál



4 karty hrdinů (jedna strana karty pro hrdinu a druhá pro hrdinku)

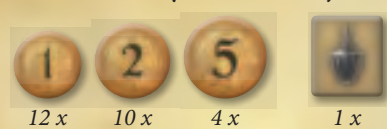
8 hrdinů:



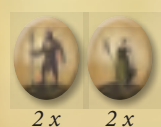
28 nestvůr:



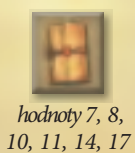
26 žetonů „zlatých“



4 žetony sedláků



6 pergamenů



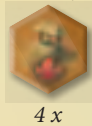
6 runových kamenů



hvězdičky



žeton studny



8 žetonů suti



11 drahokamů



červené X



24 předmětů vybavení:



15 žetonů mlhy:



1 oboustranný herní plán

41 umělohmotných podstavců na figurky

(26 červených, 4 černé, 3 šedé, 2 modré, 2 zelené, 2 fialové)

1 karta „Vybavení“ (z druhé strany karta „Souboje“)

71 velkých karet legendy (z toho 9 prázdných)

1 velká karta „Pokyny“

20 kostek (4 modré, 5 zelených, 3 žluté, 1 fialová, 3 červené, 4 velké černé)

9 dřevěných žetonů (2 modré, 2 zelené, 2 žluté, 2 fialové, 1 červený)

5 dřevěných kostiček (1 modrá, 1 zelená, 1 žlutá, 1 fialová, 1 červená)

15 sáčků na herní materiál

1 návod pro rychlou hru

66 malých karet:



7 dalších figurek:



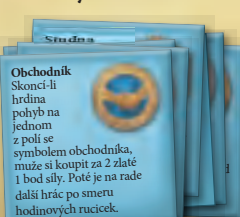
15 kartiček nestvůry



1 žeton „N“



7 velkých kartiček



O co jde - jak se hraje?

Hrdinové se pokouší ochránit zemi Andor před zlými nestvůrami a snaží se splnit úkoly, které před ně hra staví. Dobrodružství hrdinů se odehrává v rámci pěti legend. Pro každou legendu je k dispozici jedna specifická sada velkých karet legendy.

Pokud hru hrajete poprvé, začněte se **souborem pravidel pro rychlou hru pro legendu 1**. Snadno se tak můžete rychle ponořit do své první hry. Další pravidla budou do hry přibývat postupně během pokračování příběhu.

Pro hraní legendy 1 nepotřebujete více vědět. Proto odložte zpět do krabice tuto **Novou herní příručku** a začněte rovnou na straně 1 pravidel pro rychlou hru.

Napínavé dobrodružství na Vás již čeká!

Jak pokračovat po legendě 1?

Pokud jste již úspěšně odehráli první legendu a chtěli byste přejít k legendě (nebo později k dalším legendám), potřebujete ke každé příslušné legendě specifickou sadu velkých karet legendy.

Kromě toho použijte také velkou kartu „Pokyny“.



Na kartě „Pokyny“ je popsána příprava, kterou je třeba provést před každou hrou.

Poté již můžete nahlas přečíst kartu A1 nové legendy.

Budete-li pro tuto legendu potřebovat další herní komponenty, příslušná karta vás na to upozorní. Zavedení nových pravidel bude rovněž popsáno na kartách legendy. Vyskytnou-li se během hry nějaké otázky, najdete k nim vysvětlení v této Nové herní příručce pod odpovídajícím pojmem.

Všechna pravidla a výjimky najdete popsány v této příručce. Příručku pro základní hru či karty z předchozích legend s jednotlivými pravidly, tak nebudete potřebovat. Během hry si můžete podrobnosti či vyjasnění snadno vyhledat. Pokud se ke hře vrátíte po delší době, najdete vše potřebné na kartě „Pokyny“ a v Nové herní příručce.

Pro legendu 1 **nebudete** Novou herní příručku potřebovat.

Přehled průběhu hry

(Nepotřebné pro legendu 1)

- Hra je rozdělena na dny. Každý den mají hrdinové k dispozici sedm normálních hodin a až tři přesčasové hodiny.
- Hrdina, který je na tahu, si zvolí akci „pohyb“ nebo „souboj“. Pohyb o jedno pole herního plánu spotřebuje jednu hodinu. Každé kolo souboje spotřebuje rovněž jednu hodinu. Tyto hodiny jsou na počítadle času zaznamenávány hrdinovým kamenem času (žeton v hráčové barvě). Hrdina může ve svém tahu spotřebovat tolik hodin, kolik chce a může. Pohybuje-li se například o čtyři pole, stojí jej to čtyři hodiny. Trvá-li jeho souboj s nestvůrou tři kola, stojí jej to tři hodiny.
- Po akci tohoto hrdiny je na řadě další hrdina po směru hodinových ručiček, který si rovněž vybere pohyb nebo souboj a může při tom spotřebovat libovolný počet hodin.
- Jestliže každý hrdina provedl svůj tah a na tahu je znovu první hrdina, může si opět zvolit jednu ze dvou akcí a spotřebovat tolik hodin, kolik chce nebo má k dispozici. Každý hrdina je tolikrát na řadě, dokud nejsou jeho hodiny, a případně přesčasové hodiny spotřebovány nebo dokud předčasně sám neukončí svůj den.
- Každý hrdina má k dispozici až tři „přesčasové hodiny“. Za každou přesčasovou hodinu, kterou chce využít, musí zaplatit 2 body vůle.
- Je obvyklé, že někteří hráči již svůj den ukončili a někteří hráči ještě hrají dále, protože jim stále nějaké hodiny zbývají. Dostane-li se hrdina na řadu a chce svůj den ukončit, položí svůj kámen času na pole východu slunce. Pokud je hrdina první, kdo sem svůj kámen času v tomto dni pokládá, umístí jej na symbol kohouta na znamení toho, že v novém dni bude začínajícím hráčem.
- Jakmile svůj den ukončí všichni hrdinové, vykonají hráči akce, označené symboly na poli východu slunce v uvedeném pořadí (viz strana 5 „pole východu slunce“). Osmý symbol zobrazuje figurku vypravěče. Na tomto místě postoupí vypravěč o jedno pole vpřed na liště průběhu legendy.
- Hráči musí dávat pozor na to, zda vypravěč svým pohybem případně neaktivuje nějakou kartu legendy, která v takovém případě musí být přečtena a pokyny, na ní uvedené, realizovány.
- V novém dni mají všichni hrdinové k dispozici opět sedm hodin plus až tři přesčasové hodiny.
- Pozor: vypravěč se kromě pohybu při každém východu slunce pohybuje také vždy, když je poražena nějaká nestvůra.
- Když nestvůra vstoupí do hradu, je ihned postavena na zlatý štít vedle hradu. Legenda je předčasně ztracena, když pro nestvůru, která vstoupí do hradu, není k dispozici žádný volný štít. Kolik zlatých štítů je k dispozici, záleží na počtu hráčů.
Příklad: Při hře čtyř hráčů smí hrdinové vpustit do hradu pouze 1 nestvůru (viz obrázek vedle hradu).
- Hrdinové musí dosáhnout příslušného cíle legendy dříve, než vypravěč dojde na pole „N“ na liště průběhu legendy. Pokud se jim to nepodaří, všichni hrdinové společně prohrávají.

Karty hrdinů

Každý hráč si na začátku hry vezme figurku svého hrdiny a herní materiál ve své barvě (hrací kostky, dřevěné žetony, dřevěnou kostičku). Počet kostek není u všech hrdinů stejný. Karta hrdiny zobrazuje příslušného hrdinu, jeho **zvláštní schopnosti** a ukazatele síly a vůle a odkládací pole. Kromě polí pro zlaté mince a drahokamy může být na každém odkládacím poli umístěn pouze 1 žeton.

Dřevěnou kostičkou ve své barvě každý hrdina zaznamenává, kolik bodů síly si může přičítat při souboji. Na začátku hry má **každý hrdina jeden bod síly**. Jedním ze svých dvou dřevěných žetonů každý hrdina zaznamenává aktuální počet svých bodů vůle, od něhož se odvíjí počet kostek, které smí aktuálně použít (tento počet kostek je zobrazen nalevo od bodů vůle).

Hrdinové začínají hru **vždy se sedmi body vůle**.

Například válečník může při 7 bodech vůle bojovat se 3 kostkami. Ztratí-li jeden bod vůle, čímž se dostane na první řádek, má k dispozici už jen 2 kostky.

Vpravo nahoře je zobrazena **úroveň** hrdiny. Nejvyšší úroveň (34) má kouzelník a nejnižší úroveň (7) má trpaslík.

Akce hrdinů

Hrdina, který je na tahu, si může zvolit jednu ze dvou možných akcí:

Pohyb nebo Souboj

Každá z těchto akcí stojí hrdinu čas na počítadle času. Souboj stojí jednu hodinu za každé kolo souboje; pohyb stojí jednu hodinu za každé pole na herním plánu, na které se hrdina přesune.

Upozornění: *Kromě těchto akcí má hrdina k dispozici různé volné činnosti, které může provádět i tehdy, když není na tahu a které jej na počítadle času nestojí žádný čas (viz strana 4).*

Akce „pohyb“

Hrdina se může ve svém tahu přesunout o libovolný počet polí daleko, pokud má na počítadle času k dispozici dostatek hodin. **Za každé pole**, na které hrdina vstoupí, bude hrdinův kámen času posunut na počítadle času o jedno pole vpřed. Šipky mezi poli na herním plánu nemají na pohyb hrdinů žádný vliv.

Pokud hrdina **ukončí** svůj pohyb na poli, kde se nachází **žeton mlhy**, bude tento žeton aktivován a ihned vyhodnocen.

Příklad herního tahu „pohyb“: *Kouzelník se přesune z pole 9 na pole 11, na kterém leží žeton mlhy. Protože se přesunul o 2 pole, je jeho kámen času posunut na počítadle času o 2 pole vpřed. Nyní musí žeton mlhy ihned otočit a vyhodnotit. Poté je na řadě další hráč po směru hodinových ručiček.*

Upozornění: *Do hradu (pole 0) lze vstoupit jako na normální pole z každého sousedního pole a také jím procházet.*

Do řeky nelze vstoupit. Řeku lze přejít pouze přes mosty. Mosty nejsou samostatná pole a při pohybu se nezapočítávají.

Na každém poli se smí nacházet libovolný počet hrdinů. Hrdinové se mohou pohybovat přes pole s nestvůrou, nebo na něm zůstat stát, aniž by byli nuceni bojovat.

Akce „souboj“

Průběh souboje

Hrdina, který stojí na poli, na němž se nachází nestvůra, může na tuto nestvůru zaútočit. Lučištník nebo hrdina s lukem může nestvůru napadnout také ze sousedního pole. Hrdina nemůže na nestvůru zaútočit ve stejném tahu, ve kterém na příslušné pole vstoupil. Musí počkat až na svůj další tah. Předtím jsou ještě na řadě všichni ostatní hrdinové ve směru hodinových ručiček.

Útok hrdiny:

1. Za každé kolo souboje bude kámen času hrdiny posunut na počítadle času o jedno pole vpřed.
2. Hrdina hází vždy jako první všemi kostkami, které má aktuálně k dispozici (viz symboly kostek na kartě hrdiny nalevo od jeho aktuálního počtu bodů vůle).
3. Následně se k nejvyšší hodnotě, která hrdinovi na kostkách padla, přičte jeho aktuální počet bodů síly. Tak získá hrdina své útočné číslo.
4. Pokud chce hrdina použít „čarovný lektvar“ nebo léčivou bylinu, musí se rozhodnout ihned po hodu kostkami. Nesmí čekat na reakci nestvůry.

Příklad, jak určit útočné číslo hrdiny: *Válečník má 9 bodů vůle, takže hází třemi kostkami. Padne mu: 4, 3, 3. K nejvyšší hosené hodnotě přičte svých aktuálních 5 bodů síly. Jeho útočné číslo je tudíž 9. Pokud by hrdina vlastnil přilbici, mohl by sečíst obě trojky, a jeho útočné číslo by pak bylo 11.*

Reakce nestvůry:

1. Před soubojem je třeba na ukazateli síly a vůle nestvůr na herním plánu označit, kolik má napadená nestvůra počáteční stav bodů vůle a síly. Poté hráč po levici útočícího hrdiny hodí všemi kostkami, které má nestvůra k dispozici (viz symboly kostek na herním plánu nalevo od ukazatele aktuálního počtu bodů vůle nestvůry). Gorové, skralové a trolové hází červenými kostkami, wardraci používají černou kostku.
2. Také u nestvůr platí, že se počítá hodnota nejvyššího hodu. Pokud však nestvůře padnou na více kostkách stejné hodnoty, tak se vždy sčítají, pokud je výsledek součtu vyšší, než nejvyšší hosená hodnota.
3. Následně se k nejvyšší hodnotě kostek přičte aktuální počet bodů síly nestvůry. Tak získáte obranné číslo nestvůry.

Je-li vyšší útočné číslo hrdiny, vítězí hrdina, v opačném případě je vítězem nestvůra. Rozdíl mezi oběma čísly znamená počet bodů vůle, který poražená strana ihned ztrácí. Takto může ztratit body vůle také lučištník, i kdyby na nestvůru zaútočil ze sousedního pole.

Při shodě obou čísel se nestane nic.

Pokud hrdinovi i nestvůře stále zbývají nějaké body vůle, pokračuje souboj ihned dalším kolem. Pokud však hrdinovi na počítadle času nezůstává žádná hodina nebo chce ze souboje dobrovolně ustoupit, souboj končí.

Konec souboje

Pokud nestvůra přijde o všechny své body vůle, souboj vyhrává hrdina. Ihned obdrží jako odměnu zlaté a/nebo body vůle, dle své volby. Výše odměny je uvedena na herním plánu pod ukazatelem bodů síly poražené nestvůry. **Poražená nestvůra je položena na pole 80 a vypravěč se ihned posune o jedno pole vpřed!**

Pokud o všechny své body vůle přijde hrdina, souboj prohrál. V případě, že má více než 1 bod síly, o 1 bod síly přichází. Mimo to získá ihned 3 body vůle. Nestvůra se uzdraví a na tahu je další hráč.

Pokud souboj skončí bez vítěze, nestvůra se opět uzdraví. V případě, že bude znovu napadena, začíná opět se svými obvyklými počátečními hodnotami (viz ukazatele síly a vůle nestvůr).

Společný boj

- Pokud stojí na poli, kde se nachází nestvůra, více hrdinů (lučištník nebo hrdina s lukem může stát i na sousedním poli), mohou s nestvůrou bojovat společně.
- Hrdina, který je na tahu, vyzve ostatní hrdiny ke společnému boji. Všichni hrdinové, kteří se souboje účastní, posunou svůj kámen času na počítadle času o jednu hodinu vřed.

- Společné útočné číslo se vypočítá následujícím způsobem: Sečtou se body síly všech zúčastněných hrdinů. Poté hodí svými kostkami vyzývající hrdina a po něm všichni ostatní bojující hrdinové a ke společné síle postupně každý přičte nejvyšší hodnotu, která mu na kostkách padla. Tento součet tvoří společné útočné číslo hrdinů.
- Pokud je **společné útočné číslo hrdinů** nižší než obranné číslo nestvůry, ztrácí **každý** hrdina účastníci se souboje tolik bodů vůle, jaký je rozdíl obou čísel. Pokud zvítězí hrdinové, rozdělí si odměnu mezi sebou dle své volby.
- Po ukončení souboje je na tahu hráč sedící po levici hrdiny, který souboj vyvolal.
- **Pozor:** Kouzelník může využít svoji zvláštní schopnost a obrátit na protilehlou stranu místo své kostky kostku jiného hrdiny. Musí to však učinit ihned po hrdinově hodě. Nemůže tedy počkat, až hodí kostkami všichni hrdinové.
- **Pozor:** Předměty jako třeba runový kámen nebo „čarovný lektvar“ nemohou být během jednoho kola společného boje vyměňovány.
Příklad: *Hrdina vypije polovinu „čarovného lektvaru“.* Poté však nesmí zbytek předat svému spolubojovníkovi.
Avšak na konci kola souboje je povoleno předat jeden předmět jednomu spolubojovníkovi (pokud oba stojí na stejném poli nebo jeden z nich může použít sokola).
- Po jakémkoliv kole souboje se může jeden či více hrdinů rozhodnout ustoupit z tohoto souboje (poté již nemůže do aktuálního souboje zasahovat, ušetří však své hodiny). Ustoupit může i hrdina, který souboj vyvolal. Pokud ještě nějaký hrdina stále bojuje, souboj pokračuje a další kolo souboje zahájí bojující hrdina nalevo od hrdiny, který souboj vyvolal.
- Pokud nějaký hrdina ze společného souboje musí ustoupit, protože již nemá dost bodů vůle nebo hodin na počítadle času, mohou ostatní bojující hrdinové dále bojovat. Hrdina, který ustoupil ze souboje, protože má 0 bodů vůle, ztrácí 1 bod síly, pokud má více než 1 bod síly, a dostane 3 body vůle. Ovšem do tohoto souboje již nemůže znovu zasáhnout.
- **Pozor:** Odměna za vítězství v souboji se rozdělí pouze mezi ty hrdiny, kteří se zúčastnili i posledního kola souboje.

Příklady pro společný souboj:

1. *Trpaslík stojí na poli se skralem a je na tahu. Vyzve kouzelníka, který stojí také na tomto poli, a lučištníka, který se nachází na sousedním poli, ke společnému boji. Každý z těchto tří hrdinů posune svůj kámen času na počítadle času o 1 pole vpřed. Nejprve sečtou své body síly. Společně mají 7 bodů síly. Poté hrdinové postupně hodí kostkami. Trpaslík hází třemi kostkami a jeho nejvyšší výsledek 5 je zdvojnásoben na 10, protože vypil polovinu svého „čarovného lektvaru“. Kouzelník na kostce hodí 4. Poté pro získání dalších bodů síly použije léčivou bylinu s hodnotou 3 a jeho výsledná hodnota je tudíž 7. Lučištník hází postupně třemi kostkami a jeho poslední výsledek je 2. Kouzelník nyní použije svou zvláštní schopnost a obrátí tuto kostku na protilehlou stranu: na stranu 5. Tímto hrdinové získali společné útočné číslo ve výši 29. Skral hází 2 červenými kostkami, na kterých mu padlo 5 a 5. Protože může sečíst stejné hodnoty, získává 10 plus 6 bodů síly. Jeho obranné číslo je 16. Rozdíl mezi jeho obranným číslem a útočným číslem hrdinů je 13. A protože skral má pouze 6 bodů vůle, je poražen. Tři hrdinové si poté mezi sebou rozdělí odměnu ve výši 4. Kouzelník se odměny zřekl, proto si trpaslík může vzít 2 zlaté a lučištník 2 body vůle.*
2. *Lučištník, který stojí na sousedním poli s gorem, může ve svém tahu vyzvat ke společnému boji trpaslíka, který se nachází na stejném poli jako gor.*

3. *Lučištník, který stojí na sousedním poli s gorem, může ve svém tahu vyzvat ke společnému boji válečníka, který nese luk a nachází se na jiném poli, které rovněž sousedí s gorovým polem. Není podstatné, zda obě pole, na kterých stojí hrdinové, vzájemně sousedí.*

Pasování

Pokud se hrdina nechce pohybovat, ani bojovat, může „pasovat“. Takové vzdání se tahu stojí 1 hodinu na počítadle času.

Upozornění: *Namísto pohybu, souboje nebo pasování si může hrdina v některých legendách vybrat akci „pohyb prince“ nebo „pohyb štítových trpaslíků“, pokud jsou tyto figurky v legendě přítomny. Viz další důležité pojmy „Princ Thorald a štítoví trpaslíci“ na straně 7.*

Volné činnosti

Následující činnosti nestojí hrdinu **žádné** hodiny na počítadle času. Hrdina je může vykonat kdykoliv, a to i tehdy, když není na tahu. Provádět je nelze pouze v případě, že kámen času hrdiny již leží na poli východu slunce.

Volné činnosti hrdinů jsou:

- aktivovat žeton mlhy
- vyprázdnit studnu
- sebrat z pole předmět či zlaté / drahokamy nebo zde předmět či zlaté / drahokamy odložit
- vyměňovat s ostatními hrdiny, kteří stojí na stejném poli, nebo jim předávat předměty či zlaté / drahokamy
- nakupovat u obchodníků předměty nebo body síly
- používat předměty

Příklady pro volné činnosti:

1. *Kouzelník je na tahu a má 3 zlaté. Rozhodne se pro akci pohyb, pohne se o 3 pole a svůj pohyb ukončí na poli se symbolem obchodníka. To jej stojí 3 hodiny na počítadle času. Může ihned nakupovat a kupuje si jednoho sokola za 2 zlaté. Zbývá mu 1 zlatý. Protože svůj pohyb ukončil, nemůže se již dále pohybovat. Lučištník ve svém tahu dostane 1 zlatý díky žetonu mlhy. Kouzelník nyní použije, i když není na tahu, svého sokola, aby si vyzvednul zlatý od lučištníka. Protože kouzelníkovi ještě 1 zlatý zbyl, může ihned znovu nakupovat, i když není na tahu.*
2. *Válečník je na tahu, pohne se o 2 pole a ukončí svůj pohyb na poli s žetonem mlhy. Žeton mlhy je ihned aktivován. Protože svůj pohyb ukončil, nemůže se nyní válečník dále pohybovat. Díky žetonu mlhy byla vyvolána negativní událost. Trpaslice, která není na tahu, vlastní štít a použije jej, aby zabránila této události, což ji na počítadle času nestojí žádnou hodinu.*
3. *Válečník je na tahu a vybere si akci pohyb. Na své kartě hrdiny má jeden plný a jeden poloprázdný měch s vodou. Pohybuje se o 3 pole daleko a svůj pohyb ukončí na poli s kouzelníkem. Nyní použije poloprázdný měch s vodou. Proto jeho pohyb stojí na počítadle času pouze 2 hodiny namísto 3. Ihned předává kouzelníkovi plný měch s vodou. Ten mu z věčnosti dává 1 zlatý, i když není na tahu. Válečník se již nemůže dále pohybovat, protože již svůj pohyb ukončil.*

Nestvůry

Nestvůry neaktivují žádné žetony (studny, žetony mlhy atp.) a také nevyvolávají žádné souboje. Obvykle pouze vstoupí na své nové pole (kromě příslušných výjimek popsanych v jednotlivých legendách).

Pohyb nestvůr

Při každém východu slunce se všechny nestvůry pohybují směrem ke hradu. Vždy začíná gor, který stojí na poli s nejnižším číslem. Nestvůra se vždy pohybuje na sousední pole, na něž ukazuje malá šipka. Na každém poli může stát pouze jedna nestvůra. Pokud je pole, na které má nestvůra vstoupit, již obsazeno jinou nestvůrou, pokračuje pohybující se nestvůra ihned na další sousední pole ve směru šipky. Po pohybu všech gorů se pohybují všichni skralové a po nich ostatní nestvůry podle těchto pravidel (podle pořadí vyobrazených nestvůr na poli východu slunce). Pokud je na herní plán umísťována nová nestvůra a cílové pole je obsazeno jinou nestvůrou, pokračuje nově přichozí nestvůra ihned na další sousední pole ve směru šipky.

Síla nestvůr

Na ukazateli nestvůr na herním plánu je pro každou nestvůru uvedeno, kolik bodů síly a bodů vůle má. Když dojde k nějakému souboji, označte červenou dřevěnou kostičkou body síly nestvůry. Červeným dřevěným žetonem označte její body vůle. Nalevo od tohoto řádku je zobrazeno, s kolika a kterými kostkami nestvůra bojuje. Například wardrak má 10 bodů síly a 7 bodů vůle a v souboji používá 2 černé kostky.

Upozornění: Všechny ostatní nestvůry používají červenou kostku.

Pod uvedenými body síly příslušné nestvůry je zobrazeno, jakou odměnu hrdinové za poražení této nestvůry získají.

Například za wardraka obdrží hrdinové 6 zlatých nebo 6 bodů vůle nebo libovolný mix obojího do hodnoty 6.

Zvláštnosti:

Pokud má **wardrak** méně než 7 bodů vůle, má k dispozici už jen 1 černou kostku.

Pokud má **trol** alespoň 7 bodů vůle, používá při souboji 3 červené kostky.

Pokud má méně než 7 bodů vůle, má k dispozici už jen 2 červené kostky.

Všechny stejné hodnoty na kostkách budou sčítány. Nestvůry si ale vždy zvolí nejvyšší možnou hodnotu, ať už jí bylo dosaženo pomocí součtu stejných hodnot na kostkách nebo díky hodnotě na jediné kostce.

Příklad: *Trol na kostkách hází 3, 3, 5. Následně svou nejvyšší hodnotu na kostkách (tj. 6) přičte ke své síle 14.*

Počítadlo času

Za „pohyb“, „souboj“ nebo „pasování“ platí hrdinové hodinami na počítadle času, což je označováno pomocí kamenů času (dřevěné žetony v barvách hráčů).

Za každou spotřebovanou hodinu je kámen času příslušného hrdiny posunut na počítadle času o jedno pole vpřed.

Každý hrdina má pro každý den k dispozici 7 hodin. Navíc může ještě využít „přesčasové hodiny“. Pokud hrdina své hodiny spotřebuje, jsou na tahu už pouze ostatní hrdinové, dokud také nespotřebují své hodiny.

Hrdina, který je na radě a chce svůj den ukončit, položí svůj kámen času na pole východu slunce. Pokud je první, kdo sem svůj kámen času v tomto dni pokládá, umístí jej na symbol „kohouta“ na znamení toho, že v novém dni bude začínajícím hráčem. Dříve než začne nový den, musí aktuální den ukončit všichni hrdinové a jejich kameny času musí ležet na poli východu slunce. Poté budou vykonány všechny akce, naznačené symboly na poli východu slunce v uvedeném pořadí. Teprve potom začne hráč, jehož kámen času leží na poli kohouta, nový den.

Přesčasové hodiny

Hráč se může rozhodnout, že chce v některém dni spotřebovat více než jen 7 hodin. V tom případě může využít až 3 dodatečné „přesčasové hodiny“. Každá přesčasová hodina jej však stojí 2 body vůle. Tudiž na své kartě hrdiny posune dřevěný žeton o odpovídající počet polí zpět. Hrdina se zaplacením přesčasových hodin nesmí nikdy dostat na 0 bodů vůle (v takovém případě nesmí přesčasové hodiny využít).

Pole východu slunce

1. Je přečtena a provedena horní karta události

2. - 6. Pohyb všech nestvůr v zobrazeném pořadí

Začínají vždy gorové, poté následují skralové, wardraci, trolové a znovu wardraci. V rámci každého typu nestvůr začíná vždy nestvůra, která stojí na poli s nejnižším číslem.

Pozor: Na každém poli může stát **pouze jedna nestvůra**. Pokud je pole, na které má nestvůra vstoupit, již obsazeno jinou nestvůrou, pokračuje pohybující se nestvůra ihned na další sousední pole ve směru šipky.

7. Jsou „naplněny“ všechny studny

Žetony studny jsou přetočeny bavevnou lícovou stranou nahoru.

Pozor: Pokud se však na poli se studnou nachází **hrdina**, tato studna se nenaplní. Žeton studny zůstane ležet beze změny.

8. Vypravěč postoupí na liště příběhu legendy o jedno pole s písmenem vpřed.

Kromě pohybu za každou poraženou nestvůru se vypravěč ještě pohybuje při každém východu slunce. Když vypravěč dojde na pole s písmenem, na kterém je hvězdička, bude nahlas přečtena říšlusná karta legendy.

Upozornění: Pro některá písmena není žádná karta legendy.

Pokud vypravěč dojde na pole „N“ na liště příběhu legendy, hra končí.

Lišta průběhu legendy

Vypravěč v každé legendě začíná na poli „A“ na liště průběhu legendy. Poté co je přečtena a vyhodnocena velká karta „pokyny“, začíná legenda vždy přečtením příslušné karty legendy A1. Karty legendy vypráví příběh a také odhalí hrdinům cíle, jichž by měli dosáhnout.

Karta vybavení

Na kartu vybavení připravte na začátku legendy předměty. Pokud hrdinové stojí na poli se symbolem obchodníka, mohou koupit každý z těchto předmětů a také body síly. Každý předmět a každý bod síly stojí 2 zlaté. Kromě toho připravte také na pravou stranu karty vybavení čarovné lektvary. Čarovný lektvar může být zakoupen pouze tehdy, když se hrdina nachází na stejném poli jako čarodějnice. Cena závisí na počtu hráčů a je vyznačena na kartě vybavení.

Předměty

Použití předmětu je „volná činnost“ hrdinů a nestojí žádné hodiny na počítadle času.

Měch s vodou

Když si hrdina zvolí akci pohyb, může se za každou stranu měchu s vodou pohnout o 1 pole dále, aniž by za to musel posunout svůj kámen času na počítadle času. Po prvním použití přetočte žeton na poloprázdnou rubovou stranu. Po druhém použití žeton odložte zpět na kartu vybavení. Hrdina může použít obě strany měchu s vodou v jednom tahu nebo také více měchů s vodou najednou.

Štít

Každá strana štítu může být použita jednou, aby **se hrdina ochránil před ztrátou bodů vůle** po jednom kole souboje. Ve společném boji lze svým štítem zabránit pouze ztrátě vlastních bodů vůle. Štít nelze použít k ochraně ostatních hrdinů účastnících se souboje.

Štít může být alternativně také použit jako **ochrana skupiny hrdinů před negativní kartou události**. Tato ochrana může být použita na všechny karty událostí, na kterých je zobrazen štít (také při východu slunce). Štít může být také použit proti instrukcím na kartě „Souboj s drakem“ v legendě 5. Zabrání ale pouze negativním účinkům karty na skupinu hrdinů, ne však tomu, aby karta byla opět položena pod balíček karet.

Po prvním použití přetočte žeton štítu rubovou stranou nahoru.

Po druhém použití vraťte žeton štítu zpět na kartu vybavení.

Luk

Hrdina smí zaútočit na nestvůru stojící na sousedním poli.

Při použití luku musí svými kostkami házet jednotlivě za sebou a po každém hodu se rozhodnout, zda s házením přestane. Počítá se pouze poslední hozená kostka. Hrdina, který vlastní luk (ne lučištník), samozřejmě nemusí při souboji s nestvůrou **na témže poli** luk používat a může házet všemi svými kostkami najednou.

Přilbice

Pokud má hrdina přilbici, může v souboji při házení kostkami počítat všechny hody **stejně hodnoty**. Tuto výhodu přilbice neposkytuje lučištníkovi nebo hrdinovi, který útočí s lukem, neboť těm se započítává pouze naposledy hozená kostka. Stejně tak není přilbice nic platná kouzelníkovi, který používá vždy jen jednu kostku. Ovšem tyto hrdinové mohou přilbici koupit a nést, aby ji později předali válečníkovi nebo trpaslíkovi, pro které je velmi cenná. **Není možné** kombinovat přilbici s čarovným lektvarem.

Příklad: Hrdina **nemůže** hozenou 3 zdvojnásobit pomocí lektvaru na 6, a potom ji díky přilbici sečíst s hozenou 6.

Zvláštní schopnost kouzelníka může být s přilbou hrdiny bojujícího ve stejném souboji kombinována.

Příklad: Válečník na kostkách hodil 3, 4, 4 a kouzelník mu přetočí 3 na 4. Válečník pomocí přilbice získá hozenou hodnotu 12.

Dalekohled

Dalekohled lze použít pouze tehdy, když jeho majitel na poli **stojí**. Není možné jej použít „za pochodu“, tzn. během pohybu. Hrdina smí odkrýt všechny žetony, které sousedí s polem, na kterém se nachází. Tyto žetony nejsou odkrytím aktivovány. Dalekohled lze použít i tehdy, když vlastník není na tahu.

Příklad: V legendě 2 je pozice runových kamenů určena hodem kostek.

Jeden z runových kamenů je položen na pole sousedící s trpaslíkem.

Pokud má trpaslík dalekohled, může tento runový kámen ihned odkrýt, i když právě není na tahu.

Hrdina žeton dalekohledem odkrýt může, ale nemusí. Pokud se na jednom poli nachází více žetonů, může hráč jeden případně několik žetonů odkrýt a ostatní nechat ležet zakryté.

Sokol

Libovolné množství malých předmětů (včetně přilbice, čarovného nápoje, jedu), zlatých nebo drahokamů může být zároveň vyměněno mezi dvěma hrdiny, i když nestojí na stejném poli. Jeden z obou hrdinů musí být majitelem sokola. Velké předměty (štít nebo luk) nemohou být takto vyměňovány. Sokol může být použit jedenkrát za den. Po použití je žeton otočen rubem nahoru a při východu slunce je opět přetočen lícem nahoru. V dole v legendě 4 může být sokol rovněž používán. Ovšem nemůže letět na nebo přes pole se sutí.

Během jednoho kola souboje **nelze** sokola použít. Avšak na konci kola společného boje je povoleno předat jeden předmět jednomu spolubojovníkovi, pokud jeden z nich může použít sokola nebo oba stojí na stejném poli.

Čarovný nápoj

Každá strana čarovného nápoje může hrdinovi v souboji zdvojnásobit jednu jeho hodnotu na kostce. V každém kole souboje lze použít pouze jednu polovinu čarovného nápoje. Jeden hrdina také nemůže použít více čarovných nápojů najednou. Hrdina se ihned po svém hodu kostkami musí rozhodnout, zda čarovný nápoj použije. Čarovný nápoj může být použit pouze pro vlastní výsledek hodu, ne pro hod jiného hrdiny. Čarovný nápoj nelze použít společně s přilbicí. Pokud má hrdina k dispozici čarovný nápoj i přilbici, musí si vybrat, co použije.

Léčivé byliny

Hrdinové mohou sbírat léčivé byliny a shromažďovat je na malých odkládacích polích na svých kartách hrdinů. Číslo na žetonu léčivé byliny udává sílu jejího účinku. Hrdina, který se nenachází na poli východu slunce, může léčivou bylinu jednorázově použít jedním ze tří následujících způsobů:

- Jako kroky pohybu, pokud si zvolí akci „pohyb“. Nemusí za ně posouvat svůj kámen času na počítadle času.
- K navýšení svých bodů vůle na kartě hrdiny.
- Jako dodatečné body síly v jednom kole souboje. Hrdina se musí pro použití rozhodnout ihned po svém hodu kostkami.

Hodnotu léčivé byliny není možné rozdělit (např. léčivá bylina o hodnotě 3 nemůže být využita jako 1 bod vůle a 2 kroky pohybu). Hrdina ale nemusí využít celou hodnotu léčivé byliny. Po použití je léčivá bylina odstraněna ze hry. Hrdinové si mohou léčivé byliny předávat stejně jako jiné předměty.

Upozornění: Proti „očarovnému gorovi“ v legendě 3 **nelze** léčivé byliny použít pro získání dodatečných bodů síly.

Runové kameny

Hrdinové mohou sbírat runové kameny a shromažďovat je na malých odkládacích polích na svých kartách hrdinů. Stejně jako je tomu u žetonů mlhy, mohou hrdinové odkrýt runové kameny pomocí dalekohledu. Je možné odkrýt a sebrat i runové kameny, které leží na poli s nestvůrou. Hrdina nemusí runový kámen odkrývat, pokud nechce.

Pokud hrdina na své kartě shromáždí 3 runové kameny různých barev, získává černou kostku. Na černé kostce jsou vyšší hodnoty než na kostce hrdiny. Dokud má tyto runové kameny na své kartě, může v souboji používat tuto černou kostku **místo** svých vlastních kostek. Kouzelník může i na černou kostku používat svou zvláštní schopnost. Kdo má tři runové kameny na své kartě, nemůže již mít žádné jiné předměty na svých malých odkládacích polích nebo musí nějaký runový kámen předat případně odložit a vrátit zpět černou kostku.

Hrad a zlaté štíty

Do hradu (pole 0) lze vstoupit jako na normální pole z každého sousedního pole a také jím procházet. Když do hradu vstoupí nějaká nestvůra, musí být ihned přemístěna na zlatý štít vedle hradu. Oblast, kde se nacházejí štíty, se nepočítá za pole. S nestvůrou na zlatém štítu již není možné bojovat. Pokud pro nestvůru, která vnikne do hradu, nezbyvá žádný volný zlatý štít, hrdinové legendu prohráli. Počet zlatých štítů k dispozici závisí na počtu hráčů (viz obrázek vedle hradu).

Studny

Hrdina, který se nachází na poli se studnou, může tuto studnu vyprázdnit (otočí žeton na šedou rubovou stranu) a za to získá 3 body vůle. Prázdnou studnu nelze využít. Všechny studny budou „naplněny“ (žeton je přetočen barevnou lícovou stranou nahoru) při východu slunce, s výjimkou studen, které se nacházejí na stejném poli jako hrdina.

Žetony mlhy

Pokud hrdina polem s žetonem mlhy pouze projde, nic se nestane. Pokud hrdina **ukončí** svůj pohyb na poli, kde se nachází žeton mlhy, musí jej otočit, a tím aktivovat. Podle obrázku na žetonu poté buď otočí jednu kartu události, nebo získá body vůle či síly, zlaté ze společné zásoby nebo měch s vodou z karty vybavení. Dva z žetonů mlhy však také vyvolají gora. Pokud hrdina takový žeton otočí, je na dané pole okamžitě postaven gor. Po aktivaci odstraňte žeton mlhy ze hry. Hrdina, který použije dalekohled, může otočit žetony mlhy na všech polích, která sousedí s tím, kde právě ukončil pohyb. Takto odkryté žetony nejsou zatím aktivovány a zůstávají ležet odkryté tak dlouho, dokud je neaktivuje některý hrdina tím, že na nich ukončí svůj pohyb. Dalekohledem nelze odkrývat žetony mlhy „za pochodu“, tzn. během pohybu.

Obchodníci

Když hrdina stojí na poli se symbolem obchodníka, může nakupovat body síly a předměty (viz karta vybavení). Nakupovat nelze „za pochodu“, tzn. během pohybu.

***Příklad:** Trpaslík má 2 zlaté. Svůj pohyb ukončí na poli se symbolem obchodníka a může ihned cokoli nakupovat. Nesmí se však již ve svém tahu dále pohybovat. Posléze je na tahu lučištník a posílá trpaslíkovi pomocí svého sokola 2 zlaté. Trpaslík nyní může, ačkoli není na tahu, ihned zase nakupovat. Až se trpaslík opět dostane na tah, může zcela normálně provést svou akci (například pohyb).*

Čarodějnice

Čarodějnice se ukrývá v mlhách. Pokud hrdina aktivuje žeton mlhy, na kterém je vyobrazen čarovný lektvar, zdarma jeden „čarovný lektvar“ z karty vybavení získává. Navíc je na toto pole na hracím plánu postavena čarodějnice. Od této chvíle si od ní hrdina, který se zastaví na jejím poli, může lektvar koupit. Cena se odvíjí od počtu hráčů (viz karta vybavení). Lučištník platí vždy o 1 zlatý méně. Čarovný lektvar zdvojnásobuje v souboji hodnotu hodu kostkou a je možné jej použít dvakrát (lícová a rubová strana žetonu), ale jen jednou v rámci jednoho kola boje.

Sedláci

Sedláci mohou být přivedeni do hradu. Za každý žeton sedláka, kterého hrdinové do hradu přivedou, smí do hradu vniknout 1 nestvůra navíc, aniž by hrdinové legendu prohráli. Žeton tohoto sedláka se jednoduše otočí lícovou stranou dolů a položí se na herní plán vedle zlatých štítů, které odpovídají aktuálnímu počtu hráčů. Hrdina může dojít na pole, kde se nachází žeton sedláka, a potom s ním pohybovat společně se svojí figurkou. Takto s sebou může vzít i více sedláků najednou. Hrdina může sedláka kdykoliv na poli zanechat. Oproti jiným žetonům, nemusí hrdina pro převzetí nebo pro odložení žetonu sedláka svůj pohyb příslušným na poli ukončit. Sedláci se nikdy nepokládají na kartu hrdiny.

Pokud vstoupí hrdina se sedlákem na pole s nestvůrou nebo nestvůra vstoupí na pole se sedlákem, je tento sedlák ihned zabit a odstraněn ze hry.

Princ Thorald a Štitoví trpaslíci

Pokud princ Thorald stojí na stejném poli jako nestvůra, přidává hrdinům v souboji 4 body síly navíc. Hrdina si ve svém tahu místo akcí „pohyb“ nebo „souboj“ může zvolit akci „**pohyb princem**“. Akce „Pohyb princem“ stojí 1 hodinu na počítadle času. Během této akce se princ může pohnout až o 4 pole herního plánu. V jednom tahu může hrdina tuto akci provést i několikrát (za 2 hodiny na počítadle času lze tudíž prince posunout až o 8 polí, atd.). Po ukončení pohybu princem je na řadě další hráč. Princ Thorald nemůže pohybem sbírat žádné žetony ani pohybovat se sedláky. Pro **štitové trpaslíky** platí stejná pravidla jako pro prince Thoralda.

Suť

Ani hrdinové ani nestvůry nebo sokol nemohou projít nebo vstoupit na pole s žetonem suti. Hrdina může odstraňovat žeton suti ze **sousedního** pole. To je pokládáno za akci „souboj“. Aby mohl být žeton odstraněn, musí být útočné číslo (body síly plus hodnota kostky) alespoň tak veliká, jaké je číslo na žetonu suti. Útočným číslem, které odpovídá součtu několika žetonů, může být odstraněno i více žetonů najednou. Každý pokus o odstranění suti, stojí hrdinu 1 hodinu na počítadle času. Odstraněný žeton suti odstraňte ze hry. Stejně jako při souboji proti nestvůrám mohou hrdinové při „souboji“ se suti odstraňovat žetony suti společně.

Drahokamy

Čísla na drahokamech znamenají jejich cenu ve zlatých (2, 4 nebo 6) a mohou být použity u obchodníka na nákup bodů síly a předmětů. Toto neplatí v **legendě 5**. Tam mají drahokamy jiný význam: hrdina může drahokam odložit na jakémkoli schůdném poli, na kterém ukončí svůj pohyb. Když drahokam leží v sousedství s nestvůrou, nepohybuje se nestvůra při východu slunce podél šipky, ale pohybuje se na pole s drahokamem. Drahokam je poté ihned odstraněn ze hry. Pokud v sousedství nestvůry leží dva drahokamy, pohne se k tomu hodnotnějším. Při následujícím východu slunce se nestvůra opět pohybuje podle šipky - pokud v jejím sousedství neleží další drahokam. Tímto způsobem může nestvůra **odbočit ze své vlastní cesty** a dokonce může **být odlákána od bran hradu**.

Pozor: Pořadí, ve kterém se nestvůry při východu slunce pohybují, musí být v každém případě dodrženo! Tudíž se nejprve pohnou všichni gorové, poté skralové, potom wardraci atd. Drahokamy na polích, kde se objeví nové nestvůry, jsou ihned odstraněny ze hry.

Karty událostí

V legendě 1 jsou použity pouze stříbrné karty událostí (včetně startovní karty událostí). V legendách 2, 3 a 5 budou stříbrné karty událostí nahrazeny zlatými kartami událostí. V legendě 4 budou ve hře použity stříbrné karty událostí (bez startovní karty událostí) a zelené karty událostí „Skryté jezero“. Stříbrné a zlaté karty událostí jsou odhalovány díky žetonům mlhy a při každém východu slunce. Karty událostí „Skryté jezero“ se odhalí, když si hrdina přeje přeplavat skryté jezero v dole. Hrdina může zabránit kartě událostí, na které je zobrazen štít, použitím svého štítu. To platí také pro kartu událostí, která je odhalena při východu slunce.

PŘEHLED LEGEND

Legendy hrajte v tomto pořadí. Postupně vypráví velký příběh Andoru.

1

Legenda 1 Příjezd hrdinů Úvodní hra

S návodem pro rychlou hru začnete snadno hrát. Družina hrdinů musí bránit hrad a zároveň doručit důležitou zprávu.

2

Legenda 2 Léčba krále

První velké dobrodružství
V této legendě budete moci poprvé používat předměty. Hrdinové se také setkají s čarodějnicí a naučí se používat její lektvar a magické runové kameny.

3

Legenda 3 Dny odporu Nezávislá hra

Nestvůry se objevují zcela nečekaně. Až když všichni hrdinové naplní svůj osud, dozví se, s jakým protivníkem budou mít co do činění.

6

Legenda 6

Dračí dědictví Vymyslete si svoji vlastní Legendu!

Pro tuto legendu máte k dispozici 9 prázdných karet. Je jen na vás, jak bude příběh Andoru pokračovat.

5

Legenda 5 Dračí zloba Velké finále

Hrdinové musí osvobodit Rietburg a porazit draka dřív, než se na hrad dostane. Tato legenda může vypadat pokaždé jinak. Drakovy cesty jsou totiž různé a hrdinové mohou mít také pokaždé jiné možnosti.

4

Legenda 4 Tajemství dolu

Nové prostředí a nové překážky na cestě k vítězství.

Tato legenda se hraje na zadní straně herního plánu. Nestvůry hlídají poklady a hrdinové musí být opatrní, aby nestvůry nespustily poplach. Za požáry, které vypuknou, zaplatí hrdinové svou vůlí.



Autor a ilustrátor:

Michael Menzel se narodil v roce 1975 a dnes žije se svou rodinou v Dolním Porýní. Již od raného dětství ho provází vášně pro kreslení. V roce 2004 vstoupil do světa ilustrací deskových her, když ilustroval hru pro vydavatelství Kosmos.

Od té doby dává podobu dětským i rodinným hrám v rámci různých vydavatelství. Hra Andor – dobrodružné legendy je jeho autorskou prvotinou.

Redakce: TM-Spiele

Grafika: Michaela Kienle/Fine Tuning

Překlad: Jiří Klumpar, Sylvie Mafková

Distributor ČR:

ALBI Česká republika a. s.
Thámova 13, 186 00 Praha 8
www.albi.cz

www.modernihry.cz

Infolinka her: +420 737 22 10 10

© 2012 Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. KG
kosmos.de



Autor a vydavatelství děkují všem, kteří testovali hru a hodnotili její pravidla.

Autor děkuje především: „Mému synovi Johannesovi a mému synovci Joelovi, kteří si zahráli Andor jako první. Také bych rád poděkoval neúnavným testerům, jakými jsou Inka a Markus Brandovi (hráli Andor 12 hodin v kuse), Ela a Stefan Heinovi, Steffen Müller, Mario Coopmann, Thorsten Obel; Madlen, Tilo, Martina und Jupp Hauk; Karina, Jakob, Max a Graham Murphyovi (strávili dovolenou s Andorem); Andreas a Fabian Molterovi, Sebastian Nielatzner a Uwe Steinertová; Rüdiger Dorn, Johannes Riemerscheidt, Daniela, Jannik a Nico Hecksovi; Christof a Tristan Tischovi, Michele a Claudia Tucciovoy (bleskový test Andoru). Díky patří také všem ostatním testerům ze semináře prototypu v Bodefeldu, víkendů s Katanem v Bilsteinu, herním víkendů v Lieberhausenu. Zvláštní dík patří společnosti TMSpiele a vydavatelství Kosmos za podporu na všech úrovních. V neposlední řadě děkuji své ženě Šteffi za její podporu v posledních dvou letech, bez které bych Andor nikdy nevytvořil.“

Všechna práva vyhrazena

Další informace o světě Andoru najdete na internetových stránkách

www.legends-of-andor.com

www.legenden-von-andor.de