

# ANDOR

## Rychlá hra

Pro 2-4 odvážné  
dobrodruhy od 10 let



### Vítejte v Andoru!

S tímto návodem pro rychlou hru se můžete jednoduše a rychle ponořit do příběhu první legendy, úvodní hry s názvem „Příjezd hrdinů“. Již na další stránce vás čekají pokyny k prvním herním tahům.

**Důležité:** Ať nejzkušenější z vás přečte tento návod nahlas. Dávejte pozor, aby nepřeskočil žádné pasáže, a aby vám tak neunikly žádné důležité informace. Hezkou zábavu!

### Než začnete poprvé hrát

- Ze všech čtyř modře orámovaných desek opatrně vylomte všechny díly. *Pozor: Dvě červeně orámované desky nebudete v úvodní hře potřebovat. Zatím je ponechte v krabici.*

- 29 herních figurek ukotvíte do umělohmotných podstavců. Barva proužku na spodním okraji figurek se musí shodovat s barvou podstavce. Figurky v podstavcích si připravte k ostatním herním komponentám vedle herního plánu.
- 3 šedé, 4 černé a 5 červených podstavců nebudete v úvodní hře potřebovat, stejně jako 4 černé kostky. Zatím je ponechte v krabici.
- Z velkých hracích karet budete zatím potřebovat pouze karty legendy s nápisem Legenda 1. Všechny ostatní velké karty prozatím nechte v krabici.
- Z malých hracích karet budete zatím potřebovat pouze 12 karet události se stříbrnou rubovou stranou (k nim patří také karta se zelenou startovní šipkou). Ostatní malé karty ponechte prozatím v krabici.



Z hráčů se nyní stávají **hrdinové z Andoru**. Prožijí společně fantastické dobrodružství. Každý z hráčů si vybere jednu kartu hrdiny a položí ji před sebe, nahoru obrázkem hrdiny/hrdinky, kterého/kterou si hráč vybral. **Dále si vezme odpovídající figurku, 2 dřevěné žetony, 1 dřevěnou kostku a všechny kostky příslušné barvy.**

*Pozor: Všichni hrdinové nemají k dispozici stejný počet kostek. Např. kouzelník používá pouze jednu kostku.*

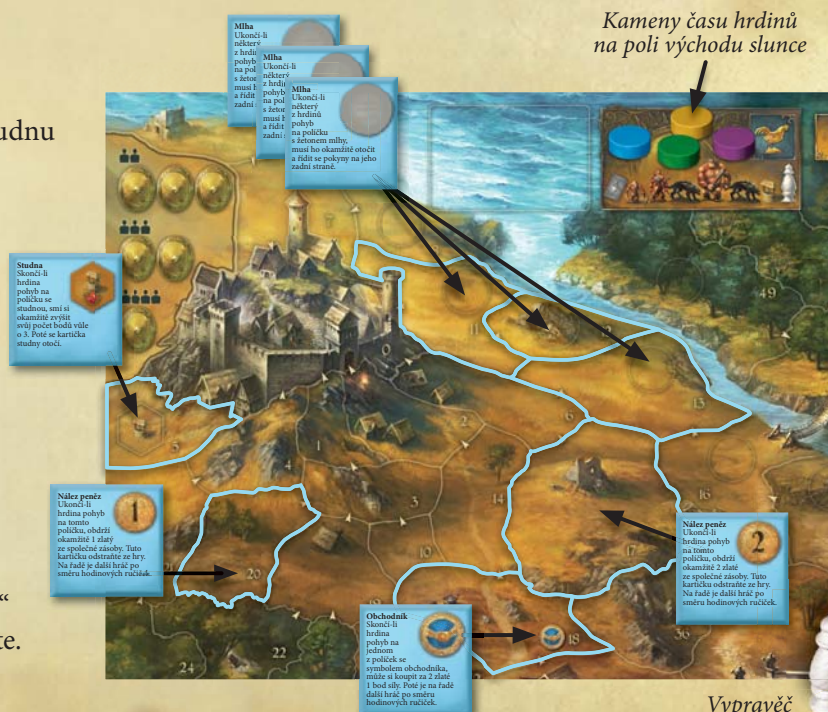
Karty hrdinů a všechny příslušné komponenty (figurku, dřevěné žetony, dřevěnou kostku a kostky), které si nikdo nevybral, vraťte zpět do krabice.

*Pozor: Pokud se v textu mluví o „hrdinovi“ platí vždy samozřejmě i pro „hrdinku“.*



### Příprava na hru

- Položte herní plán na prostředek stolu, nahoru tou stranou, kde je vyobrazen Andor.
- 7 velkých žetonů položte na herní plán modrou stranou nahoru: studnu na pole 5, žeton mlhy na pole 11, 12, 13 a obchodníka na pole 18. Na pole 20 položte pokladnici s 1 zlatým a na pole 17 pokladnici s 2 zlatými.
- Každý hráč položí jeden ze svých dvou dřevěných žetonů na pole východu slunce na herním plánu. To jsou nyní kameny času hrdinů.
- Poté hrdinové umístí svoje figurky na tato pole: trpaslíka na pole 43, válečníka na pole 25, lukostřelce na pole 63 a kouzelníka na pole 9.
- Na pole A na liště průběhu legendy postavte vypravěče.
- Vedle herního plánu si připravte zásobu zlatých.
- Seřadte karty legendy 1 - „Příjezd hrdinů“ - podle abecedy tak, aby navrchu balíčku ležely karty A1, A2, B1 atd a naspodu balíčku karta N. Balíček potom položte vedle lišty průběhu legendy. Karty „Konec boje“ a „Společný boj“ budete potřebovat až později. Prozatím je tedy odložte.



Lišta průběhu legendy



Zlaté



karty legendy

Vypravěč

1.

**Karta hrdiny**

Karta s obrázkem hrdiny, na které jsou uvedeny jeho zvláštní schopnosti, ukazatele jeho vlastností a odkládací pole.

**Síla:**

Na začátku hry má každý hrdina bod síly. Aktuální počet bodů síly, které může využít v souboji, pak hráč na ukazateli označí dřevěnou kostkou.

**Měsíc:**

Zde hráč shromáždí zlaté mince, a později také drahokamy.

**Zvláštní schopnosti:**

Za začátku hry se každý hrdina představí svým spoluhráčům a přečte, jaké má **zvláštní schopnosti**. Pozor: Účel některých zvláštních schopností bude objasněn až během hry.

**Odkládací pole:**

Během hry získávají hrdinové předměty, které si uloží na odkládací pole na své kartě. Na každé odkládací pole můžete umístit jeden předmět.

**Vůle:**

Každý hrdina začíná se 7 body vůle.

Druhou dřevěnou kostkou označí hráč, kolika kostkami může házet (vlevo od ukazatele aktuálního počtu bodů vůle). Např. tento válečník smí nyní házet třemi kostkami. Jakmile však ztratí 1 bod vůle, bude mít k dispozici pouze dvě kostky.

**Tah hrdiny:**

2.

Hrdina, který je na řadě, může vždy provést pouze **jednu akci**. Poté je na řadě další hráč, který sedí po směru hodinových ručiček.

V první části úvodní hry budete využívat akci „**pohyb**“. Ve svém tahu se může hrdina pohnout o libovolné množství polí. Šipky, které leží mezi jednotlivými poli, nehrají pro pohyb hrdiny žádnou roli.

Za **každé pole**, na které hrdina vstoupí, zaplatí 1 herní hodinu. Za každou spotřebovanou hodinu musí hrdina posunout svůj kámen času na počítadle času o jedno pole vpřed.



V první části úvodní hry má každý z hrdinů k dispozici maximálně 7 herních hodin. Jakmile některý z hrdinů všech 7 hodin spotřebuje, hrají pak už jen ostatní hrdinové, a to dokud také nespotřebují všechny svůj herní čas.

**Pokud hrdina ukončí svůj pohyb** na poli, na kterém leží nějaký **žeton**, žeton se aktivuje a ihned se uskuteční akce z něj vyplývající.

**Příklad herního tahu:**

*Kouzelník se pohne o dvě pole a ukončí svůj pohyb na poli 11, kde leží žeton mlhy. Jeho kámen času se na počítadle času posune o 2 pole (hodiny) vpřed. Kouzelník musí ihned otočit žeton mlhy a provést akci, která je na něm vyobrazena. Poté je na řadě další hráč.*

**Na jednom poli může stát libovolný počet hrdinů.**

**Hrdina stojí**

Pokud nechce hráč ve svém tahu nic dělat, zůstává stát. Jeho **kámen času** se na počítadle posune o **jednu hodinu vpřed**. Pokračuje hráč, který sedí po směru hodinových ručiček.

3.

**Hra právě začíná!****Hrdinové hrají společně.**

Nejzkušenější hrdina nyní nahlas přečte kartu legendy A1 „Příjezd hrdinů“. Dál čtete teprve, až splníte všechny úkoly, které jsou na kartě legendy napsány.

4.

Gratulujeme! Úspěšně jste absolvovali první část úvodní hry. Hrdinové dorazili do Andoru. Nyní již znáte ta nejdůležitější pravidla. Všechno, co jste zatím získali (zlaté, body vůle atd.) si ponechte pro druhou část úvodní hry.

Všichni hrdinové položí své kameny času na pole východu slunce. Hrdina, který vstoupí do hradu, položí svůj kámen času na symbol kohouta na poli východu slunce, na znamení toho, že zahajuje nový herní den.

Z herního plánu odeberte zbývající velké žetony (studny, obchodníky, případně pokladnici se zlatem, nebo žetony mlhy) a vraťte je zpět do krabice. Ve druhé části úvodní hry je už nebudete potřebovat.

# 5. Další příprava na druhou část úvodní hry:

Postupujte podle čísel a na herní plán, případně vedle něj, si přichystejte tyto komponenty:

**1.** Na pole studny 5, 35, 45 a 55 položte po jednom žetonu studny.



**2.** Připravte si jedno červené X.



**3.** Připravte libovolný pergamen. Číslo na jeho zadní straně nehraje roli.



**4.** 6 hvězdiček umístěte na lištu průběhu legendy na pole B, C, D, E, H a N.

**14.** Zbývajících 11 žetonů mlhy zamíchejte a položte je lícovou stranou dolů na kruhová pole se symbolem mlhy u břehů řeky. Jelikož jste vyřadili 4 žetony mlhy, zůstanou 4 libovolná pole volná. **Důležité:** Nepokládejte žetony mlhy na pole, na kterých stojí hrdinové.



**13.** Vytrďte tyto čtyři žetony mlhy a vraťte je zpět do krabice. V úvodní hře je nebudete potřebovat.



**12.** Vedle ukazatelů vůle a síly nestvůr si připravte 2 červené kostky nestvůr.



**11.** Červený žeton na poli 4 ukazatele vůle nestvůr.



**10.** Červená kostka na poli 2 ukazatele síly nestvůr.



**9.** Vedle sebe položte velkou kartu „Souboje“ (na zadní straně „Vybavení“) a karty legendy „Konec boje“ a „Společný boj“.



**5.** Zamíchejte karty událostí a balíček pak položte vedle herního plánu lícovou stranou dolů. **Důležité:** Kartu události se zelenou startovní šipkou položte navrch balíčku.



**6.** Navrchu balíčku karet legendy by nyní měla ležet karta B1.



**7.** Vypravěč stojí na liště průběhu legendy na poli A.

**8.** Připravte si nestvůry (gory a skraly).



Gor

Skral

**6.** Zvládli jste to! Na následující straně si přečtete několik posledních pravidel a velké dobrodružství může začít.

## 7. Počítadlo času

Jak už víte, kameny času na počítadle času ukazují, kolik hodin z herního času který hrdina spotřeboval.



**Pozor:** Je důležité, abyste nezapomínali posouvat kameny času na počítadle. Proto by to měl za všechny dělat jen jeden z hrdinů, nejlépe ten nejpozornější.

Hrdina může až o tři hodiny překročit 7 hodin, které má obvykle k dispozici. Za každou hodinu navíc však musí zaplatit 2 body vůle. Dřevěný žeton na ukazateli bodů vůle tedy musí posunout o odpovídající počet polí dozadu. Pokud hrdina využívá body vůle ke koupi přesčasových hodin, nesmí jejich počet koupí hodin klesnout na 0.

Za normálních okolností trvá herní den 7 hodin. Existuje však výjimka, o které se dočtete zde v rámečku vpravo.

Pokud stojí hrdina, který je právě na tahu, na počítadle času na poli 7 a nechce využít žádné přesčasové hodiny, položí svůj kámen času na pole východu slunce. Pokud je hrdina první, jehož kámen sem byl v tomto dni položen, umístí ho na symbol kohouta na znamení toho, že další den bude prvním hráčem na tahu.

Než může začít další den, musí také všichni ostatní hrdinové ukončit den aktuální, a jejich kameny tak musí ležet na poli východu slunce. Poté je nutné otočit kartu události, táhnout za nestvůry, doplnit vodu do studny a pohnout vypravěčem, vše v pořadí, jak jsou jejich symboly vyobrazeny na poli východu slunce. Teprve pak začíná hrdina, jehož kámen leží na symbolu kohouta, nový herní den.

## 8.



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

### Pole východu slunce

Přečtěte si nyní body 1-8, a po přečtení každého bodu **ihned** uskutečňte daný tah.

**1. Otočte a přečtěte vrchní kartu z balíčku karet událostí.**

**2. Pohnou se všichni gorové:**

Začíná vždy gor, který stojí na poli s nejnižším číslem.

Nyní to je gor na poli 16. Gor se přesune na sousední pole, na které ukazuje malá šipka (z pole 16 tedy na pole 13).

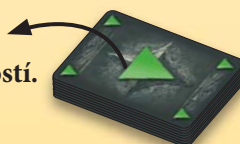
Důležité: Na jednom poli smí stát vždy pouze jedna nestvůra! Pokud na poli, na které má vstoupit nestvůra, již jiná nestvůra stojí, pokračuje příchozí nestvůra ve svém pohybu na další sousední pole ve směru šipky.

*Příklad: Gor z pole 22 se přesune na pole 19. Poté je na tahu gor z pole 23, který se má podle šipky také přesunout na pole 19. To je ale již obsazeno, takže se gor z pole 23 posune dále směru šipky na pole 3.*

**3. - 6. Ostatní nestvůry se pohnou v pořadí, v jakém jsou vyobrazeny na poli východu slunce.**

Pokud se na herním plánu nachází ještě další nestvůry, pohnou se teď stejným způsobem, jakým se pohybovali gorové.

**Pozor:** V tuto chvíli jsou však na herním plánu pouze gorové.



**7. Všechny studny se znovu naplní vodou**

Otočte žetony studny barevnou lícovou stranou nahoru. Pokud na některém poli se studní stále stojí hrdina, tuto studnu neotáčejte. Zůstane nenaplněná.



**8. Vypravěč postupuje na liště průběhu legendy o jedno pole dál (na pole B).**

Takto se vypravěč posune při každém východu slunce.

**Pozor:** Nezapomínejte vypravěče posouvat, neboť pouze tak se dostanete v legendě dál.

Když vypravěč vstoupí na pole, na kterém leží hvězdička, otočte a přečtěte příslušnou kartu legendy.

**Pozor:** Na některých písmenech se žádná karta legendy neotáčí. Jelikož vypravěč nyní vstoupil na pole B, přečtěte si kartu legendy B1.



**Začíná druhá část úvodní hry.**

Tuto stránku návodu pro rychlou hru si nechte po ruce a na začátku každého herního dne zrealizujte 1-8.