



Règles pour une partie à 5 ou 6 joueurs :

- Les Pierres du Temps colorées des Héros sont remplacées par **4 disques en bois noirs** sur la case Lever du Soleil : ce sont des Pierres du Temps neutres.
- Préparez également le **jeton Lever du Soleil** (avec le Coq).

• Placez la Piste des Points de Force des Créatures pour 5 (ou 6) joueurs sur le plateau, de manière à recouvrir les valeurs pour 2-4 joueurs. **Exemple** : à 5 joueurs, un Gor a 4 Points de Force. À 6 joueurs, il a 6 Points de Force.

Les Pierres du Temps neutres

Lors d'une partie à 5 ou 6 joueurs, les Héros n'ont pas chacun leur propre Pierre du Temps. Pour chaque Action effectuée, ils avancent alors l'une des Pierres du Temps neutres au choix.

Se déplacer : Pour un déplacement d'une case, une Pierre du Temps neutre est avancée d'une Heure sur la Piste du Temps. Le coût d'une Action ne peut pas être réparti sur plusieurs Pierres du Temps. Ceci s'applique également pour les Actions possibles plus tard dans certaines Légendes comme déplacer le Prince par exemple.

Combattre : À chaque Tour de Combat, le Héros doit avancer une Pierre du Temps neutre d'une Heure. Pour le Tour de Combat suivant, il peut avancer une Pierre différente ou la même, comme il le souhaite.

Combattre à plusieurs : Chacun des Héros prenant part à un Tour de Combat doit pouvoir avancer l'une des Pierres du Temps neutres d'une Heure. Plusieurs Héros peuvent avancer la même Pierre du Temps.

Important : Avec une Pierre du Temps neutre, si un Héros dépense une **Heure Supplémentaire**, il perd comme d'habitude 1 Point de volonté.

Fin de la Journée

À 5 ou 6 joueurs, un Héros qui veut terminer sa Journée ne déplace pas sa Pierre du Temps sur la case Lever du Soleil (étant donné qu'il n'a pas de Pierre du Temps propre à lui), mais il couche simplement son pion à l'endroit où il se trouve. Le premier Héros qui se couche reçoit le jeton Lever du Soleil pour signifier qu'il sera le premier à jouer au début de la Journée suivante. Quand tous les pions Héros sont couchés, remplacez toutes les Pierres du Temps neutres sur la case Lever du Soleil. Puis, comme d'habitude, effectuez les actions correspondant aux différents Symboles représentés sur cette case et relevez ensuite les pions de vos Héros. Le Héros avec le jeton Lever du Soleil débute la nouvelle Journée.

Autres règles : Les indications données pour 4 joueurs s'appliquent également à 5 ou 6 joueurs :

Pour les cases **Bouclier du Château** : l'illustration pour 4 joueurs est toujours valable (une seule case Bouclier).

Pour la **préparation** : **exemple Légende 5** : comme à 4 joueurs, le jeton N doit être placé sur la lettre L de la Piste des Légendes.

Pour la **Force d'un adversaire final** : **exemple Légende 2** : comme à 4 joueurs, le Skral de la Forteresse a 40 Points de Force.

Pour une **Mission** : **exemple La Légende de Gardétoile** : dans la Mission du Prince "Les Portes du Château", les 5 ou 6 joueurs, comme les 4 joueurs, doivent amener des Rondins pour une valeur de 12 au Château.

Adaptations des règles pour les cartes Événement :

Certaines cartes Événement s'appliquent seulement aux Héros se trouvant sur des cases particulières : les Héros dont les pions sont couchés sont bien sûr concernés.

Certaines cartes Événement s'appliquent aux Héros dont la Pierre du Temps se trouve sur la case Lever du Soleil. Comme les Héros n'ont pas leur propre Pierre du Temps, ces cartes s'appliquent aux Héros dont le pion est couché.

Certaines cartes Événement impliquent des Héros en particulier, comme par exemple le Magicien ou le Guerrier. Les nouveaux Héros ne sont jamais concernés.

Quand le groupe de Héros perd des Pièces d'Or ou des Points de Volonté pour éviter les effets négatifs d'une carte Événement, prenez toujours en compte les valeurs indiquées pour 4 joueurs.

Cas particulier de la carte Événement "Lac Secret" n°6 : Si l'Événement ne peut pas être contré, toutes les Pierres du Temps noires sont placées sur la 5ème Heure, car les Héros n'ont pas une Pierre chacun. Tous les pions déjà couchés le restent. Ils ne peuvent pas rejouer durant la Journée en cours.

Particularités pour les Légendes 1-5 et "La Légende de Gardétoile"

Vous n'avez besoin de lire que les particularités de la Légende à laquelle vous souhaitez jouer.

Légende 1 :

Cette Légende ne vous permet pas de jouer à plus de 4 joueurs car c'est dans cette Légende que sont expliquées les règles de base pour 4 Héros. Seuls les Héros du jeu de base sont utilisés dans cette Légende. Pour toutes les autres Légendes, il est possible de jouer jusqu'à 6 joueurs et avec les nouveaux Héros.

Légende 2 :

Selon la carte Légende A2, les Héros sont placés sur les cases correspondant à leur Rang respectif. Les Nouveaux Héros qui rejoignent la partie sont également placés sur les cases correspondant à leur Rang. **Exemple :** si Fenn, le Rôdeur, rejoint la partie, il est placé sur la case 22.

Légende 3 :

- Enlevez la carte Destin n°5 (le mariage des paysans).
- La carte Légende A3 indique : "chaque Héros reçoit maintenant une carte Destin et...". Pour une partie à 5 ou 6 joueurs, seulement 4 cartes Destin au total sont réparties entre les Héros. Les deux joueurs dont le Rang est le plus élevé obtiennent chacun une carte Destin ainsi que les deux joueurs dont le Rang est le plus bas. Seuls ces quatre Héros doivent remplir leur Destin.
- Selon les cartes Destin n°7 et 10, un Héros doit vaincre "seul" les Créatures. À 5 ou 6 joueurs en revanche, le Héros doit participer au combat permettant de vaincre ces Créatures, éventuellement aidés d'autres Héros.
- Selon la carte Légende A3, les Héros sont placés sur les cases correspondant à leur Rang respectif. C'est également valable pour les Nouveaux Héros qui prennent part à la partie. **Exemple :** si Fenn le Rôdeur participe, il est placé sur la case 22.

Légende 4 :

Pas de modification pour cette Légende.

Légende 5 :

Pas de modification pour cette Légende.

La Légende de Gardétoile :

(Cette Légende ne fait pas partie du jeu de base mais de l'extension "La Légende de Gardétoile")

- **Carte Légende A2 :** cette carte indique que l'un des Héros - défini en fonction de son Rang - doit placer sa Pierre du Temps sur le Coq de la case Lever du Soleil. Or, dans une partie à 5 ou 6 joueurs, les Héros n'ont pas chacun une Pierre du Temps : ce Héros obtient alors le jeton Lever du Soleil à la place et il débute la Journée suivante.
- **Carte "Dons d'Andor" :** le Sablier d'Hadria : le Héros qui a recours au Sablier peut reculer de 3 cases l'une des Pierres du Temps noires de son choix -et une seule uniquement.
- **Mission du Prince "Preuves" :** comme pour une partie à 4 joueurs, quatre Parchemins supplémentaires doivent être placés sur le plateau puis déposés à l'Arbre des Chants avec les deux autres Parchemins.
- **Le Voleur Ken Dorr :** comme sa valeur de combat est la même que celle d'un Skral, elle diffère selon la Piste des Créatures en place. Par exemple, avec 5 joueurs, Ken Dorr a 8 Points de Force.
- **Carte "Les Loups arrivent" :** avec les Pierres du Temps neutres, les Héros sont un peu plus flexibles du fait qu'ils peuvent choisir quelle Pierre avancer lorsqu'ils effectuent une Action.
- **Carte "Combat contre les Loups" :** comme le Héros peut décider quelle Pierre utiliser pour chaque Tour de Combat, il a là-aussi plus de liberté.



Particularités des Nouveaux Héros

Vous pouvez jouer avec ces Héros à n'importe quel nombre de joueurs !

Remarque : même si seuls les Héros masculins sont évoqués ci-dessous, ces indications concernent bien sûr également les Héroïnes.

Kheelan/Kheela : l'Esprit des Eaux commence toujours sur la même case que Kheelan. Seul Kheelan peut choisir l'Action "Déplacer l'Esprit des Eaux". Cela lui coûte 1 Heure sur la Piste du Temps et il peut alors le déplacer de 4 cases maximum. Il peut le faire plusieurs fois durant son tour de jeu (par exemple, le déplacer de 8 cases contre 2 Heures). L'Esprit ne se déplace que sur les cases Terre. Pour traverser les rivières, il doit nécessairement emprunter les ponts. Après l'Action "Déplacer l'Esprit des Eaux", c'est au tour du Héros suivant de jouer. L'Esprit des Eaux ne peut pas ramasser de jetons ou déplacer des Paysans. Il n'active pas les jetons Brouillard et ne déclenche pas l'alarme dans la Mine. Il n'est pas non obligé de s'arrêter lorsqu'il atteint le Lac Secret.

Un Héros qui se trouve sur la même case que l'Esprit des Eaux **peut** se servir du grand dé blanc **lors d'un combat** (et seulement lors d'un combat).



Esprit des Eaux

Fenn/Fennah : Les objets de Fenn : Seul Fenn peut se servir de ces nouveaux Objets une fois par Journée chacun. Ils sont placés sur les trois emplacements supplémentaires de sa fiche de Héros. Rien d'autre ne peut être disposé à cet endroit. Après l'utilisation de l'un des Objets, le jeton est retourné face cachée jusqu'au prochain Lever de Soleil.



Le Corbeau : lorsque Fenn se sert du Corbeau, il peut découvrir **tous** les jetons d'une case du plateau. Ils restent ensuite face visible. Ça peut être des Pierres Runiques, des jetons Brouillard ou d'autres, mais jamais des jetons en lien avec la Piste des Légendes comme par exemple les jetons Créatures.



La Corne : avec la Corne, Fenn peut jeter le **maximum** de dés à sa disposition lors d'un Tour de Combat, quel que soit le nombre de ses Points de Volonté. Cela s'applique aussi à tous les Héros participant au combat avec lui. **Exemple :** l'Archer combat aux côtés de Fenn. Il n'a que 4 Points de Volonté mais il peut cependant se servir de ses 5 dés verts durant ce Tour de Combat. **Important :** comme toujours, l'Archer lance ses dés l'un après l'autre.



Le Couteau : lors d'un Tour de Combat, Fenn a le droit de relancer un des dés jetés. Il est le seul Héros à pouvoir le faire. S'il souhaite relancer un de ses dés, il doit le décider immédiatement, avant qu'un autre joueur ne lance les siens ou ceux des Créatures.

Bragor/Rhega : Bragor ne peut pas porter de Heaume ni de grands Objets. Contrairement à l'Archer, Bragor peut attaquer une Créature qui se trouve sur la même case que lui en jetant tous ses dés à la fois.



Arbon/Talvora : au début de chaque combat auquel il participe, Arbon doit décider s'il utilise sa Capacité ou non. Elle s'applique à tous les Tours de Combat du combat. Il peut utiliser sa Capacité seulement contre les Créatures normales (Gors, Skrals ou Wardracks par exemple), jamais contre des adversaires finaux (donc pas contre le "Skral de la Forteresse" de la Légende 2 ou le "Gor Ensorcelé" de la Légende 3, par exemple).





Variantes

Il est conseillé de tester ces variantes seulement si vous avez déjà joué plusieurs fois à Andor. Chacune de ces variantes approfondit le jeu et le rend un peu plus complexe ; elles s'adressent donc à des joueurs expérimentés.



Le Bouclier Fraternel

Le Bouclier Fraternel est une variante applicable quel que soit le nombre de joueurs. Ce Bouclier réduit quelque peu le niveau de difficulté des Légendes (2-5 et Légende de Gardétoile). Cette variante est particulièrement adaptée pour 5 ou 6 joueurs mais elle peut aussi bien être utilisée pour 2 à 4 joueurs.

"Le Bouclier Fraternel était l'un des quatre puissants Boucliers des Temps Anciens. À l'époque où les Nains et les Dragons partageaient encore une profonde amitié, Kreatok le Nain et Nehal le Dragon créèrent ensemble ce Bouclier afin que les deux Royaumes frères puissent s'entraider en cas de besoin. Le Bouclier Fraternel possédait une force et une puissance incroyables et bien peu de gens avait réellement connaissance de l'endroit où il se trouvait."

- Au début du jeu, déterminez avec un dé rouge et un dé de Héros le numéro de la case où placer le Bouclier Fraternel (rouge : chiffre des dizaines, dé de Héros : chiffre des unités). Un Héros qui se trouve sur la même case que le Bouclier peut le ramasser (attention : il doit s'y arrêter). Le Héros qui porte le Bouclier peut utiliser une de ses faces pour échanger ses Points de Force avec le Héros de son choix. Les deux Héros ne doivent pas nécessairement se trouver sur la même case. **Exemple :** le Magicien porte le Bouclier. Il a 7 Points de Force qu'il échange avec le Rôdeur qui en a 4. Le Magicien a donc 4 Points de Force et le Rôdeur 7.
- Après deux utilisations, le Bouclier est retiré du jeu. Le Bouclier Fraternel peut aussi être employé comme Bouclier normal (voir plateau Objets : Bouclier).
- **Cas particulier :** si un Héros a plus de 10 Points de Force au moment où il effectue un échange avec Fenn, il retombe à 10 car c'est le maximum de Points de Force que Fenn peut obtenir.



Le Héraut Noir

Le Héraut Noir est une variante pour 5 et 6 joueurs qui peut vous permettre d'accroître le niveau de difficulté des Légendes 2, 3, 5 et celui de la Légende de Gardétoile.

"Un personnage méconnu et terrifiant ravageait le Royaume d'Andor. Il était certainement l'adversaire le plus obscur et énigmatique que les Héros aient jamais combattu, car, pas une fois, il ne les avait menacés directement. Mais dès qu'il se liait à quelque scélérat, il lui permettait d'augmenter considérablement sa puissance. Tel l'orage, il inspirait aux habitants du Royaume crainte et admiration à la fois. Les jours de pleine lune, où il faisait son apparition, on l'appelait « le Héraut Noir »".

- Il y a deux pions pour le Héraut Noir : un pour une partie à 5 joueurs, l'autre pour une partie à 6. Avant de jouer, préparez le pion approprié près du plateau.
- Dès que la position de l'adversaire final d'une Légende est déterminée, placez le pion Héraut Noir sur la même case.
- Si l'adversaire final doit bouger au cours de la légende, le Héraut Noir se déplace avec lui.
- Le Héraut Noir accroît le nombre de Points de Force de l'adversaire final (à 5 joueurs, l'adversaire obtient 4 Points de Force supplémentaires et à 6 joueurs, il en a 8 de plus).

Sont des adversaires finaux soutenus par le Héraut Noir :

- Le Skral de la Forteresse dans la Légende 2
- Les cartes "Sombre Mage" dans la Légende 3 (sauf le Gor Ensorcelé)
- Le Dragon de la Légende 5
- Toutes les Menaces dans "La Légende de Gardétoile" (sauf le Kradher)

Le Gor Ensorcelé (Légende 3) et le Kradher (Légende de Gardétoile) ne sont pas soutenus par le Héraut Noir. Si ces Créatures interviennent dans votre partie, le Héraut Noir n'entre pas en jeu.

Le Troll Ivre



La variante du Troll Ivre est applicable quel que soit le nombre de joueurs. Il ne peut être utilisé que sur le plateau principal, pas sur le plateau de la Mine. Il rend le déplacement des Créatures plus difficiles à anticiper.

"La légende du Troll Ivre est une vieille fable qui se raconte volontiers dans la taverne du même nom, à Andor. C'est l'histoire d'un Troll qui un jour attaqua un vigneron, se régala de ses délicieux breuvages et qui, depuis, erre dans la campagne. Vous trouverez toute l'histoire sur notre site internet.

- Au début du jeu, placez une Étoile sur la pile des cartes Événement et le "Troll Ivre" dans la Taverne d'Andor, case 72 (située au milieu du plateau, entourée de cases numérotées entre 20 et 30)
- Quand vous tirerez la première carte Événement, repérez le petit numéro en bas à gauche de la carte et placez le Troll Ivre sur la case correspondante. Lisez ensuite la carte Événement et suivez les indications données comme d'habitude. Remplacez enfin l'Étoile sur la pile des cartes Événement afin de ne pas oublier le Troll. Même si vous contretez l'Événement à l'aide d'un Bouclier, le Troll Ivre sera tout de même déplacé sur la case au numéro correspondant à celui de la carte.
- Le Troll Ivre reste sur une case jusqu'à ce qu'une autre carte Événement soit retournée. Il est ensuite placé sur la nouvelle case (numéro de la carte = numéro de la case).
- Le Troll Ivre ne peut pas être attaqué ou vaincu.
- Il n'active pas les jetons Brouillard et ne déclenche rien.
- Il ignore également les Paysans.
- Le Troll Ivre n'est jamais concerné par les indications inscrites sur les jetons Créatures ou sur les cartes comme par exemple : "Le Troll présent sur la case avec le numéro le plus bas..."
- Si, au Lever du Soleil, une Créature normale (Gor, Skral, Wardrack ou Troll) doit se déplacer sur la case occupée par le Troll Ivre, elle ira sur la prochaine case libre en suivant la flèche. Ceci vaut pour les Créatures normales - jamais pour les adversaires finaux.
- Si le Troll doit être déplacé sur une case occupée par une Créature normale, celle-ci rejoindra la prochaine case libre en suivant la flèche.



L'auteur et illustrateur Michael Menzel est né en 1975 et vit aujourd'hui avec sa famille en Basse Rhénanie, en Allemagne. Il dessine aussi bien des jeux pour enfants que des jeux familiaux pour différents éditeurs. Le jeu Andor, sa première œuvre en tant qu'auteur, a été primé "Kennerspiel des Jahres", prix du jeu de l'année expert en Allemagne. En France et en Espagne, il a été élu jeu de l'année avec les prix "As d'Or" et "Juego del Año" et il a reçu le prix "Spiele Hit mit Freunden" en Autriche. Enfin, Michael Menzel s'est également vu attribuer pour Andor le "Graf Ludo", un prix prestigieux pour le meilleur graphisme de jeu familial.

L'auteur et l'éditeur remercient tous les testeurs et relecteurs.

L'auteur remercie particulièrement : "mon fils Johannes, mon neveu Joel et ma femme Steffi pour les nombreuses parties test. Pour le "test décisif", je remercie Inka et Markus Brand ainsi que Steffen Müller, Ela et Stefan Hein. Enfin, un grand merci aux testeurs du club de jeux Soester : Jörg Krismann ; Bernd, Marek et Joscha Ellersiek ; Dieter Schmitz ; Alex Borschel ; Malte Mertens et tout particulièrement Jost Schwider".

Retrouvez de nombreuses informations supplémentaires sur l'univers d'Andor, le forum officiel et les Légendes des fans sur le site

<http://andor.iello.fr>

Rédaction : Wolfgang Lüdtcke

Graphisme : Michaela Kienle / Fine Tuning

Traduction : Marianne Louis

Édition française, adaptation et relecture : IELLO

Suivez-nous sur



© 2014 Franck-Kosmos Verlags
GmbH & Co. KG
© 2015 IELLO pour la version
Tous droits réservés
FABRIQUÉ EN ALLEMAGNE



Important : si vous jouez pour la première fois au jeu Andor, commencez de préférence en suivant les instructions de départ et la Légende 1 avec les Héros du jeu de base. Cependant, vous ne pourrez pas y jouer à plus de quatre joueurs.

ANDOR

NOUVEAUX HÉROS

Extension pour 5-6 joueurs

Ces instructions sont divisées en 3 parties :

Pages 2 - 3 :
Jeu à
5 ou 6 joueurs



Page 4 :
Particularités des
Nouveaux Héros



Pages 5 - 6 :
Variantes de jeu



Pour vivre les Légendes d'Andor ou de Gardétoile à 5 ou 6 Héros, seules les règles de base, page 2, vous sont nécessaires pour le moment !

Les règles de la page 3 sont des précisions sur les particularités de certaines Légendes à 5 ou 6 joueurs.

Matériel de jeu :

- 8 pions Héros
- 1 Esprit des Eaux
- 2 pions "Héraut Noir"
- 1 Troll Ivre
- 1 Bouclier Fraternel
- 1 Étoile
- 3 Objets (Corbeau, Corne, Couteau)
- 10 dés (1 blanc, 2 oranges, 3 gris, 3 bruns et 1 grand dé blanc)
- 8 disques en bois aux couleurs des Héros (2 blancs, 2 oranges, 2 gris, 2 bruns)
- 4 cubes en bois (1 blanc, 1 orange, 1 gris, 1 brun)
- 12 supports en plastique (2 blancs, 2 oranges, 1 gris, 2 gris foncé, 2 bruns, 2 noirs, 1 rouge)
- 8 gommettes



4 fiches de Héros (un Héros est représenté sur l'une des faces, sur l'autre, une Héroïne)



2 Pistes des Créatures



1 jeton Lever du Soleil



4 disques en bois noirs
(= Pierres du Temps neutres)

Préparation

- Détachez soigneusement tous les éléments du jeu.
- Positionnez les pions sur leur support de couleur respectif.
- Au dos de chacune des Pistes des Créatures, déposez 4 gommettes aux endroits indiqués.