

LA LIBÉRATION DE CHAUMEBOURG

Pour 2 à 4 Héros
à partir de 10 ans

UN JEU DANS
L'UNIVERS
ANDOR

Aperçu et but du jeu

Sonnez l'alerte ! D'horribles créatures ont pris possession du château de Chaumebourg. Vous, Héros d'Andor, devez tenter de libérer le château du vieux roi Brandur et protéger ses habitants. Mais vous devrez agir au plus vite : le dragon Tarok est déjà en route... S'il atteint le château, il le réduira en cendres !

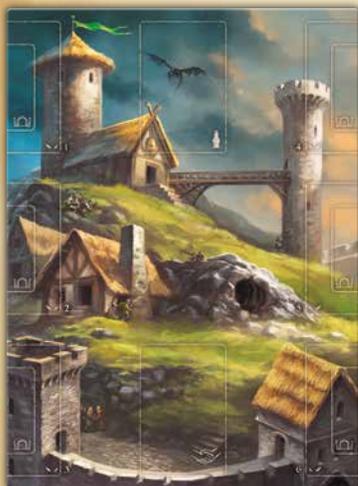
Une ancienne prophétie raconte qu'il est possible de vaincre vos ennemis en effectuant quatre quêtes légendaires. Mais lesquelles ? Vous sera-t-il demandé d'apaiser l'Esprit du Feu ? De ranimer la Flamme d'Hadria ? Devrez-vous libérer les prisonniers enfermés dans les geôles ? Vous soumettre à la volonté du vieux sorcier skral ? C'est à vous de le découvrir.

Posez judicieusement vos cartes pour vaincre vos ennemis. Mais prenez garde : dès qu'un Héros n'a plus de cartes, la première carte de la pile Narrateur est révélée...

Lorsque cette pile sera épuisée, Tarok aura alors atteint son objectif et les Héros seront défaits. À vous d'œuvrer pour accomplir vos quatre missions avant cette funeste fin et, tous ensemble, sauver Chaumebourg !

Matériel de jeu

1 plateau



120 cartes
réparties ainsi :

53 cartes
Rencontre



dont 45 Créatures
(11 rouges pour les
Héros expérimentés)



et 8 Objets



8 cartes Alliés



22 cartes Narrateur



16 cartes Mission



2 cartes Aide



19 cartes Héros :

16 Carquois
(valeurs de 2 à 9)



18 Points
de Volonté



1 Hache
pour Kram



Chada



Thorn



Orfen



Kram



Eara



Kheela



6 Grimoires
pour Eara



1 Esprit des Eaux
pour Kheela



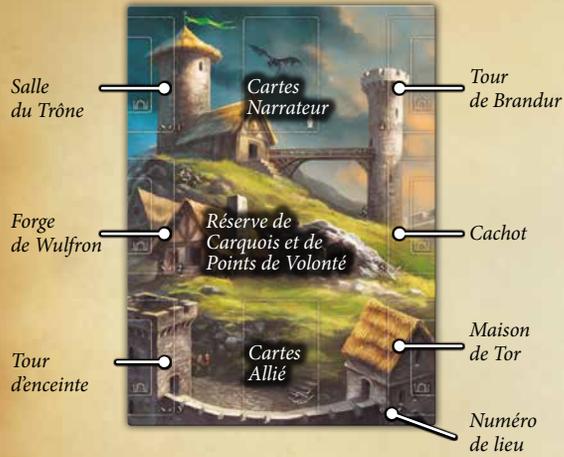
6 pions Héros avec leur support respectif



1

Mise en place

Détachez avec précaution tous les éléments. Placez le plateau au centre de la table : il représente six lieux du château de Chaumbourg et les emplacements des différentes piles de cartes.



Insérez les 6 pions Héros sur leur support respectif (en suivant la bande colorée).



Chaque joueur choisit un Héros et le place dans la Maison de Tor (lieu 6).

Important : Lors de votre première partie, utilisez les Héros suivants :

- 2 joueurs : Chada (vert) + Thorn (bleu)
- 3 joueurs : Chada (vert) + Thorn (bleu) + Orfen (gris)
- 4 joueurs : Chada (vert) + Thorn (bleu) + Orfen (gris) + Kram (jaune)

Quand vous aurez déjà fait une partie, vous pourrez choisir les Héros Eara (violet) et Kheela (blanc).

Ces deux personnages ont quelques spécificités.

Triez les 120 cartes en fonction de leur verso.

Chaque joueur prend les 3 cartes de son Héros en main.

Remarque : Orfen en a 4.



Certains Héros ont des ressources particulières :

Kram reçoit la Hache et place le jeton devant lui de manière à ce que la face +4 soit visible.

Eara reçoit les 6 Grimoires et les pose ouverts devant elle.

Kheela reçoit l'Esprit des Eaux et le dépose devant elle.

Peu importe la face visible ; Kheela choisit le côté qu'elle souhaite utiliser durant la partie.

Rangez dans la boîte tous les Héros qui n'ont pas été choisis ainsi que les cartes et ressources associées.



Lors de votre première partie, retirez les 11 Créatures avec un fond rouge de la pile des cartes Rencontre. Elles sont prévues pour les joueurs expérimentés qui ont déjà gagné au moins une fois.



Mélangez bien les cartes Rencontre et faites-en une pile à côté du plateau.



Mélangez les cartes Mission, piochez-en 6 face cachée et placez-les sur le plateau, une par lieu.

Rangez les cartes restantes dans la boîte. Si vous êtes amenés à échanger une carte Mission durant la partie, vous prendrez une carte de la boîte.

Placez une carte Rencontre face cachée sur chacune des cartes Mission.



Ensuite, révélez l'une après l'autre deux fois plus de cartes Narrateur que de Héros participants (soit 8 cartes à 4 joueurs, 6 cartes à 3 joueurs et 4 cartes à 2 joueurs).

Suivez les instructions et placez d'autres cartes Rencontre sur les lieux représentés. Il est aussi indiqué si elles doivent être face visible ou cachée.

Conseil : Si vous tentez de libérer le château pour la première fois, il est possible de simplifier quelque peu la partie. Dans ce cas, ne tenez pas compte des indications sur fond rouge de la moitié inférieure des cartes Narrateur.

Mise en place pour 4 Héros



Placer d'abord une carte Rencontre face cachée sur chacun des lieux

Puis révéler 8 cartes Narrateur (2 cartes par Héros) et suivre leurs instructions

Faites une pile avec 10 autres cartes Narrateur face cachée et déposez-la sur la case avec le dragon. Rangez les cartes Narrateur restantes dans la boîte. Si, durant la partie, vous êtes amenés à prendre une carte Narrateur supplémentaire, vous prendrez une carte de la boîte.



Mélangez les 8 cartes Alliée face cachée et placez la pile sur l'emplacement du plateau réservé à cet effet.



Mettez à disposition les deux cartes Aide. En cas de doute, vous pourrez vérifier la signification des différents symboles au cours de la partie.



Enfin, rassemblez les 16 Carquois, face cachée, ainsi que les 18 Points de Volonté au milieu du plateau.

Mise en place pour 4 Héros (exemple)



Explication des cartes

Les cartes constituent l'élément central du jeu. Pour commencer, voici donc la description des différents types de cartes.

Les cartes Rencontre

Face cachée, ce sont toutes les mêmes, mais, une fois révélées, il en existe deux sortes.

La plupart des cartes Rencontre comportent au recto une Créature à combattre. Les Créatures ont, en haut à droite, un symbole rouge indiquant leur Force au combat. Pour vaincre une Créature, la Force d'un Héros ou d'un groupe de Héros doit être au moins équivalente à cette valeur.

Les autres cartes Rencontre comportent un Objet qu'un joueur peut prendre en main et utiliser une seule fois.

Lorsqu'un Objet est utilisé ou qu'une Créature est vaincue, placez la carte face visible à côté du plateau.

C'est la Galerie des Trophées.

Remarque : Ces cartes sont nécessaires pour accomplir certaines Missions.

Les cartes Héros



Chaque joueur a 3 cartes Héros en main (exception : Orfen en a 4). Une carte Héros vous offre toujours trois possibilités d'action. Elles sont séparées par le mot « ou ». À son tour, un joueur pose l'une de ses cartes face visible devant lui et doit choisir une des trois possibilités d'action. La plupart des possibilités d'action se composent d'une seule action (= 1 symbole). D'autres comprennent 2 actions (= 2 symboles) qui peuvent être effectuées dans l'ordre de votre choix.

Les symboles sont expliqués à la fin de ce livret de règles et, plus brièvement, sur les cartes Aide. Vous récupérez les cartes utilisées en effectuant, à votre tour, l'action « Récupérer ».

Les cartes Alliée



Un Héros reçoit une carte Alliée lorsqu'il parvient à vaincre un Troll, face visible, à un endroit donné. Il est possible ensuite, en tant qu'action, de poser la carte Alliée à la place d'une carte Héros. Comme pour les cartes Héros, vous reprenez en main les cartes Alliées posées en choisissant l'action « Récupérer ».

Les cartes Narrateur

Si, à son tour, un Héros veut reprendre en main toutes les cartes Héros et Alliée qu'il a déjà posées (= action « Récupérer »), vous devez d'abord révéler la première carte de la pile Narrateur et suivre ses instructions. Placez les cartes Rencontre aux endroits indiqués, face cachée ou visible, en fonction des consignes du Narrateur.

Remarque : Pour qu'à un endroit donné vous puissiez distinguer facilement les cartes révélées de celles qui ne le sont pas, le recto et le verso ont un cadre de couleur différente.

La moitié inférieure de certaines cartes comporte un encadré rouge. Si vous avez décidé ensemble de simplifier la partie, ne tenez pas compte des indications de cet encadré.

Les cartes Mission



Les 6 cartes Mission placées face cachée au début de la partie vous donnent les objectifs à atteindre durant le jeu. Vous devez en réaliser 4 parmi les 6 pour sauver le château, et ce, avant que la pile de cartes Narrateur ne soit épuisée et que vous ne deviez en piocher une nouvelle.

Lorsqu'il n'y a plus de cartes Rencontre sur un lieu donné (face cachée ou visible), un Héros sur place peut y révéler la carte Mission.



Si la carte comporte un encadré bleu en haut à gauche, suivez ces instructions dès que la carte a été révélée.



Une fois que vous remplissez les conditions pour accomplir la mission, un Héros doit se rendre à l'endroit où la carte a été révélée. De plus, le lieu doit être exempt de cartes Rencontre. En effet, suite à l'activation des cartes Narrateur, de nouvelles cartes Rencontre ont pu entre-temps recouvrir la carte Mission.

Déroulement de la partie

Le joueur le plus héroïque commence : c'est le premier joueur actif.
À son tour, le joueur actif doit réaliser l'une des deux actions suivantes :

Poser une carte de sa main et appliquer ses effets

ou

Récupérer : reprendre en main toutes les cartes Héros ou Allié posées

De plus, le Héros peut réaliser d'autres actions libres sur le lieu où il se trouve :

- Prendre en main un Objet visible sur le lieu
- Donner des cartes Allié et Objet de sa main à un Héros présent sur le même lieu
- Révéler une carte Mission s'il n'y a plus de carte Rencontre sur le lieu
- Accomplir une Mission s'il n'y a plus de carte Rencontre sur le lieu

Une fois le tour du joueur actif terminé, c'est au joueur suivant dans le sens horaire d'effectuer son tour.

Remarque : Vous avez tout intérêt à bien vous concerter pour mener vos actions. Si vous ne parvenez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur actif qui tranche.

Poser une carte de sa main et appliquer ses effets

Au début de la partie, chaque joueur n'a que 3 cartes Héros dans sa main (sauf Orfen qui en a 4). Lorsque vous posez l'une de ces trois cartes, vous devez choisir l'une des trois possibilités d'action indiquées. Pour cela, reportez-vous à l'explication des symboles à la fin de ce livret de règles.

Plus tard, vous pourrez aussi avoir des Objets et des Alliés. À son tour, le joueur actif doit poser une carte. Si c'est une carte Héros ou une carte Allié, il la pose face visible devant lui. Si c'est une carte Objet, il la place face visible dans la Galerie des Trophées (voir également page 7).

Important : Vous pouvez poser un Allié sans utiliser son effet. Cela peut être judicieux pour éviter au Héros de « récupérer » et, ce faisant, d'activer une nouvelle carte Narrateur.

ou

Récupérer : reprendre en main toutes les cartes Héros ou Allié posées

S'il le souhaite ou s'il ne peut plus poser de carte, un Héros doit choisir l'action « Récupérer » et reprendre dans sa main toutes les cartes Héros ou Allié qu'il a déjà jouées.

Mais avant cela, il doit aussi révéler et activer la première carte de la pile Narrateur : de nouvelles cartes Rencontre sont alors mises en jeu.

Important : Un Héros peut choisir l'action « Récupérer » même s'il a encore des cartes dans sa main (Héros, Allié, Objet).

La carte Narrateur indique toujours deux lieux où placer de nouvelles cartes Rencontre, face visible ou cachée. Commencez par celui du haut.

Dans la plupart des cas, une carte Narrateur vous oblige à placer une seule carte Rencontre par lieu. Mais il peut aussi arriver qu'il faille en poser deux.

Important : Si, au début, vous avez opté pour une partie simplifiée, ne suivez que les instructions de la moitié supérieure des cartes comportant un encadré rouge.

Explication des symboles sur les cartes Narrateur



Le joueur pioche la première carte Rencontre de la pile et la place **face visible** sur le lieu indiqué. Il s'agit la plupart du temps d'une Créature. Mais, avec un peu de chance, il peut s'agir d'un Objet.



Le joueur pioche la première carte Rencontre de la pile et la place **face cachée** sur le lieu indiqué.



Le joueur pioche la première carte Rencontre de la pile et la place **face visible là où son Héros se trouve actuellement**.



Le joueur pioche la première carte Rencontre de la pile et la place **face cachée là où son Héros se trouve actuellement**.



Exemple 1 : Placez une carte Rencontre face visible sur la Tour de Brandur (lieu 4) et une autre carte face cachée là où le Héros se trouve actuellement. Si ce dernier se trouve sur la Tour de Brandur, placez la carte face cachée sur celle que vous venez de placer face visible.



Exemple 2 : Placez l'une après l'autre deux cartes Rencontre face visible sur la Maison de Tor (lieu 6) et une autre carte face cachée sur la Tour de Brandur (lieu 4). Si vous avez opté pour une partie simplifiée, ne tenez pas compte de l'encadré rouge en dessous.

Une fois que la carte Narrateur a été activée, rangez-la dans la boîte. Elle est ainsi **retirée du jeu**.

Le joueur peut ensuite reprendre toutes ses cartes Héros ou Allié en main.

Les actions libres

Le joueur actif peut effectuer ces actions autant de fois qu'il le souhaite, en plus de son action normale « Poser une carte de sa main » ou « Récupérer ».

Prendre en main un Objet d'un lieu

Si le Héros se trouve sur un lieu où la première carte est un Objet face visible, il peut l'ajouter à sa main. Si, lors de ce tour, le Héros n'a pas encore posé de carte, il peut utiliser cet Objet dans la foulée pour effectuer son action obligatoire. Il peut aussi prendre un Objet en passant, sans s'arrêter sur le lieu. Si, par exemple, vous avez deux déplacements à votre disposition, vous pouvez vous déplacer une première fois vers le lieu où se trouve l'Objet convoité, le prendre, puis déplacer à nouveau votre Héros vers un autre lieu.

Donner des cartes Allié ou Objet à un autre Héros

Si vous vous trouvez au même endroit qu'un autre Héros, vous pouvez chacun vous donner des cartes Allié ou des Objets. Ceci ne vaut évidemment que pour les cartes que vous avez encore en main.

Important : Les Points de Volonté et les Carquois **ne peuvent pas** se transmettre, de même que les ressources spécifiques aux Héros (Hache, Grimoires, Esprit des Eaux).

Révéler une carte Mission

Si un Héros se trouve sur un lieu où une carte Mission est encore face cachée, il peut la retourner et la lire (dans la mesure où il n'y a plus de carte Rencontre pour la recouvrir, visible ou non).

Un Héros peut aussi révéler une carte Mission en passant s'il peut ensuite continuer son déplacement.

Accomplir une Mission déjà révélée

Pour accomplir une Mission connue, un Héros actif doit être sur le lieu de la Mission et vous devez remplir les conditions indiquées sur la carte. De plus, il ne doit pas y avoir de carte Rencontre à cet endroit.

Vous pouvez alors déposer la carte Mission face visible à côté de la Galerie des Trophées.

Il est possible d'accomplir une Mission en passant si le Héros peut ensuite continuer son déplacement.

Victoire et fin de partie



Lorsque la **dernière carte Narrateur de la pile** est mise en jeu, vous apercevez au loin le terrible dragon Tarok. Il vous reste alors un peu de temps : vous pouvez poursuivre vos Missions jusqu'à ce qu'un Héros ait besoin de récupérer et qu'une **nouvelle carte Narrateur** doive être piochée. À ce moment-là, vous ne pouvez plus rien faire et si le château n'a pas été libéré, vous avez **tous** perdu.

Remarque : En remportant le combat contre la Créature « Hagrod » ou en vous servant de l'Objet « Sablier d'Hadria », vous pouvez obtenir une nouvelle carte Narrateur et gagner un peu de temps pour accomplir vos Missions.

Si jamais la pile des **cartes Rencontre est épuisée** alors que vous deviez en piocher une, vous avez perdu également.



Vous remportez tous ensemble la partie lorsque vous avez accompli 4 des 6 Missions.

Vous libérez alors le château et vous vous apprêtez à engager le combat contre Tarok.

Mais ceci est une autre histoire, et un autre jeu. Pour en savoir plus, reportez-vous à la

Légende 5 du jeu d'aventures « Andor ».

Autres règles

Le combat



Un Héros ne peut combattre qu'une Créature **face visible** dont la carte est en haut de la pile. Il doit également se trouver sur le **même lieu** qu'elle.

Exceptions : Avec le Bouclier de la Fraternité, le Héros peut combattre depuis un lieu différent. Un des Grimoires permet aussi à Eara de combattre à distance.

Si la Force du Héros (symbole bleu) est supérieure ou égale à la Force de la Créature (symbole rouge), celle-ci est vaincue.



Par ailleurs, le Héros peut utiliser un ou plusieurs **Points de Volonté**. Chaque Point de Volonté augmente sa Force de 1. Les Points de Volonté utilisés sont remis sur le plateau.

Important : L'Archère Chada ne peut pas utiliser de Points de Volonté.

En effet, elle a développé tant de forces durant son apprentissage dans le Bois de la Vigilance qu'elle ne peut plus en déployer davantage.



Une fois la Créature vaincue, vous recevez la récompense indiquée sur la carte. C'est le Héros actif qui l'obtient. Vous pouvez y renoncer.

Dans le cas des Créatures « Calrai » et « Shan », ce sont des contraintes que vous ne pouvez pas éviter.

Créatures spéciales



Un Gor volant a autant de Points de Force que le nombre de Créatures face visible en première position sur les six lieux (lui y compris).



Pour vaincre un Guerrier squelette, vous devez retirer 1 Pièce d'Or de la Galerie des Trophées.

Combat en groupe

Pour vaincre des Créatures particulièrement fortes, vous pouvez combattre en groupe. Pour ce faire, le joueur actif choisit autant de Héros qu'il le souhaite parmi ceux présents sur le même lieu que lui et la Créature. Tous les participants au combat doivent alors poser une carte Héros. Ils peuvent aussi utiliser des Points de Volonté. Les Points de Force des joueurs sont additionnés. Le Héros actif reçoit la récompense, mais il peut transmettre l'Objet ou l'Allié obtenu à un autre Héros sur le même lieu que lui (action libre).

Important : Un Héros invité à combattre n'apporte au groupe que ses Points de Force (et éventuellement des Points de Volonté). Les autres symboles, comme « Se déplacer » ou « Obtenir des Points de Volonté supplémentaires », ne sont pas pris en compte. Kram peut toutefois utiliser sa Hache.

Lors d'un combat en groupe, le Héros actif ou les autres participants peuvent utiliser les cartes Allié « Veest » ou « Triest » et l'Objet « Bouclier de la Fraternité » à la place de leur carte Héros. Mais on ne peut pas ajouter de Points de Volonté à ces cartes.

Capacités spéciales des Héros

Les Carquois de Chada



La Force de l'Archère Chada n'est définie que sur l'une de ses trois cartes Héros. Sur les deux autres, le chiffre est remplacé par un symbole Carquois.

Pour combattre avec ces cartes, Chada **doit** donc se servir d'un Carquois. Pour s'en procurer un, elle doit utiliser le symbole « Obtenir un Carquois supplémentaire » de sa carte Héros. Elle peut alors prendre un Carquois face cachée de la réserve et le placer face visible devant elle. Le verso des Carquois donne la Force de frappe des flèches (et donc de Chada), pouvant aller de 2 à 9. On trouve les valeurs suivantes :

Force	2	3	4	5	6	7	8	9
Quantité	1x	2x	3x	3x	3x	2x	1x	1x

Chada ne peut utiliser qu'un **seul** Carquois par symbole. Avec la carte Héros comportant deux symboles, elle peut se servir d'un ou de deux Carquois. Les Forces obtenues sont alors additionnées.

Les Carquois utilisés ne sont pas remis sur le plateau, mais directement dans la boîte. Si la réserve est épuisée, tous les Carquois de la boîte sont mélangés et replacés face cachée sur le plateau.

La Hache de Kram



En plus de sa Force de base, le Nain Kram peut utiliser **une fois** sa Hache pour obtenir 4 Points supplémentaires. Il retourne alors le jeton. La lame est émoussée et elle n'augmente sa Force que de +1.

Il peut cependant ajouter 1 Point supplémentaire à **chaque fois** qu'il pose une carte Héros pour combattre. Contre 2 Pièces d'Or de la Galerie des Trophées, il est possible de « réparer » la Hache à tout moment. Vous retournez alors le jeton, et Kram peut de nouveau l'utiliser une fois pour obtenir 4 Points supplémentaires.

L'Esprit des Eaux de Kheela



Deux cartes de la Gardienne Kheela comportent un symbole « Esprit des Eaux ». En utilisant ce symbole, Kheela envoie l'Esprit des Eaux soutenir les Héros d'un lieu donné. Pour ce faire, elle place le jeton à l'extérieur, près du lieu de son choix. La face visible du jeton détermine la manière dont l'Esprit des Eaux vient en aide aux Héros :



Kheela doit elle-même combattre sur le lieu ; l'Esprit des Eaux double le nombre de Points de Force de l'une de **ses propres** cartes Héros. Ceci vaut également si Kheela combat en groupe.



Chaque Héros combattant sur le lieu dispose de 2 Points de Force supplémentaires. Ceci vaut également pour un combat de groupe.

Important : L'Esprit des Eaux ne soutient que ceux qui posent une carte Héros. Les Alliés, les Objets ou les Grimoires ne permettent pas de bénéficier de son aide.

Après le combat, l'Esprit des Eaux reste sur place. Plus tard, avec un autre symbole « Esprit des Eaux », Kheela pourra le déplacer en changeant ou non la face visible, ou simplement le retourner au même endroit.

Les Grimoires d'Eara



Les cartes de la Magicienne Eara n'indiquent pas de Points de Force. Un ou deux symboles Grimoire les remplacent.

4 des 6 Grimoires dont dispose Eara indiquent une Force. Durant un combat, Eara utilise l'un de ces Grimoires au choix et le retourne ensuite.



De plus, Eara peut utiliser le Grimoire comportant le chiffre 3 (entouré d'une auréole verte) sur un lieu différent du sien. Ainsi, la Magicienne peut participer à un combat de groupe à distance. Mais, dans ce cas, elle ne bénéficie pas du soutien de l'Esprit des Eaux si ce dernier se trouve sur le lieu du combat.



Ses deux derniers Grimoires lui permettent d'effectuer un déplacement ou de révéler la première carte Rencontre du lieu de son choix. Deux des cartes Héros d'Eara comportent chacune deux symboles Grimoire : elle peut alors en associer deux au choix. **Exemples :** Eara peut additionner les Points de Force de deux Grimoires. Ou elle peut retourner une carte Rencontre et combattre immédiatement la Créature révélée. Ou elle peut effectuer un déplacement et combattre sur ce nouveau lieu.



Lorsque Eara décide de « récupérer » et reprend ses cartes en main, elle retourne également les Grimoires de manière à ce qu'ils soient tous de nouveau ouverts devant elle.

La Galerie des Trophées

Rassemblez les Créatures vaincues et les Objets utilisés près du plateau. Cet endroit constitue la Galerie des Trophées. Faites trois rangées de cartes de manière à voir rapidement combien vous en avez de chaque sorte. Certaines cartes Mission se rapportent en effet aux cartes de cette Galerie. **Exemple :** Pour accomplir la Mission « La Providence », vous devez avoir plus de cartes Créature et Objet dans la Galerie que de cartes Rencontre et Mission sur les différents lieux réunis.



La **rangée 1** regroupe tous les **Gors, Gorlots et Skrals blancs** vaincus. Ces Créatures ont toutes un symbole Pièce d'Or en haut à gauche de la carte. C'est aussi le cas des Objets **Longue-vue et Brindilles d'os** qui, une fois utilisés, sont également rangés à cet endroit. Ces Pièces sont à la disposition du groupe de Héros ; elles peuvent servir à payer des Alliés, des Objets, etc. Il vous faut aussi de l'Or pour accomplir certaines Missions.



Pour dépenser des Pièces, retirez simplement les cartes nécessaires de la Galerie et mettez-les dans la boîte.

La **rangée 2** comporte tous les Gors volants vaincus. Sur une carte Mission, « Jrain, le Roi des Gors volants » exige de vous 4 Gors volants vaincus. Pour accomplir cette Mission, vous devez retirer 4 Gors volants de la Galerie et les remettre dans la boîte.

La **rangée 3** comporte toutes les **autres** cartes (Créatures et Objets).

Exemple :



Ordre des actions

Si vous pouvez effectuer plusieurs actions, faites-les dans l'ordre de votre choix.

Exemple : Orfen pose une carte Héros et il a droit à 1 déplacement et 5 Points de Force. Sur le lieu où il se trouve, Orfen combat et vainc un Wardrak qui disposait également de 5 Points de Force. En récompense, il peut révéler la première carte Rencontre face cachée du lieu de son choix. Il choisit la Tour de Brandur et révèle la Longue-vue. Comme Orfen n'a pas encore utilisé son déplacement, il s'y rend et prend l'Objet dans sa main (action libre). Par contre, il ne peut pas reposer la carte et utiliser l'Objet tout de suite, car il en a déjà joué une.

Adapter le niveau de difficulté

Vous pouvez décider vous-mêmes du niveau de difficulté pour libérer le château. Pour une première partie simplifiée, laissez les cartes Créature comportant un encadré rouge dans la boîte. Ajoutez ces cartes seulement après votre première victoire.

Si vous mettez non pas 10 mais 11 cartes dans la pile Narrateur, la partie est plus aisée.

À l'inverse, avec seulement 9 cartes Narrateur, vous rendez la partie plus difficile.

Pour augmenter encore la difficulté, vous pouvez décider qu'il n'est plus permis de poser un Allié si vous ne pouvez ou voulez pas utiliser aussi son effet. La carte Allié ne vous permet donc plus de gagner aussi facilement du temps supplémentaire.

Si vous voulez comparer vos différentes parties, comptez les cartes Narrateur restantes de la pile après votre victoire. Parviendrez-vous, pour un même niveau de difficulté, à accomplir vos missions avec de moins en moins de cartes ?

Explication des symboles des cartes Héros

Remarque : Certains symboles n'apparaissent que sur les cartes d'un Héros en particulier.

Points de Force d'un Héros



Le chiffre indique la Force du Héros. Ici, par exemple, le Héros a 4 Points de Force. Un Héros peut utiliser autant de Points de Volonté qu'il le souhaite pour augmenter sa Force.

Important : Chada ne peut pas utiliser les Points de Volonté.

Points de Force de Chada (Chada seulement)



La Force de Chada correspond au chiffre du Carquois utilisé. Ce dernier est ensuite remis dans la boîte. Si Chada n'a pas de Carquois, elle ne peut pas combattre avec ce symbole.

Obtenir 1 Point de Volonté supplémentaire



Le joueur prend 1 Point de Volonté de la réserve et le pose devant lui.

Obtenir 1 Carquois supplémentaire (Chada seulement)



Chada prend 1 Carquois de la réserve, le retourne de manière à ce que le chiffre soit visible et le pose devant elle.

Se déplacer



Le Héros peut effectuer autant de déplacements qu'indiqué par le chiffre inscrit sur le symbole. Il peut soit aller sur le lieu de son choix, soit faire venir un autre Héros à l'endroit où il se trouve (si le joueur est d'accord). Si le Héros a plus d'un déplacement à sa disposition, il peut faire venir plusieurs Héros. Il peut, lors de ses déplacements, effectuer des actions libres (prendre un Objet ou révéler une carte Mission, par exemple) et retourner à son lieu de départ s'il en a la possibilité.

Révéler la carte Rencontre d'un lieu au choix



Le Héros peut révéler 1 ou 2 cartes Rencontre, en fonction du chiffre inscrit sur le symbole. Il ne peut révéler que la première carte d'une pile (pour en révéler deux, il doit le faire sur deux lieux différents). Le Héros ne doit pas nécessairement se trouver sur le lieu en question.

Révéler la carte Mission d'un lieu au choix



Eara peut révéler la carte Mission du lieu de son choix. Pour cela, elle ne doit pas nécessairement se trouver sur le lieu en question.

Si des cartes Rencontre (face cachée ou visible) recouvrent la carte Mission choisie, elles sont remplacées telles quelles

sur la carte Mission révélée. Si cette dernière comporte un encadré bleu, vous devez suivre immédiatement la consigne inscrite dans l'encadré.

Retirer une carte Rencontre face cachée du lieu de son choix (Thorn seulement)



Thorn peut retirer une carte Rencontre, face cachée, du lieu de son choix. Il ne peut retirer que la première carte d'une pile. Le Héros ne doit pas nécessairement se trouver sur le lieu en question. Cette carte n'est pas ajoutée à la Galerie des Trophées, elle est remise toujours face cachée dans la boîte.



Retourner une carte Rencontre sur le lieu de son choix (Chada seulement)

Chada peut retourner une carte Rencontre, face visible ou cachée, du lieu de son choix.

Elle ne peut agir que sur la première carte d'une pile. Chada ne doit pas nécessairement se trouver sur le lieu en question.



Intervertir les Créatures de deux lieux au choix (Kheela seulement)

Kheela peut intervertir deux Créatures face visible. L'échange ne concerne que la première Créature d'une pile. Kheela peut se trouver à n'importe quel endroit du château.

Reprendre en main une carte jouée (Eara seulement)



Eara peut reprendre en main une carte Héros ou Allié qu'elle a déjà jouée. Au lieu de cela, elle peut aussi permettre à un autre Héros de récupérer une de ses propres cartes.

Déplacer une carte Rencontre face cachée sur le lieu de son choix (Kram seulement)



Kram peut déplacer une carte Rencontre, face cachée, d'un lieu à un autre. Il ne peut déplacer que la première carte d'une pile. Le Héros peut se trouver à n'importe quel endroit du château.

Attirer une Créature face visible (Orfen seulement)



Orfen peut attirer une Créature face visible sur le lieu où il se trouve. Seule la première Créature d'une pile est concernée.

Attirer une Créature face cachée (Kheela seulement)



Kheela peut attirer une Créature face cachée vers le lieu où elle se trouve. Seule la première Créature d'une pile est concernée.



L'auteur : Gerhard Hecht, né en 1966, vit avec sa femme et ses deux filles dans les environs d'Augsburg. *La Libération de Chaunebourg* est son quatrième jeu aux éditions Kosmos et sa seconde aventure dans l'univers d'Andor. Il remercie tout particulièrement sa famille et ses amis, toujours prêts à tester ses prototypes : Conny, Franziska et Patricia Hecht, Stefan Völkl, Maria, Manfred et Bernhard Specht, Stefan et Andrea Krämer, Helmut Gruber et le groupe de jeux de société de Hanovre.

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

Rédaction : Wolfgang Lüdtké
Assistance à la rédaction : Peter Neugebauer
Illustrations : Michael Menzel
Graphisme : Michaela Kienle et Fine Tuning
Traduction française : Marianne Louis
Édition française : IELLO
Relecture (version française) : Robin Houplier, Alain Wernert
Graphisme (version française) : Cindy Roth

© 2019 KOSMOS Verlag, Stuttgart
© 2020 IELLO pour la version française
9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France
www.iello.com

Tous droits réservés
FABRIQUÉ EN ALLEMAGNE

Plus d'informations sur l'univers d'Andor, le forum officiel et de nombreuses Légendes de fans sur le site : andor.iello.fr