

ANDOR

LA LÉGENDE DE GARDÉ†OILE

Bon retour sur les terres d'Andor !

Remarque : Si vous ne vous ne vous souvenez plus des règles du jeu de base, gardez à proximité le Livret Complémentaire.

Pour Axel Meffert

Une fête incroyable suivit la victoire contre le dragon. Hommes et femmes dansaient dans les rues et les enfants riaient et chantaient. Les jours sombres étaient passés, c'était maintenant l'heure des réjouissances ! Le Prince Thorald nomma les Héros Princes d'Andor...

...et selon les chroniques de notre peuple et les gardiens de l'Arbre des Chants, la paix régna de nombreux jours dans la contrée d'Andor. C'était un automne doré, l'air était doux et chaud. Mais bientôt, les premières tempêtes balayèrent le pays et l'hiver approchant déploya sa main glacée. Les Gors et les Trolls déferlèrent sur les fermes et dévorèrent le bétail ainsi que quelques paysans malchanceux.

Comment les braves habitants d'Andor pouvaient-ils récolter leur blé, alors qu'ils craignaient une attaque à tout moment ?

C'est malheureusement là que les chroniques s'arrêtent. Seuls quelques récits lacunaires de différents auteurs racontent la suite de l'histoire.

Vous voulez sûrement parler de l'épopée des Héros d'Andor lorsqu'ils ont vaincu l'Esprit de Feu, n'est-ce pas ?

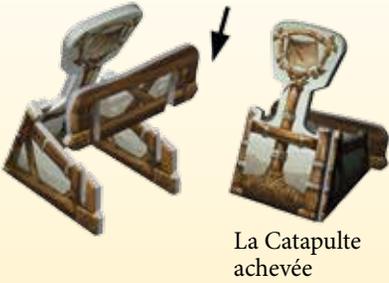


Ah Josella, tu as encore beaucoup à apprendre. C'était une époque perturbée, et on ne la connaît aujourd'hui que par de nombreux récits incomplets et souvent contradictoires. Tu ne trouveras pas la vérité dans un seul et unique récit...

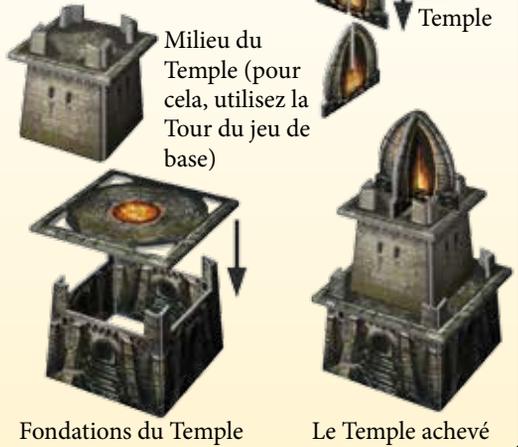


- Détachez délicatement tous les éléments des 4 planches.
- Emboîtez tous les pions sur leur socle en plastique. La couleur de la barre sous le personnage doit correspondre à celle du socle.
- Assemblez le Temple Noir, la Catapulte et l'Engin de Siège comme illustré sur cette page.

2. La Catapulte



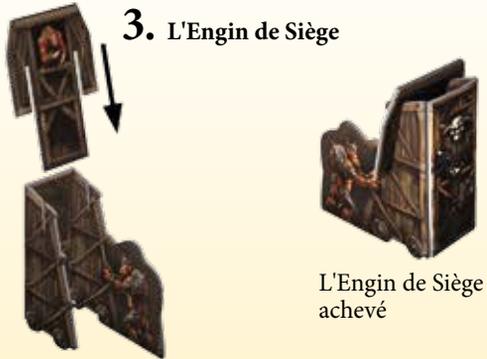
1. Le Temple Noir



Quelques récits évoquent de puissants Engins de Siège et Catapultes. D'autres racontent que les Héros ont détruit le Temple Noir, pour en finir avec sa magie maléfique.



3. L'Engin de Siège



Et une fresque murale des Soldats Nains semble représenter Irlok, la Créature du Lac Secret, quittant ses profondeurs pour attaquer Andor. Irlok est une légende, un monstre de contes de fée, qui n'a probablement jamais existé, mais qui sait ce qui a pu réellement se passer à cette époque troublée ?



• Mettez à disposition les trente-six cartes Légende. Dans cette extension, vous trouverez un **nouveau système de cartes Légende**. En effet, il y a plusieurs cartes Légende avec la même désignation. Dans une partie, une seule de chacune de ces cartes entrera en jeu.

Exemple : Il y a cinq cartes A2. Mais une seule d'entre elles rejoint le paquet de cartes Légende. Les quatre autres cartes A2 ne sont pas mises en jeu. Vous les découvrirez dans d'autres parties.

Remarque : Certaines cartes, comme par exemple la carte A1, ne sont présentes qu'en un seul exemplaire.



Avant une partie de La Légende de Gardétoile, vous devez rassembler les cartes suivantes et constituer une **pile de cartes Légende** :

une seule par partie



une parmi les cinq



une parmi les cinq



une seule par partie



une seule par partie



une parmi les quatre



une seule par partie



Triez les cartes Légende par ordre alphabétique, de façon à ce que la carte A1 soit au-dessus de la pile, puis A2, etc. jusqu'à la carte Légende N tout en-dessous. Ces cartes forment la **pile de cartes Légende**.



une seule par partie

IMPORTANT : La carte E représente un défi majeur pour des Héros expérimentés. Dans vos premières parties, nous vous recommandons de jouer sans cette carte.

De plus, préparez les cartes suivantes :

6 x Menace



1 x Les Dons d'Andor



5 x Indice



3 x Loup



1 x Le Triomphe de Varkur



1 x Lumière de l'Étoile



Mais, Maître, qu'en est-il de Gardétoile ? Le bouclier porteur de La Lumière de L'Étoile ? Il a bien existé, non ?

Le porteur de Gardétoile peut utiliser le Bouclier deux fois. À la première utilisation, il retourne le Bouclier ; à la seconde, il le défausse. **Au Lever du Soleil, avant que l'effet du premier symbole ne soit appliqué, il peut placer un X rouge sur l'un des symboles représentés.** L'effet du symbole recouvert n'est alors pas appliqué ce tour-ci. Il peut également utiliser les deux faces du Bouclier en même temps et recouvrir deux symboles avec deux X.

Remarque : Vous apprendrez pendant la partie comment Gardétoile entre en jeu.



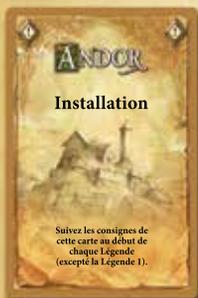
Exemple : Le Héros utilise Gardétoile et place un X rouge sur le **symbole Skral**. Lors de ce Lever de Soleil, les Skrals **ne bougeront pas**.

Oui, tous les récits sont unanimes, les Héros ont réussi à trouver Gardétoile avant qu'il ne tombe dans les mains du Sombre Mage. Et c'est pourquoi on nomme encore aujourd'hui cette épopée : **La Légende de Gardétoile**.



Instructions de départ

Suivez la numérotation et installez avant chaque partie les éléments ci-dessous.



1. Suivez les indications de la carte Installation du jeu de base.

2. Mettez à disposition les éléments suivants (certains proviennent du jeu de base) :



1 x Clé



3 x Champignons des Bois



8 x Éboulis



6 x Parchemin



1 x Pierre Précieuse verte



Merrik, le Cartographe



Ken Dorr, le Voleur



11. Mettez à disposition les trois Loups.

10. Mettez à disposition tous les nouveaux personnages.

L'aventure commence !

Lisez maintenant à haute voix la carte Légende A1.

3. Placez à proximité du plateau les six Menaces :



L'Engin de Siège



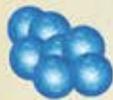
Le Krahder



La Catapulte



Le Temple Noir



7 x Lumière



1 x marqueur Cercle



8 x Feu



L'Esprit de Feu



Le Monstre Marin



3 x Herbes Médicinales



5 x Rondins



6 x Pierres Runiques

4. Installez à portée de main les nouveaux Objets : Torche, Sablier, Faucon à Corne, Flûte et Gardétoile :



5. Mettez à disposition tous les Paysans :



6. Placez les Étoiles sur les cases C, G et N de la Piste des Légendes.

IMPORTANT :

Sur la case E, ne placez une Étoile que lorsque vous jouerez la version avancée qui inclut la carte E, après quelques parties. Sinon, la case E reste vide.

7. Mettez à disposition le symbole Loup.



IMPORTANT :

Dans votre première partie, placez le symbole Loup sur la case B de la Piste des Légendes. Ultérieurement, vous lancerez un dé pour déterminer la position du symbole Loup.



9. Mettez à disposition toutes les Créatures et le Sombre Mage Varkur.



8. Mettez à disposition le paquet de cartes Légende.



Conseil pour la version ajoutant la carte E

La carte E représente un défi particulier pour les Héros expérimentés. N'ajoutez cette carte qu'après quelques parties. Nous vous conseillons de ne vaincre qu'une seule Créature tant que la Menace de la carte C n'est pas connue, de façon à ce que le Narrateur atteigne la case C au premier Lever de Soleil. Comme beaucoup de Menaces ne deviennent actives qu'au Lever du Soleil, vous gagnez un peu plus de temps pour réagir.

Plusieurs Personnages/Éléments sur une case

Le Prince, la Sorcière, les Parchemins, les Champignons des Bois et les Rondins peuvent se trouver sur la même case qu'une Créature, un jeton Feu, une Menace ou un Loup.

Les objectifs de Légende

Au cours d'une partie, vous devez toujours accomplir **trois Objectifs de Légende** :

1. protéger le Château (comme dans le jeu de base),
2. remplir la Mission des Princes (qui arrive en jeu avec la carte A3),
3. repousser la Menace (qui est identifiée par un jet de dé lors de la lecture de la carte C).

Lorsque la Menace est repoussée, le Narrateur avance automatiquement sur la case N et la Légende s'achève. La Mission des Princes doit avoir été terminée auparavant.

Mission des Princes : "Les Portes du Château"

- Au lancer de dé de mise en place, plusieurs Rondins peuvent se trouver sur une même case.
- On ne peut pas ramasser un Rondin au cours d'un déplacement.
- Lorsqu'un Héros qui porte un Rondin perd 1 Point de Force et que le Rondin ne tient plus sur sa Piste de Points de Force, il dépose le Rondin sur sa case actuelle automatiquement sans dépenser d'action. Il peut ensuite être ramassé par le même Héros ou par un autre Héros, du moment qu'il tient sur sa Piste de Points de Force.
- Les Rondins ne peuvent pas être transmis par un Faucon.

Mission des Princes : "Fièvre"

- La Sorcière peut accompagner un Héros (comme les Paysans dans le jeu de base).
- Un Héros qui trouve la Sorcière reçoit comme d'habitude une Potion de la Sorcière.
- Les Potions de la Sorcière peuvent toujours être achetées sur la case actuelle de la Sorcière.

Mission des Princes : "À la recherche du Prince"

- Le Prince doit être déplacé par un Personnage (comme les Paysans dans le jeu de base).

Mission des Princes : "Réserves"

- La valeur des Herbes Médicinales ou des Champignons des Bois qu'il faut déposer au Château pour accomplir la Mission n'a pas d'importance.

Mission des Princes : "Les Preuves"

- Les Parchemins sont rassemblés sur les emplacements prévus pour les petits Objets de la Fiche de Héros.
- Ils peuvent être transmis par un Faucon.

Les Menaces

Les Menaces sont les principales épreuves que les Héros doivent affronter. Au cours de la partie, les cartes Légende vous diront laquelle des six Menaces entre en jeu. C'est pour cela qu'il est nécessaire de disposer de l'ensemble du matériel lors de la mise en place. Les Menaces **ne sont pas** des Créatures et ne suivent pas les règles du Lever du Soleil. Par exemple, lorsque dans le cas de la Catapulte, deux Trolls sont mis en jeu : ils ne respectent pas les règles liées aux Créatures.

L'Esprit de Feu

- Les jetons Feu n'ont pas d'impact sur les jetons Brouillard, les Puits, les Étoiles, les jetons Lumière, les Créatures, les Paysans, les Loups, les autres Personnages (comme par exemple la Sorcière) ou les Objets (par exemple les Herbes Médicinales, les Champignons des Bois, les Rondins ou les Parchemins).
- La défaite des Héros est déterminée à l'instant où les jetons Feu doivent être posés sur le plateau. S'il n'y en a plus assez de disponibles et que vous devez en poser (par exemple à trois joueurs il doit rester au moins trois jetons Feu dans la réserve), les Héros ont immédiatement perdu, sans pouvoir réagir. Par un exemple, un Héros qui se trouve sur une case sur laquelle on doit ajouter un jeton Feu ne peut pas éteindre le feu et retirer le jeton du plateau.
- Gardétoile peut être utilisé pour empêcher la pose de jetons Feu, en plaçant un X rouge sur le Puits au Lever du Soleil. Dans ce cas, il peut rester trop peu de jetons Feu dans la réserve sans que la partie ne soit perdue.

- Un Héros qui a moins de 5 Points de Volonté ne peut pas entrer dans une case contenant un jeton Feu.
- Un Héros qui se trouve sur une case sur laquelle un jeton Feu est placé au Lever du Soleil perd immédiatement 4 Points de Volonté. Le jeton Feu est ensuite retiré du plateau.
Remarque : Si ce Héros a moins de 5 Points de Volonté, il les perd tous puis regagne 3 Points de Volonté et perd 1 Point de Force. Le jeton Feu est ensuite retiré du jeu. Si le Héros n'a plus qu'1 Point de Force, la règle s'applique mais le Héros ne perd pas ce Point de Force.

L'Engin de Siège

- Les Créatures ignorent l'Engin de Siège lors de leurs déplacements. Lorsqu'elles entrent sur la case de l'Engin de Siège, elles ne poursuivent pas leur déplacement vers la prochaine case libre.
- Gardétoile peut être utilisé pour empêcher le déplacement de l'Engin, en plaçant un X rouge sur le Puits au Lever du Soleil.

Le Temple Noir

- Le Narrateur n'avance pas lorsqu'une partie du Temple est détruite.
- Gardétoile peut être utilisé pour empêcher le déplacement des Créatures, en plaçant un X rouge sur le Puits au Lever du Soleil.

La Catapulte

- La Catapulte se place sur la case 17. Les deux Trolls qui l'utilisent ne peuvent pas être mis en déroute par la Torche. Aucune créature sur la case 17 ne peut être mise en déroute.
- Ces deux Trolls n'apportent aucune récompense et ont une Force différente de celle des autres Trolls. Lorsque le premier Troll est vaincu, le Narrateur avance d'une case sur la Piste des Légendes. Lorsque le second Troll est vaincu, la Menace est repoussée et le Narrateur est placé sur la case N de la piste des Légendes.
- Le tir de la Catapulte peut être évité, en plaçant un X rouge sur le Narrateur au Lever du Soleil. Dans ce cas, le Narrateur n'avance pas.
- Gardétoile peut aussi être utilisée comme un Bouclier de base, si un Héros se trouve au Château pour nettoyer les Éboulis.

Le Krahder

- Les Loups n'augmentent pas la Force du Krahder.
- Gardétoile peut être utilisé pour empêcher le déplacement de Krahder, en plaçant un X rouge sur le Puits au Lever du Soleil.

Irlok, le monstre marin

- Si les Créatures ne peuvent pas avancer car un pont a été détruit, elles restent simplement sur place. Si une Créature doit être placée sur une case déjà occupée et qu'elle ne peut pas être placée sur la prochaine case libre en suivant la flèche, elle n'est pas mise en jeu.

Les jetons Lumière

- Les jetons Lumière ne peuvent pas être ramassés pendant le déplacement.
- Les jetons Lumière sont de valeur 2, 4, 4, 6, 8, 10, 14.

Les Champignons des Bois

- Les Champignons des Bois ne peuvent pas être ramassés pendant le déplacement.
- Les Champignons des Bois sont de valeur 1, 1, 2.
- Lorsque la position d'un Champignon des Bois est déterminée, deux Champignons des Bois peuvent se trouver sur la même case.
- Ils ne peuvent pas être utilisés pour obtenir des Pièces d'Or chez un Marchand.
- Ils ne peuvent pas être utilisés pour acheter chez la Sorcière.
- Plusieurs Missions et cartes Événement exigent de l'Or du groupe de Héros. Dans ce cas non plus, les Champignons des Bois ne peuvent pas être utilisés à la place de l'Or.

Les Dons d'Andor

- Lors du partage, chaque Héros peut recevoir un Don. Il est également possible de décider de donner à un seul Héros deux ou trois Dons.
- Tous les Dons d'Andor sont retournés face active au Lever du Soleil. Et ce également, si un Don a été déposé sur une case du plateau.
- L'utilisation des Objets ne coûte aucune Heure sur la Piste du Temps.

Le Sablier d'Hadria

- Un Héros ne peut pas reculer de moins de 3 Heures et les 3 Heures ne peuvent pas être réparties dans le temps ou entre plusieurs Héros.
- Le Sablier ne peut être utilisé que sur la Pierre du Temps d'un seul Héros.
- La Pierre du Temps du Héros doit se trouver au moins sur la troisième Heure, afin qu'il puisse reculer d'exactly 3 Heures.
- Si, en reculant, la Pierre du Temps d'un Héros atteint ou dépasse l'Heure sur laquelle est placé le symbole Loup, rien ne se passe. Si, en avançant, la Pierre de Temps atteint ensuite à nouveau le symbole Loup, les Loups sont à nouveau activés.

La Flûte d'Andor

- Le Magicien ne peut utiliser sa Capacité Spéciale que lorsqu'il utilise lui-même la Flûte.

Les Loups

- Les Loups ne sont pas des Créatures.
- Les Loups peuvent toujours contribuer contre les Menaces.
- Les Loups apprivoisés ne sont pas un danger pour les Paysans.
- Lorsque la Pierre du Temps d'un Héros atteint le symbole Loup sur la Piste du Temps, les Loups sont immédiatement déplacés le long des flèches.

Exemple 1 : Le symbole Loup se trouve sur la quatrième Heure. Le Magicien souhaite apprivoiser le Loup Alpha qui se trouve sur la case 45. Il devrait avancer de deux cases pour atteindre la case du Loup Alpha. Dans ce cas, sa Pierre du Temps atteindrait le symbole Loup et tous les Loups avanceraient d'une case en suivant les flèches. Ensuite, le Magicien se déplace encore d'une case pour atteindre la case 43.



Exemple 2 : Le Magicien est arrivé sur la case du Loup Alpha. Comme le fait d'apprivoiser compte comme une action de combat, il ne peut pas apprivoiser le Loup Alpha immédiatement et doit attendre son prochain tour. Entre temps, la Pierre du Temps d'un autre Héros atteint le symbole Loup. Tous les Loups sont déplacés d'une case en suivant les flèches. Au prochain tour du Magicien, il ne peut pas apprivoiser le Loup Alpha, car celui-ci s'est déplacé d'une case.



Exemple 3 : Le Magicien tente d'apprivoiser le Loup Alpha. Dans ses deux premiers essais, il ne réussit pas à atteindre la valeur de combat du Loup. Comme le fait d'apprivoiser compte comme une action de combat, il a avancé sa Pierre du Temps d'une case à chaque round de combat. Sa Pierre du Temps atteint le symbole Loup. Le Loup Alpha (comme tous les autres Loups) se déplace, au beau milieu du combat, d'une case en suivant les flèches. Le combat s'arrête, car le Magicien ne se trouve plus sur la même case que le Loup Alpha. L'Archer ou un Héros possédant un Arc pourrait poursuivre le combat.

- Comme le fait d'apprivoiser compte comme une action de combat, l'Archer ou un Héros possédant un Arc peuvent apprivoiser le Loup Alpha depuis une case adjacente.
- Le Héros dont c'est le tour peut interrompre sa Journée à toute Heure (y compris avant la septième Heure, contrairement à la règle de base). Cela peut être important, de manière à ne pas atteindre le symbole Loup. Un Héros dont la Pierre du Temps est sur la case Lever du Soleil pourrait immédiatement interrompre sa journée, avant même d'avoir utilisé sa première Heure. Dans ce cas, il ne peut plus rien faire de sa journée et c'est le tour du Héros suivant dans l'ordre du tour.
- Si un Héros a apprivoisé le Loup Alpha et s'il a placé le symbole Loup sur sa fiche de Héros, et qu'il reçoit ou perd ultérieurement des Points de Force, le symbole Loup reste placé sur la valeur de Force qu'avait le Héros quand il a apprivoisé le Loup.



L'auteur et illustrateur **Michael Menzel** est né en 1975 et vit avec sa famille dans la région du Bas-Rhin en Allemagne. Il dessine aussi bien des jeux pour enfants que des jeux familiaux pour différents éditeurs. Son premier jeu en tant qu'auteur, Andor, a reçu le Kennerspiel des Jahres 2013 et l'As d'Or Jeu de l'Année 2013. Retrouvez ses illustrations dans des jeux comme Waka Waka, Pousse-Monstre ou Zack & Pack.

Traduction : Nathalie Geoffrin

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

© 2013 Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co.

© 2014 IELLO pour la version française

IELLO 309 BD des Technologies. 54710 Ludres

Tous droits réservés.

Vous trouverez plus d'informations sur le monde d'Andor, le forum officiel et des Légendes supplémentaires pour les fans sur

www.iello.fr

Suivez-nous sur

