

ANDOR

LE FROID ÉTERNEL



Règles d'introduction

Pour 2 à 4 Héros et Héroïnes intrépides,
à partir de 10 ans

Bienvenue à Andor !

Ce livret d'introduction vous guidera pas à pas pour une immersion rapide dans la Légende introductive « La Pierre hivernale ». Vous pourrez commencer à jouer dès la page suivante.

Important : choisissez un joueur parmi vous pour lire ce livret à voix haute. Si l'un d'entre vous connaît déjà les règles d'autres jeux de la gamme *Andor*, il est alors pertinent que ce soit lui qui lise les règles du *Froid Éternel*, afin de pouvoir éclaircir certains points au besoin. Lisez bien tout le livret pour n'omettre aucun détail important. Amusez-vous bien !

- Parmi les **grandes cartes**, seules les **17 cartes Légende** indiquant « **Légende 1** » sont nécessaires pour le moment. Remettez toutes les autres grandes cartes dans la boîte. Elles serviront pour d'autres Légendes.
- 5 cartes indiquent un « ! » à la place du numéro de la Légende (4 cartes « Magie puissante des Plantes » et une carte « Installation »). Rangez-les dans la boîte, vous n'en avez pas besoin pour le moment.



Avant la première partie

- Détachez délicatement tous les éléments.
- Emboîtez les **pions** dans leurs **socles** respectifs. La couleur sous chaque dessin de personnage doit correspondre à celle du socle. Placez les pions et les jetons (sans socles) à proximité du plateau.



Chaque joueur incarne un **Héros** ou une **Héroïne d'Andor** sur le point de vivre une grande aventure. Chaque joueur choisit 1 personnage, pose sa **fiche** devant lui du côté voulu (Héros ou Héroïne) et prend le **pion** correspondant ainsi que **le ou les dés**, les **2 disques** et **1 cube de sa couleur**.
Remarque : les Héros n'ont pas tous le même nombre de dés. Le Magicien, par exemple, ne possède qu'un seul dé (violet).

Remettez les fiches de Héros, les dés, les pions, les disques et les cubes non utilisés dans la boîte.

Remarque : lorsque les cartes et les livrets mentionnent le mot « Héros », ils se réfèrent bien sûr également aux Héroïnes.



Préparation du jeu

- Placez le plateau au milieu de la table, de sorte que le royaume d'Andor soit visible de tous (Château en haut à gauche).
- Parmi les 24 jetons Neige (carrés), retirez les 6 Plantes magiques, les 3 Tablettes et les 2 Pierres précieuses, puis rangez-les dans la boîte.
- Mélangez les 13 jetons Neige restants et placez-les face cachée sur les cases Neige (carrées) du plateau. Placez le jeton Pierre hivernale sur la case 17 (au milieu) et 1 jeton Feu face éteinte sur le Château (case 0) ainsi que sur l'Arbre des Chants (case 57, en haut à droite).
- Chaque joueur place 1 disque de sa couleur sur la **case Lever du Soleil** : il s'agit de sa **Pierre du Temps**.
- Chaque joueur, selon le personnage choisi, pose son pion sur la case correspondante : le **Gardien du Feu** sur la 19, le **Guerrier** sur la 28, le **Nain** sur la 43 et le **Magicien** sur la 48.
- Placez le pion Narrateur sur la lettre A de la Piste des Légendes.
- Classez les **10 cartes avec lettres de la Légende 1**, « La Pierre hivernale », par **ordre alphabétique** (A1, puis A2, puis B1, etc. jusqu'à N). Placez ce paquet de cartes à **côté de la Piste des Légendes**.
- Placez les **7 autres cartes Légende** (« La Pierre hivernale dans la Vieille Tour », « Feu de camp au Château », « Dans la neige », « Combattre », « Combattre en groupe », « Fin du combat » et « La Volonté de la Pierre ») à **proximité du plateau**.



Pierre hivernale



Jetons Feu



Narrateur



Jetons Neige à retirer



Pierres du Temps des Héros sur la case Lever du Soleil

1.

La fiche de Héros

Elle indique les différentes caractéristiques du Héros ainsi que la composition de son équipement.

Points de Force:

Au début, tous les Héros ont **1 Point de Force**. Placez votre cube sur la piste des Points de Force de votre fiche pour indiquer le nombre de points dont dispose votre Héros.

Bourse:

C'est ici que vous placerez vos Pierres précieuses (et plus tard vos Plantes magiques). Il n'y a pas de limite au nombre de Pierres et de Plantes que vous pouvez posséder.

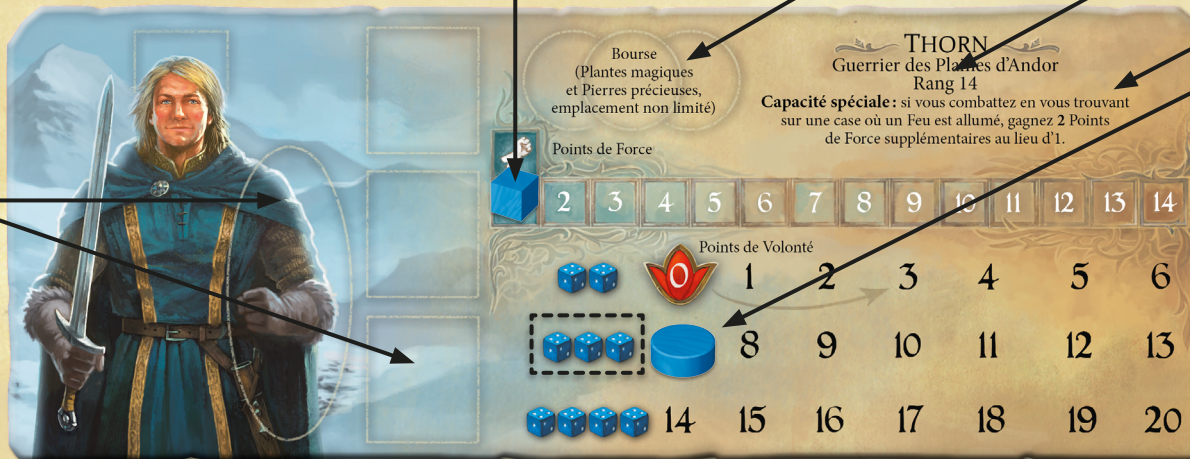
Rang:

Chaque Héros a un rang. Celui-ci sert à déterminer l'ordre de résolution de certaines actions.

Capacité spéciale:

Chaque joueur doit présenter à ses coéquipiers la **capacité spéciale** de son Héros. *Remarque: vous comprendrez le sens de certaines capacités spéciales au cours du jeu.*

Cases Équipement:
Au cours du jeu, vous échangerez et récupérez des Objets. Chaque case ne peut accueillir qu'1 Objet.



Points de Volonté:

Au début de la partie, chaque Héros obtient **7 Points de Volonté**.

Chaque joueur place 1 disque de sa couleur sur la piste des Points de Volonté de sa fiche pour indiquer le nombre de points dont dispose son Héros.

Cette valeur permet de déterminer le nombre de dés que pourra lancer le Héros lors des combats (quantité représentée à gauche de la piste).

Exemple: ce Héros a 7 Points de Volonté, il peut donc lancer 3 dés lors des combats. Toutefois, s'il perd 1 Point de Volonté, il n'aura plus que 2 dés à sa disposition.

2.

À son tour, un Héros effectue toujours **une seule action**. Après cela, c'est à son voisin **de gauche** de jouer.

Dans la première partie de la Légende introductive, vous découvrirez l'action « **Se déplacer** ». Un Héros peut se déplacer d'autant de cases qu'il le souhaite pendant son tour.
Important: ne tenez pas compte des flèches représentées sur les cases lors des déplacements des Héros.

Chaque case parcourue coûte au Héros **1 Heure sur la Piste du Temps**.

Pour chaque nouvelle Heure dépensée, sa **Pierre du Temps** est avancée d'**1 case** sur la Piste du Temps.



Dans la première partie de la Légende introductive, les Héros disposent chacun de 7 Heures. Si un joueur a dépensé toutes ses Heures, seuls ceux ayant encore du temps continuent à jouer. Lorsque tous les joueurs ont dépensé l'ensemble de leurs Heures, les déplacements des Héros prennent fin.

Si un Héros termine son déplacement sur une case où se trouve un **jeton Neige**, ce dernier est activé: appliquez **immédiatement** son effet. Si le Héros ne fait que passer par une case de ce type et n'y termine donc pas son déplacement, le jeton n'est pas activé.

Exemple d'un tour de jeu:

La Magicienne se déplace de 2 cases: avancez donc sa Pierre du Temps de 2 Heures sur la Piste du Temps. Elle s'arrête alors sur la case 13, où se trouve un jeton Neige. Elle doit immédiatement retourner ce jeton et appliquer son effet. C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.

Important: plusieurs Héros peuvent se trouver sur la même case.

Passer

Si un Héros ne veut pas entreprendre d'action durant son tour de jeu, il peut choisir de passer. Dans ce cas, sa **Pierre du Temps** est tout de même **avancée d'1 Heure** sur la Piste du Temps. C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.

3.

La partie peut commencer!

Les Héros jouent **ensemble** et non pas les uns contre les autres, ce qui signifie qu'ils gagnent (ou perdent) collectivement.

À présent, l'un de vous va lire à voix haute la **carte Légende A1** de « La Pierre hivernale ». Effectuez toutes les tâches qui y sont décrites avant de continuer la lecture de ce livret.



4.

Félicitations! Vous avez réussi la première partie de la Légende introductive. Les Héros sont arrivés au Château, et vous connaissez à présent les principales règles du jeu!

Tous les Héros placent leur Pierre du Temps sur la case Lever du Soleil. Le Héros de **rang le plus élevé** place sa Pierre du Temps sur le coq pour montrer qu'il sera le premier à jouer lors de la Journée suivante.

5. Suite de la préparation à la seconde partie de la Légende introductive :

Suivez les instructions ci-dessous dans l'ordre et préparez les éléments indiqués :

1. Vérifiez que la **Pierre hivernale** (pierre bleue) se trouve bien sur le **Château**.



2. Placez le **X rouge** sur le symbole **Marchand** (case 18).



3. Placez le **jeton Froid éternel** sur la **dernière case** de la **Piste du Temps**.



4. Placez **1 jeton Étoile** sur les cases **B, D, E, H, I et N** de la **Piste des Légendes**.

5. Vérifiez que la **carte Légende B1** se trouve bien sur le dessus du paquet de cartes Légende.



6. Placez le **pion Narrateur** sur la case **A** de la **Piste des Légendes**.

7. Placez **1 Gor** sur chacune des cases suivantes : **18** (case du **Marchand**), **22, 23** (à gauche du plateau), **36, 39** (près du pont en pierre) et **48** (en haut, près du pont en bois).



Gor

13. Rangez les **jetons** **Glace** restants dans la boîte. Vous n'en aurez pas besoin pour cette aventure.

12. Cherchez parmi les **jetons** **Glace** (ronds) ceux indiquant des **Points de Force** et celui représentant une **Pierre précieuse**. Mélangez-les et placez-les aléatoirement face cachée sur les cases **41, 49 et 64** (près du fleuve).



11. Placez les **3 dés rouges** près du plateau. Ils serviront aux **Créatures**.



10. Placez le **disque rouge** sur le **4** de la **piste des Points de Volonté** dans le tableau des **Créatures**.



9. Placez le **cube rouge** sur le **2** de la **piste des Points de Force** dans le tableau des **Créatures**.



8. Placez les **5 cartes Légende** « Dans la neige », « Combattre », « Combattre en groupe », « Fin du combat » et « La Volonté de la Pierre » à proximité du plateau de jeu.



6. Ça y est, vous y êtes presque ! Lisez les derniers points de règle à la page suivante, et vous pourrez ensuite vous lancer dans cette grande aventure !

7. La Piste du Temps

Comme vous le savez déjà, c'est à cet endroit que sont décomptées, à l'aide des Pierres du Temps, les Heures dépensées par chaque Héros.



Attention : surtout, n'oubliez pas d'avancer les Pierres du Temps. Pour éviter cela, nous vous conseillons de désigner un joueur qui se chargera de le faire tout au long de la partie.

Un joueur peut décider de dépenser plus de 7 Heures par Journée. Dans ce cas, il doit utiliser des Heures supplémentaires (3 maximum par Journée). Chaque Heure supplémentaire lui coûte toutefois 2 Points de Volonté. **Le joueur recule alors le disque de sa piste des Points de Volonté, sur sa fiche de Héros, d'autant de cases pour chaque Heure supplémentaire souhaitée.** Vous ne pouvez pas utiliser d'Heure supplémentaire s'il vous reste 2 Points de Volonté ou moins.

La Journée d'un Héros dure généralement 7 Heures. Elle peut durer plus longtemps en utilisant des Heures supplémentaires (voir encadré rouge ci-contre).

À son tour, si un Héros souhaite terminer sa Journée sans dépenser d'Heures supplémentaires, il place sa Pierre du Temps sur la case Lever du Soleil. S'il est le premier à le faire, il la dépose sur le coq en haut à droite de cette case : c'est lui qui jouera en premier lors de la Journée suivante.

Pour qu'une nouvelle Journée puisse commencer, tous les Héros doivent avoir terminé leur Journée précédente et donc avoir déposé leur Pierre du Temps sur la case Lever du Soleil. Les joueurs doivent ensuite effectuer, dans l'ordre indiqué au point 8 de ce livret, chacune des actions associées aux symboles représentés sur la case Lever du Soleil. Une fois l'ensemble des symboles résolu, le joueur dont la Pierre du Temps se trouve sur le coq commence la nouvelle Journée.

8.



1 : Déplacement de tous les Gors.

Commencez toujours par déplacer le Gor se trouvant sur la case avec le **plus petit numéro**. Dans votre situation, c'est donc le Gor de la case 18 qui se déplace en premier. Il se déplace sur la case qui, adjacente à la sienne, est désignée par la petite flèche (donc, ici, de la 18 à la 14). **Très important :** il ne peut y avoir **qu'une seule Créature par case**. Si la case de destination est déjà occupée, la Créature qui se déplace doit se diriger vers la prochaine case adjacente (et libre), toujours en suivant les flèches.

Exemple : le Gor de la case 22 se déplace sur la 19, case où devrait aussi atterrir le Gor de la case 23 après son déplacement. Lorsque c'est à son tour de se déplacer, ce dernier continue donc son chemin et va de la case 23 à la case 3.

Remarque : les Créatures n'activent JAMAIS les jetons des cases qu'elles traversent ou atteignent.

2 à 5 : Déplacement des autres Créatures en suivant l'ordre des symboles, de gauche à droite.

Le reste des Créatures se déplace exactement comme les Gors.

Remarque : pour le moment, il n'y a que des Gors en jeu.

6 : Feu chaleureux.

Chaque Héros se trouvant sur une case avec un **jeton Feu allumé** obtient immédiatement 5 Points de Volonté.



La case Lever du Soleil

Lisez maintenant les points 1 à 9 ci-dessous et effectuez **au fur et à mesure** les actions associées aux symboles décrits.

7 : Les Journées raccourcissent.

Déplacez le jeton Froid éternel d'1 case vers la gauche sur la Piste du Temps. **Important :** lorsque ce jeton recouvre une Heure, vous ne pouvez plus utiliser ni cette Heure ni les Heures suivantes.

8 : Les Feux s'éteignent.

Retournez **tous les jetons Feu allumé** sur leur face éteinte.

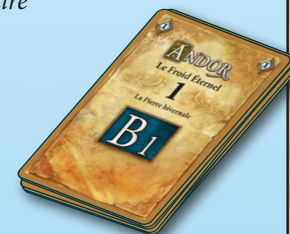
9 : Le Narrateur avance d'1 case sur la Piste des Légendes (donc, ici, sur la lettre B).

Le Narrateur se déplace de cette façon à chaque Lever du Soleil. **Important :** n'oubliez pas de déplacer le Narrateur sur sa piste, car c'est lui qui fait avancer l'histoire !

Si le Narrateur atteint une case avec un jeton Étoile, révélez et lisez la carte Légende correspondante.

Remarque : toutes les lettres de la piste ne permettent pas de lire de carte.

Comme le Narrateur a maintenant atteint la lettre B, lisez la carte B1 à voix haute.



La seconde partie de la Légende introductive peut maintenant commencer.