

ANDOR

HÉROS SOMBRES

Extension pour 5 à 6 joueurs

Important : si vous jouez à Andor pour la première fois, nous vous conseillons de commencer par la Légende 1 du jeu de base. Cette Légende ne se joue qu'à 4 et est prévue pour les Héros fournis dans le jeu de base. Si vous ne l'avez pas et que vous possédez seulement "Le Dernier Espoir", commencez alors par la Légende introductive 11. Celle-ci ne se joue qu'à 4 également, sans les Héros sombres.

Ce livret de règles comporte 4 parties :

Pages 2-4 : le jeu de base
à 5-6 joueurs



Pages 5-6 : "Le Dernier Espoir"
à 5-6 joueurs



Page 7 : Capacités spéciales
des Héros sombres



Page 8 :
Variantes de jeu



Matériel de jeu

- 35 cartes Légende
- 9 pions de Héros
- 1 Golem
- 1 Merrik
- 1 Marun
- 2 Hérauts noirs
- 4 Blasons de Héros
- 6 jetons Veuve noire
- 1 Bracelet
- 1 jeton Golem
- 6 Noix
- tuiles spéciales pour la variante "Les cartes de Merrik"
- 14 dés (3 dés rouges, 3 dés beiges, 2 dés bruns, 5 dés bleus, 1 grand dé noir)
- 8 disques de la couleur des Héros (2 rouges, 2 beiges, 2 bruns, 2 bleus)
- 4 cubes (1 rouge, 1 beige, 1 brun, 1 bleu)
- 14 supports en plastique (2 rouges, 2 beiges, 3 bruns, 2 bleus, 2 noirs, 3 gris)



4 fiches de Héros

Sur chaque fiche, on trouve d'un côté un Héros sombre et de l'autre l'Héroïne correspondante.



1 jeton Lever
du Soleil



4 disques noirs
(= Pierres du Temps
neutres)

Préparation

- Détachez avec précaution les différentes pièces du jeu et placez les pions sur les supports en plastique de leur couleur.
- Pour intégrer les Héros sombres au **jeu de base**, les éléments suivants ne sont **pas** nécessaires : les pions Merrik et Marun, les 4 Blasons, les 6 jetons Veuve noire, les 6 Noix, le Bracelet et les 2 tuiles spéciales.



- Pour jouer **avec le jeu de base**, vous n'avez besoin parmi les cartes Légende que des deux cartes "Le Golem" et "Dans la peau de l'Ours".
- Toutes les autres cartes sont prévues seulement pour les Légendes incluses dans "Le Dernier Espoir". Triez ces cartes supplémentaires et intégrez-les dans leur Légende respective.
- Certaines de ces cartes comportent au verso un symbole "5-6 joueurs". Lorsque vous jouez à 5 ou 6 joueurs, elles remplacent les cartes Légende existantes dans "Le Dernier Espoir" ; les instructions sont ainsi adaptées au nombre plus important de joueurs. Si vous êtes moins de 5 joueurs mais que vous souhaitez intégrer les Héros sombres dans la partie, n'utilisez pas ces cartes. Pour bien les différencier, leur verso est plus sombre (brun).
- À 5 ou 6 joueurs, les cartes "Les Veuves noires 1" et "Les Veuves noires 2" sont utilisées dans toutes les Légendes du volet "Le Dernier Espoir" (page 6).
- Vous pouvez utiliser la carte "Marun, l'Intrépide" comme variante dans les Légendes 12 à 16 afin d'en abaisser quelque peu le niveau (page 8).
- Pour simplifier les Légendes 12 à 17, vous pouvez également utiliser les tuiles spéciales "La carte des Montagnes grises" et "La carte du Pays de Krahd" (page 8).



Règles pour le jeu de base à 5-6 joueurs

- Pour jouer à plus de 4 au jeu de base, on n'utilise pas les Pierres du Temps colorées des Héros : on dépose à leur place **4 disques noirs** – ou **Pierres du Temps neutres** – sur la case Lever du Soleil.
- Préparez également le **jeton Lever du Soleil** et le **grand dé noir**.
- Le **Héraut noir** soutient l'adversaire final. Deux pions le représentent, selon que vous êtes 5 ou 6 à jouer. Avant de commencer la partie, préparez le pion à côté du plateau.
- Si vous jouez avec les Héros "L'Envoûteur/L'Envoûteuse" ou "L'Homme-Ours/La Femme-Ourse", ajoutez la **carte Légende "Le Golem"** ou "**Dans la peau de l'Ours**" associée.

Les Pierres du Temps neutres

À 5-6 joueurs, les Héros ne possèdent pas chacun leur propre Pierre du Temps. Au lieu de cela, ils utilisent pour chaque action l'**une** des Pierres du Temps neutres de leur choix.

Se déplacer : à chaque case parcourue par le Héros, l'**une** des Pierres du Temps neutre est avancée d'une heure sur la Piste du Temps. On ne peut avancer qu'une seule Pierre par action. Ceci vaut également pour les actions possibles dans d'autres Légendes, comme déplacer le Prince ou les Soldats Nains.

Combattre : à chaque tour de combat, le Héros doit avancer une Pierre neutre d'une heure sur la Piste du Temps. Au tour de combat suivant, il peut tout à fait choisir une autre Pierre.

Combat en groupe : chaque Héros prenant part à un tour de combat doit avancer une Pierre neutre d'une heure sur la Piste du Temps. Plusieurs Héros peuvent avancer la même Pierre.

Important : lorsqu'un Héros avance une Pierre neutre sur une des 3 heures supplémentaires disponibles, il perd comme d'habitude des Points de Volonté.



Fin de la journée

À 5 ou 6 joueurs, un Héros qui veut terminer sa Journée ne dépose plus sa Pierre du Temps sur la case Lever du Soleil (les Héros n'ont plus de Pierre attirée). Au lieu de cela, il couche simplement son pion sur le côté. Le premier Héros qui se couche reçoit le jeton Lever du Soleil (avec le coq) : il jouera en premier lors de la Journée suivante. Lorsque les Héros sont tous couchés, les Pierres noires sont redéposées sur la case Lever du Soleil et les joueurs effectuent les actions associées aux symboles représentés sur cette case. Ensuite seulement, les Héros peuvent se relever, et le joueur qui détient le jeton Lever du Soleil commence la nouvelle Journée.



Le grand dé noir

Chaque **Créature** combat en plus avec le dé noir. La valeur de dé obtenue est ajoutée à sa valeur de combat. Par contre, l'**adversaire final** ne l'utilise pas ; il est soutenu par le Héraut noir.

Le Héraut noir



Un personnage dont on parlait peu hantait le Royaume d'Andor. Il était l'opposé le plus mystérieux auquel les Héros avaient jamais été confrontés. En effet, celui-ci ne les avait jamais affrontés en personne et il s'associait plutôt à des êtres malfaisants dont il décuplait les forces au combat. Il inspirait la peur mais aussi une sorte de respect. Comme l'orage que l'on craint et que l'on admire à la fois. Les gens du Royaume avaient donné à cette apparition le nom de "Héraut noir".

- Dès que la position d'un adversaire final est déterminée au cours d'une Légende, déposez le pion du Héraut noir à cet endroit.
- Si l'adversaire final est amené à se déplacer, le Héraut noir l'accompagne.
- Le Héraut noir augmente le nombre de Points de Force de l'adversaire final (à 5 joueurs, ce dernier obtient 4 Points de Force supplémentaires en présence du Héraut noir, et à 6 joueurs, il en obtient 8).
Dans le jeu de base, les adversaires finaux sont :
 - le Skral de la Tour dans la Légende 2,
 - le "Sombre Mage" dans la Légende 3 – excepté le Gor ensorcelé. S'il apparaît au cours du jeu, le Héraut noir n'intervient pas dans la partie,
 - le Dragon dans la Légende 5.

Autres règles : à 5 ou 6 joueurs, suivez toujours les règles données pour 4 joueurs :

Pour les **boucliers représentés au château** : le symbole "4 joueurs" s'applique (= 1 bouclier).

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

Pour la **Force d'un adversaire final : exemple Légende 2** : à 5-6 joueurs, le Skral de la Tour a 40 Points de Force, de même qu'à 4 joueurs.

Adaptation des règles de certaines cartes Événement

Les Héros subissent les effets de certaines cartes Événement en raison de leur présence sur des cases particulières. Ces effets touchent également les Héros dont le pion est couché.

Certaines cartes Événement ne concernent que les Héros dont la Pierre du Temps se trouve sur la case Lever du Soleil. Comme à 5-6 joueurs les Héros n'ont pas de Pierre attirée, ces cartes s'appliquent aux Héros dont le pion est couché.

Certaines cartes Événement ne visent qu'un Héros en particulier, comme le Magicien ou le Guerrier, par exemple. Les Héros sombres ne sont jamais cités dans ce cas.

Si les Héros peuvent écarter un Événement négatif en échange de Pièces d'or ou de Points de Volonté, appuyez-vous toujours sur les valeurs données pour 4 joueurs.

Cas particulier de la carte Événement "Lac Secret 6" : si l'Événement ne peut pas être écarté, toutes les Pierres du Temps neutres sont déposées sur la cinquième heure de la Piste du Temps. Cependant, tous les Héros couchés le restent et doivent attendre la fin de la Journée en cours.

Particularités relatives aux Légendes 1-5 du jeu de base

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

Légende 1 :

Il n'est **pas** possible de tester cette Légende à plus de 4 joueurs. On y trouve en effet les règles de base du jeu à 4 et les Héros sombres ne peuvent y être intégrés. Toutes les autres Légendes du jeu de base peuvent cependant se jouer jusqu'à 6 et avec les Héros sombres.

Légende 2 :

Selon la carte Légende A2, les Héros sont placés sur le plateau en fonction de leur Rang. Ceci vaut également pour les Héros sombres. **Exemple** : si Darh, l'Envoûteuse, fait partie des Héros en jeu, elle est placée sur la case 68.

Légende 3 :

- Lors d'une partie à 5-6 joueurs, la carte Destin 5 "Les Noces villageoises" est retirée du jeu.
- On peut lire sur la carte Légende A3 "Tous les Héros reçoivent une carte Destin et...". Au cours d'une partie à 5-6 joueurs, 4 cartes Destin seulement sont distribuées. Les deux Héros dont les Rangs sont les plus élevés prennent chacun une carte, ainsi que les deux Héros dont les Rangs sont les plus bas. Seuls ces quatre Héros doivent donc accomplir leur Destin.
- On peut lire sur les cartes Destin 7 et 10 qu'un Héros doit vaincre "seul" des Créatures. Au cours d'une partie à 5-6 joueurs, la règle suivante s'applique : "Tu dois participer au combat permettant de vaincre ces Créatures".
- Selon la carte Légende A3, les Héros sont placés sur le plateau en fonction de leur Rang. Ceci vaut également pour les Héros sombres. **Exemple** : si Darh, l'Envoûteuse, fait partie des Héros en jeu, elle est placée sur la case 68.

Légende 4 : les règles sont identiques pour cette Légende.

Légende 5 : les règles sont identiques pour cette Légende.





Règles pour “Le Dernier Espoir” à 5-6 joueurs

- Comme pour une partie de 2 à 4 joueurs, les Héros utilisent leur **Pierre du Temps colorée**. Au cours d'une partie à 5-6 joueurs, les Pierres neutres (= disques noirs) et le jeton Lever du Soleil ne sont **pas** nécessaires. Les règles habituelles du déroulement d'une Journée s'appliquent.
- Préparez le **grand dé noir** à côté du plateau.
- Le **Héraut noir** soutient l'adversaire final. Deux pions le représentent, selon que vous êtes 5 ou 6 à jouer. Avant de commencer la partie, préparez le pion à côté du plateau.
- Si vous jouez avec les Héros “L'Envoûteur/L'Envoûteuse” ou “L'Homme-Ours/La Femme-Ourse”, ajoutez la **carte Légende “Le Golem”** ou “**Dans la peau de l'Ours**” associée.
- Certaines cartes Événement ne visent qu'un Héros en particulier, comme le Magicien ou le Guerrier, par exemple. Les Héros sombres ne sont jamais cités dans ce cas.
- **Particularité de la Légende 11** : cette Légende n'est **pas** adaptée pour une partie à plus de 4 joueurs. Cependant, vous pouvez déjà intégrer les Héros sombres dans la partie. Les Légendes 12-17 peuvent se jouer jusqu'à 6 et avec les Héros sombres.

Le grand dé noir



Chaque **Créature**, chaque **Squelette** et chaque **Krahder** combat en plus avec le dé noir. La valeur de dé obtenue est toujours ajoutée à sa valeur de combat. Par contre, l'**adversaire final** ne l'utilise **pas**, mais il est soutenu par le Héraut noir.

Le Héraut noir



Un personnage dont on parlait peu hantait le Royaume d'Andor. Il était l'opposant le plus mystérieux auquel les Héros avaient jamais été confrontés. En effet, celui-ci ne les avait jamais affrontés en personne et il s'associait plutôt à des êtres malveillants dont il décuplait les forces au combat. Il inspirait la peur mais aussi une sorte de respect. Comme l'orage que l'on craint et que l'on admire à la fois. Les gens du Royaume avaient donné à cette apparition le nom de “Héraut noir”.

- Dès que la position d'un adversaire final est déterminée au cours d'une Légende, déposez le pion du Héraut noir à cet endroit.
- Si l'adversaire final est amené à se déplacer, le Héraut noir l'accompagne.
- Le Héraut noir **augmente le nombre de Points de Force de l'adversaire final** (à 5 joueurs, ce dernier obtient 4 Points de Force supplémentaires en présence du Héraut noir, et à 6 joueurs, il en obtient 8).
Dans “Le Dernier Espoir”, les adversaires finaux sont :
 - le Roi blafard dans les Légendes 12 et 16,
 - le Troll des Origines dans la Légende 14 (pas Nomion),
 - le Héros ensorcelé dans la Légende 15,
 - la Forteresse de Borghorn dans la Légende 17.

Autres règles

À 5-6 joueurs, **prenez toujours compte des règles prévues pour 4 joueurs** (sauf sur les cartes où une indication spécifique est donnée).

Exemple : dans la Légende 16, 4 joueurs doivent ramener des Rondins d'une valeur de 10 sur la case 208. Cette règle est également valable pour 5 ou 6 joueurs.



Sur la carte “**Les Boucliers dorés**”, le symbole pour 4 joueurs vaut également pour une partie à 5-6 joueurs (= 1 Bouclier).

À 5-6 joueurs, chaque Héros doit aussi se séparer d'un Aliment au Lever du Soleil (sauf s'il se trouve sur la case avec le Convoi ou le Campement). C'est pourquoi l'extension contient de nouveaux jetons Noix. Vous pouvez notamment obtenir de nouvelles provisions en vainquant les "Veuves noires".

Les Veuves noires

Dans "Le Dernier Espoir" et uniquement à 5 ou 6 joueurs, 6 jetons "Veuve noire" et les deux cartes associées sont mis en jeu. Une fois que vous avez lu la dernière carte "à" d'une Légende, lisez les cartes "Les Veuves noires 1" et "Les Veuves noires 2".



Remarque pour la Légende 15 : à plus de 4 Héros, on utilise les cartes "Ensorcelé" supplémentaires contenues dans cette extension. Elles comportent le symbole 4 joueurs seulement pour que l'on ne puisse les différencier des autres cartes du jeu "Le Dernier Espoir".



Particularités des Héros sombres

Remarque : tous les passages où il est question d'un Héros dans le texte sont évidemment valables pour l'Héroïne associée.

Darhen/Darh :

- Le Golem n'active pas de jetons et il ne peut déplacer ni Paysans ni Convoi.
- Le Golem peut se servir des cases Saut.
- Le Golem peut être utilisé contre tout adversaire, squelettes et adversaires finaux inclus. Pour le faire apparaître, l'Envoûteur doit prendre part à un combat contre une Créature et la vaincre. Par contre, une victoire contre un Squelette ne suffit pas.
- Règles particulières pour l'Envoûteur dans la Légende 17 :
 - Les Trolls Sentinelles vaincus que l'Envoûteur réintègre à la partie sont déposés sur n'importe quelle case voisine de "leur" Lieu. Quand un nouveau jeton Déplacement "Sentinelle" est activé, le Troll retourne à son Lieu.
 - L'Envoûteur peut aussi faire apparaître le Golem en vainquant et en ramenant un Krahder. Comme pour les Créatures, la position d'un Krahder est déterminée à l'aide d'un dé rouge (dizaines) et d'un dé de Héros (unités), en ajoutant 300 au résultat obtenu.



Jeton Golem



Drukil/Drukia :

- Si l'Ours a moins de 10 Points de Volonté, un autre Héros peut traverser la case où il se trouve sans perdre de Points de Force. De même, les Paysans conduits par un Héros peuvent la traverser sans danger.
- L'Ours ne peut jamais être déplacé par Thorn et Ambra.
- Le Bouclier de la Fraternité ne permet d'échanger que les Points de Force de deux Héros, pas les valeurs de l'Ours.
- Sur le plateau représentant le Pays de Krahd, la case 340 est la seule case Bois où le Héros peut changer de forme.



Bracelet



Forn/Forr :

- Si, au Lever du Soleil ou en raison d'une carte Événement, une Créature doit gagner la case du Demi-Skral, elle est avancée d'une case supplémentaire dans la direction de la flèche. Ce peut être le cas aussi quand une nouvelle carte Légende est lue ou un jeton Déplacement est activé et qu'il faut placer une Créature supplémentaire sur le plateau.
- Le Demi-Skral peut céder des Points de Volonté pour se déplacer, mais il ne peut pas tomber à 0 Point de Volonté sous prétexte de le faire.



Leander/Leane :

- Dans la Légende 17, sa capacité à voir les cartes Événement ne lui est plus utile car ces cartes ne sont pas utilisées.
- Une fois la carte Espoir du Devin activée, il peut, avec un "2", révéler non seulement 1 mais 2 jetons. Toutefois, il ne peut retourner qu'un jeton Déplacement (le premier de la pile) à la fois. Exemple : le Devin peut révéler un jeton Grotte et le premier jeton Déplacement de la pile.



Ces jetons sont alors révélés, mais ils ne sont pas encore activés. Dans l'exemple ci-dessus, l'un des Héros doit aller dans la Grotte dont le jeton est révélé pour l'activer. Pour activer le jeton Déplacement, la Pierre du Temps d'un des Héros doit quitter la quatrième heure de la Piste du Temps.



Variantes de jeu

Avec les variantes suivantes, vous pouvez simplifier quelque peu les Légendes à 5-6 Héros dans "Le Dernier Espoir".

Marun, l'Intrépide

Avec l'aide de la jeune Naine, vous pouvez retenir une Créature qui arrive sur la case du Convoi/Campement. En outre, elle rapporte 2 Points de Force supplémentaires aux Héros lors d'un combat. Vous trouverez plus de précisions à ce sujet sur la carte "Marun, l'Intrépide". Marun ne peut être présente que dans les Légendes 12 à 16.



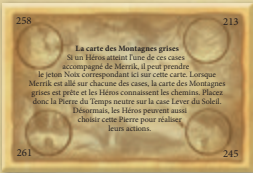
La carte de Merrik

Le vaillant cartographe accompagnait les Héros depuis bien longtemps. Il les suivait à présent dans leur dernière grande aventure.

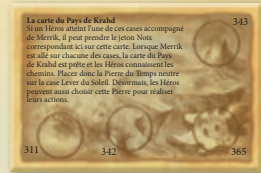
Lorsque vous explorez les Montagnes grises ou le Pays de Krahd avec Merrik, vous avez davantage de Noix et de temps à disposition. Merrik commence toujours sur la case du Héros dont le Rang est le plus élevé. Chaque joueur peut déplacer Merrik avec son propre pion.



Dans les Légendes 12 à 16, utilisez la tuile spéciale "La carte des Montagnes grises".



Dans la Légende 17, utilisez la tuile spéciale "La carte du pays de Krahd".



La tuile est déposée près du plateau au début de la Légende et comporte les instructions nécessaires à son utilisation.



L'auteur et illustrateur : Michael Menzel est né en 1975 et vit aujourd'hui en Basse-Rhénanie (Allemagne) avec sa famille. Il cultive sa grande passion pour le dessin depuis sa plus tendre enfance. Son premier jeu en tant qu'illustrateur a été édité par Kosmos en 2004. Depuis, il dessine pour plusieurs éditeurs aussi bien des jeux pour enfants que des jeux familiaux. Le jeu "Andor", sa première œuvre en tant qu'auteur, a été sacré "Jeu de l'année" en Allemagne et il a reçu plusieurs prix prestigieux dans différents pays. Après "Le Dernier Espoir" et la fin de la grande trilogie Andor, Mickael Menzel renvoie une dernière fois les joueurs dans le Pays de Krahd avec les Héros sombres.

Rédaction : Wolfgang Lüdtk

Graphisme : Michaela Kienle / Fine Tuning

Traduction française : Marianne Louis

Adaptation, relecture et édition française : IELLO

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 tests. Je tiens aussi à remercier les testeurs Tom et Philipp Schubert, Simon et Manuel Schnepf, Christoph Kling, Carmen Hönes, Günter Döhring, Tobias Braunstein, Janine Stenzel, Patrick Stenzel, Andreas Genter, Markus Weingarten, Nils Manuel Mora, Andreas Fröhlich, Jonathan Fröhlich. Enfin, je remercie tout particulièrement Andreas Kälber, grâce à qui la Naine Marun a rejoint le Convoi, et Graham Murphy, qui a eu l'excellente idée de replanter les Herbes aux Oiseaux, ce que fait maintenant le Demi-Skral."

© 2017 KOSMOS Verlag, Stuttgart

© 2018 IELLO pour la version française

IELLO - 9, av. des Érables, lot 341, 54180 HEILLECOURT

www.iello.com

Suivez-nous sur



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

Tous droits réservés
FABRIQUÉ EN ALLEMAGNE

