Idea del gioco e prima partita

Gli Eroi cercano di proteggere Andor dalle Creature malvagie e portare a termine alcune importanti Missioni.
Il gioco contiene il necessario per cinque Leggende. Ognuna è scritta su un gruppo di carte Leggenda.

Se giocate per la prima volta, la **Guida rapida alle regole** vi permette di iniziare facilmente con la **Leggenda 1**. Le regole saranno introdotte poco alla volta durante quest'Avventura introduttiva.

Non avete bisogno di nient'altro per giocare la Leggenda 1.
Posate questo Libretto nella scatola e iniziate dalla prima pagina della Guida rapida alle regole.

Vi aspettano molte emozionanti avventure!

Partite successive

Se avete superato con successo l'Avventura introduttiva e volete procedere con le altre Leggende, troverete tutto quello che vi serve nelle relative carte Leggenda.

Avete bisogno anche della Lista di controllo.

Sulla lista di controllo trovate i materiali necessari per ogni partita.

Inoltre, dovete leggere la carta A1, relativa alla Leggenda che volete giocare.

Sulle carte Leggenda è descritto il materiale necessario per la Leggenda scelta. Su queste carte sono introdotte anche le altre regole necessarie. Se durante la partita dovesse sorgere qualche dubbio, troverete tutti gli elementi del gioco e le parole chiave elencati più avanti in questo Libretto delle regole.

Poiché tutto ciò che serve è spiegato sulle carte Leggenda, la Guida rapida alle regole e le carte relative alle Leggende superate non sono più necessarie. Se non giocate da molto tempo, potete ritrovare facilmente le informazioni necessarie sulla Lista di controllo e in questo Libretto delle regole.

Per la Leggenda 1 (Avventura introduttiva) questo Libretto delle regole **non è necessario**.

Panoramica del gioco
(non necessaria per la Leggenda 1)

- La partita è divisa in Giorni. Normalmente il Giorno di un Eroe dura sette Ore, ma ogni Eroe può utilizzare fino a tre Ore extra.
- L'Eroe di turno può scegliere tra due Azioni: **Muovere o Combattere**. Muovere costa un'Ora per Regione. Combattere costa un'Ora per round. Il giocatore segna le Ore utilizzare sul Contatore delle Ore. Durante il proprio turno un Eroe può utilizzare quante Ore desidera. Muovere attraverso quattro Regioni, ad esempio, costa quattro Ore. Combattere per tre round contro una Creatura costa tre Ore.
- Dopo aver compiuto la propria Azione, il turno passa all'Eroe successivo in senso orario. Questi sceglie la propria Azione e spende un certo numero di Ore.
- Quando tutti gli Eroi hanno svolto il proprio turno, tocca nuovamente al primo Eroe. Questi può scegliere di nuovo la propria Azione e spendere un certo numero di Ore compiendola. Gli Eroi continuano ad alternarsi fino ad aver consumato le proprie sette Ore ed eventualmente le tre Ore Extra oppure fino a quando decidono di terminare il proprio Giorno.
- Un Eroe può utilizzare fino a tre Ore extra, ma ognuna costa 2 Punti Volontà.
- Può accadere che un Eroe abbia terminato il proprio Giorno mentre gli altri hanno ancora Ore da utilizzare. Se l'Eroe di turno vuole terminare il proprio Giorno o ha speso tutte le proprie Ore, sposta il proprio disco nel riquadro Alba. L'Eroe che per primo termina un Giorno sistema il proprio disco sul Gallo che si trova nel riquadro Alba. In questo modo decreta che giocherà per primo il Giorno seguente.
- Quando tutti gli Eroi hanno terminato il proprio Giorno e rimesso il proprio disco nel riquadro Alba, si eseguono le azioni relative ai simboli presenti nel riquadro Alba, nell'ordine in cui sono mostrati (vedi pagina 6 - Riquadro Alba). L'ultimo di questi simboli rappresenta il Narratore e indica che questo deve avanzare su una nuova lettera del Percorso della Leggenda.
- Nel momento in cui il Narratore raggiunge una lettera coperta da un Asterisco, i giocatori devono leggere e seguire le istruzioni della carta Leggenda corrispondente.
- **Importante**: Il Narratore avanza a ogni Alba e ogni volta che una Creatura è sconfitta.
- Se una Creatura entra nel Castello, è immediatamente spostata su uno degli Scudi d'oro accanto al Castello. Se una Creatura entra nel Castello e non ci sono Scudi d'oro liberi, la Leggenda si ferma e la partita è persa. Il numero di Scudi d'oro dipende dal numero di giocatori (vedi immagine accanto al Castello). Se, ad esempio, si gioca in quattro, nel Castello può entrare solo una Creatura.
- Gli Eroi devono raggiungere l'Obiettivo della Leggenda prima che il Narratore raggiunga la N sul Percorso della Leggenda. Altrimenti, tutti i giocatori perdono.

Tessera Eroe

All'inizio della partita ogni Eroe prende il materiale di gioco del proprio colore (i dadi, i dischi e il cubetto). Ogni Eroe ha un diverso numero di dadi. La tessera Eroe mostra l'immagine dell'Eroe, la sua **Capacità speciale**, i due Indicatori, gli spazi per Oggetti ed Equipaggiamento e il Deposito per le Monete d'oro e le Gemme. Ad eccezione del Deposito, ogni spazio può contenere un solo Oggetto o Equipaggiamento. Ogni Eroe utilizza il proprio cubetto per segnare quanti Punti Forza aggiunge durante un Combattimento. All'inizio ogni Eroe ha **1 Punto Forza**. Ogni Eroe utilizza uno dei dischi di legno per segnare quanti Punti Volontà possiede e, di conseguenza, quanti dadi utilizza in Combattimento (a sinistra dei Punti Volontà). All'inizio ogni Eroe ha **7 Punti Volontà**.

***Esempio**: All'inizio il Guerriero utilizza tre dadi in Combattimento. Se perde anche un solo Punto Volontà, dovrà utilizzarne due.*

Sotto il nome dell'Eroe si trova il Rango. Il Mago ha il Rango più alto (34); il Nano ha il Rango più basso (7).

Azioni degli Eroi

L'Eroe di turno può compiere una delle seguenti Azioni:

Muovere o Combattere.
Ognuna di queste Azioni consuma del tempo (si segna sul Contatore delle Ore).
Muovere costa un'Ora per Regione. Combattere costa un'Ora per round.

Nota: Oltre a queste due Azioni un Eroe ha a disposizione alcune Azioni gratuite. L'Eroe può eseguirle in qualsiasi momento, anche quando non è di turno e non consumano Ore (vedi pagina 4).

Muovere

Durante il proprio turno un Eroe può spostarsi di un qualsiasi numero di Regioni, finché ha abbastanza Ore a disposizione. Entrare in **una Regione costa un'Ora**. Per ogni Ora consumata il disco dell'Eroe avanza di **una casella sul Contatore delle Ore**. Le frecce tra le Regioni non hanno alcun effetto sul Movimento di un Eroe. Se un Eroe **termina il proprio Movimento** in una Regione che contiene **un tassello Nebbia**, questo deve essere immediatamente attivato (scoperto).

***Esempio:** Il Mago si Muove dalla Regione 9 alla Regione 11; in questa Regione si trova un tassello Nebbia. Egli deve far avanzare il proprio disco di due caselle sul Contatore delle Ore, poi deve attivare il tassello Nebbia. Infine, il turno passa all'Eroe alla sua sinistra.*

Nota: Il Castello (Regione 0) è trattato come una normale Regione ai fini del Movimento. Il fiume non è una Regione valida per il Movimento, può solo essere attraversato grazie ai Ponti. I Ponti non sono Regioni e non si contano durante il Movimento.

In una Regione possono esserci più Eroi contemporaneamente.

Combattere

Iniziare un Combattimento

Un Eroe che si trova nella stessa Regione di una Creatura, può attaccarla; l'Arciere (anche un Eroe con un Arco) può attaccare una Creatura in una Regione adiacente. Se nello stesso turno l'Eroe si è Mosso per arrivare nella Regione, deve aspettare il turno seguente per Combattere; prima tocca agli altri Eroi in senso orario.

Attacco dell'Eroe

1. Per ogni round di Combattimento il disco dell'Eroe avanza di un'Ora sul Contatore delle Ore.

2. L'Eroe lancia tutti i dadi a sua disposizione in una volta. Il numero di dadi a sua disposizione è indicato sulla tessera Eroe a sinistra dei Punti Volontà.

3. Egli aggiunge i suoi Punti Forza attuali al risultato migliore. Questa somma rappresenta la sua Efficacia in Combattimento.

4. Se l'Eroe vuole utilizzare una Pozione per raddoppiare il risultato del dado, deve deciderlo subito dopo il lancio e prima della reazione della Creatura.

***Esempio:** Il Guerriero ha 9 Punti Volontà e lancia tre dadi ottenendo un 4, un 3 e ancora un 3. Aggiunge i suoi Punti Forza attuali (5) al risultato migliore: la sua Efficacia in Combattimento è 9. Se l'Eroe avesse un Elmo, potrebbe scegliere il 3 e sommare i risultati uguali. In questo modo la sua Efficacia in Combattimento salirebbe a 11.*

Reazione della Creatura

1. Prima di iniziare il Combattimento spostate il cubetto rosso e il disco rosso sugli Indicatori delle Creature per evidenziare i Punti Forza e i Punti Volontà della Creatura coinvolta. Poi, lanciate tutti i dadi a disposizione della Creatura. Il numero di dadi a sua disposizione è indicato a sinistra dei Punti Volontà. I Gor, gli Skral e i Troll utilizzano i dadi rossi; i Wardrak quelli neri.

2. La Creatura sceglie sempre il risultato migliore e somma sempre i risultati uguali. Inoltre, se la somma di due risultati inferiori è maggiore del risultato migliore, si utilizza questa.

3. La Creatura aggiunge i propri Punti Forza a questo risultato. Questa somma rappresenta la sua Efficacia in Combattimento.

Si calcola la differenza tra i due risultati finali (Efficacia) e si **sottrae questa differenza ai Punti Volontà del perdente**. Anche se l'Eroe attacca da una Regione adiacente, può perdere questi Punti Volontà.

In caso di parità non accade nulla.

Se l'Eroe decide di fermarsi o non ha più Ore a disposizione, il Combattimento cessa; altrimenti, se la Creatura e l'Eroe hanno ancora Punti Volontà, si gioca un nuovo round.

Esito del Combattimento

Se la Creatura arriva a 0 Punti Volontà, l'Eroe vince il Combattimento e ottiene una Ricompensa in Monete d'oro e/o Punti Volontà. La Ricompensa per ogni Creatura sconfitta è segnata sulla mappa da gioco sotto i Punti Forza della Creatura stessa. **Sistemate immediatamente la Creatura sconfitta nella Regione 80 e spostate il Narratore sulla lettera successiva!** Se l'Eroe arriva a 0 Punti Volontà, perde il Combattimento. L'Eroe perde 1 Punto Forza (se ne ha più di 1) e ottiene immediatamente 3 Punti Volontà. Dopodiché, inizia il turno dell'Eroe successivo.
Se un Combattimento termina senza vincitore, la Creatura si riprende completamente: inizierà un nuovo Combattimento con tutti i propri Punti Forza e tutti i propri Punti Volontà (vedi Indicatori delle Creature).

Combattere insieme

- Se più Eroi si trovano nella stessa Regione di una Creatura (per l'Arciere o un Eroe con l'Arco vale anche una Regione adiacente), possono attaccarla insieme.
- L'Eroe di turno chiede l'aiuto degli altri Eroi per Combattere la Creatura. Il disco di ognuno degli Eroi coinvolti avanza di un'Ora per round.
- Tutti gli Eroi coinvolti nel Combattimento sommano i propri Punti Forza. A turno ogni Eroe coinvolto nel Combattimento lancia i propri dadi e aggiunge il risultato più alto ottenuto alla somma dei Punti Forza: questa è la loro Efficacia in Combattimento.

giochi Prime

- Se l'Efficacia in Combattimento degli Eroi è inferiore a quella della Creatura, **tutti gli Eroi coinvolti perdono l'intera differenza in Punti Volontà.** In caso di vittoria la Ricompensa è divisa liberamente tra i partecipanti.
- Dopodiché, il turno passa all'Eroe alla sinistra di quello che ha chiesto l'aiuto degli altri Eroi.
- **Importante**: Se un Mago vuole utilizzare la propria Capacità speciale su un dado (proprio o di un altro Eroe), deve deciderlo immediatamente dopo il lancio; non può aspettare di vedere tutti i risultati e decidere.
- **Importante**: Oggetti come le Pietre runiche o la Pozione non possono essere scambiati durante un round di Combattimento. Se, ad esempio, un Eroe beve metà Pozione, non può passare l'altra metà a un altro Eroe con cui si trova a Combattere insieme. Si possono scambiare Oggetti **alla fine di un round** di Combattimento, sempre che i due Eroi si trovino nella stessa Regione, altrimenti serve un Falco.
- Uno o più Eroi possono ritirarsi alla fine di un round di Combattimento, ma in questo caso non possono più rientrare nel Combattimento. Questo consente loro di risparmiare Ore. Anche l'Eroe che ha chiesto aiuto agli altri può ritirarsi dal Combattimento: il round successivo inizia dall'Eroe immediatamente a sinistra di questo (tra quelli che partecipano al Combattimento). In ogni caso si continua finché c'è almeno un Eroe in campo.
- Se un Eroe si ritira dal Combattimento perché non ha più Punti Volontà o non ha più Ore a disposizione, gli altri Eroi possono continuare il Combattimento. Un Eroe che si ritira perché non ha più Punti Volontà perde 1 Punto Forza (se ne ha più di 1) e ottiene immediatamente 3 Punti Volontà, ma non può rientrare in Combattimento.
- **Importante**: L'eventuale Ricompensa è divisa liberamente tra gli Eroi che sono ancora in Combattimento quando questo termina.

Esempi:

1. *Il Nano si trova nella stessa Regione di uno Skral. Chiede aiuto al Mago che si trova nella sua stessa Regione e all'Arciere che si trova in una Regione adiacente. Il disco di ognuno dei tre Eroi avanza di una casella sul Contatore delle Ore. La somma dei loro Punti Forza è 7. A turno ogni Eroe lancia i propri dadi. Il Nano lancia tre dadi: il risultato migliore è 5. Questi decide di raddoppiare il risultato bevendo metà Pozione. Il Mago lancia il proprio dado e ottiene un 4. Utilizza un'Erba medicinale di valore tre per aumentare il risultato a 7. L'Arciere lancia i propri dadi in successione e ottiene un 2 col suo ultimo dado. Il Mago interviene con la propria Capacità speciale e capovolge il dado finale dell'Arciere, facendogli ottenere un 5. L'Efficacia in Combattimento dei tre Eroi è 29. Lo Skral lancia due dadi rossi e ottiene due volte un 5. Somma i risultati e aggiunge i suoi 6 Punti Forza. La sua Efficacia in Combattimento è 16. La differenza a sfavore dello Skral è 13, molto maggiore dei suoi Punti Volontà (6). Lo Skral è sconfitto e gli Eroi dividono la Ricompensa: il Mago rinuncia, il Nano prende 2 Monete d'oro e l'Arciere prende 2 Punti Volontà.*
2. *L'Arciere decide di attaccare una Creatura che si trova in una Regione adiacente; può comunque chiedere aiuto a un Eroe che si trova nella stessa Regione della Creatura.*
3. *L'Arciere decide di attaccare una Creatura che si trova in una Regione adiacente; può chiedere aiuto anche a un Eroe equipaggiato con un Arco e che si trova in una Regione adiacente alla Creatura.*

Passare

Se un Eroe non vuole compiere Azioni nel proprio turno, può passare. Il suo **disco avanza comunque di un'Ora** e il turno passa all'Eroe alla sua sinistra.

Nota: Invece di Muovere o Combattere, un Eroe può Muovere il principe Thorald o gli Alleati Nani se sono presenti sulla mappa da gioco (vedi pagina 6 - Principe Thorald e gli Alleati Nani).

Azioni gratuite

Le Azioni gratuite non consumano Ore. Un Eroe può eseguire un'Azione gratuita in qualsiasi momento, anche quando non è di turno, purché il proprio disco non si trovi già nel riquadro Alba. Le Azioni gratuite che un Eroe può compiere sono:

- Attivare un tassello Nebbia.
- Svuotare un Pozzo.
- Raccogliere oppure lasciare in una Regione Monete d'oro, Oggetti o Equipaggiamenti.
- Scambiare con altri Eroi presenti nella stessa Regione Monete d'oro, Oggetti o Equipaggiamenti.
- Acquistare da un Mercante Equipaggiamenti o Punti Forza.
- Utilizzare Oggetti o Equipaggiamenti.

Esempi:

1. *All'inizio del proprio turno il Mago ha 3 Monete d'oro. Decide di spostarsi di tre Regioni e terminare il proprio Movimento in una Regione contenente il simbolo del Mercante. Di conseguenza sposta avanti di tre caselle il proprio disco sul Contatore delle Ore. Il Mago acquista un Falco per due Monete d'oro. Inizia il turno dell'Arciere che ottiene 1 Moneta d'Oro grazie a un tassello Nebbia. Il Mago chiede all'Arciere questa Moneta d'oro e, anche se non è il suo turno, utilizza il Falco per prenderla. Adesso il Mago ha due Monete d'oro. Può utilizzarle immediatamente per acquistare dal Mercante anche se non è il suo turno.*
2. *Il Guerriero decide di Muoversi di due Regioni e terminare il proprio Movimento in una Regione contenente un tassello Nebbia. Il suo turno è terminato ma deve attivare il tassello: una carta Evento. Il Nano che possiede uno Scudo lo utilizza per evitare a tutti l'effetto negativo della carta Evento scoperta. Può effettuare quest'Azione gratuita anche se non è il suo turno.*
3. *Il Guerriero decide di Muoversi. Ha due Otri sulla propria tessera Eroe, di cui uno è già stato utilizzato. Raggiunge il Mago attraversando tre Regioni, ma sposta avanti di sole due caselle il proprio disco sul Contatore delle Ore perché beve mezzo Otre (lo rimette sulla tessera Equipaggiamento). Scambia col Mago l'altro Otre intatto per 1 Moneta d'oro e passa la mano all'Eroe successivo.*

Non Stampabile

Creature

Le Creature non attivano i tasselli presenti nelle Regioni (Pozzi, tasselli Nebbia, ecc.) e non possono iniziare un Combattimento.

Movimento delle Creature

Ad ogni Alba le Creature Muovono verso il Castello. Si inizia sempre dal Gor che si trova nella Regione col numero più basso. Ogni Creatura si muove di **una Regione nella direzione delle frecce**. In una Regione può esserci solo una Creatura. Se una Creatura deve Muovere in una Regione già occupata da un'altra Creatura, si Muove nella Regione successiva (seguendo le frecce). Se la Regione in cui una Creatura deve entrare è bloccata, la Creatura resta ferma. Dopo che tutti i Gor hanno Mosso, tocca agli Skral, poi ai Wardrak, ai Troll e di nuovo ai Wardrak (vedi ordine nel Riquadro Alba). Ogni tipo di Creatura segue le stesse regole di Movimento. Anche se una Creatura deve entrare in gioco in una Regione già occupata da un'altra Creatura, entra in gioco nella Regione successiva (seguendo le frecce).

Forza delle Creature

Gli Indicatori delle Creature presenti sulla mappa da gioco chiariscono quanti Punti Forza e quanti Punti Volontà ha ogni Creatura. Quando una Creatura è coinvolta in un Combattimento, spostate il cubetto rosso per indicare i suoi Punti Forza e il disco rosso per indicarne i Punti Volontà. I dadi a disposizione della Creatura sono segnati a sinistra dei Punti Volontà. Un Wardrak, ad esempio, ha 10 Punti Forza, 7 Punti Volontà e in Combattimento utilizza due dadi neri (tutte le altre Creature utilizzano i dadi rossi). Sotto i Punti Forza è segnata la Ricompensa che gli Eroi ottengono per una Creatura sconfitta. Per un Wardrak, ad esempio, si ottengono 6 Monete d'oro, 6 Punti Volontà o una combinazione di entrambi.
Se un **Wardrak** ha meno di 7 Punti Volontà, utilizza in Combattimento solo un dado nero. Un **Troll** utilizza tre dadi rossi finché ha più di 7 Punti Volontà, altrimenti utilizza due dadi rossi. Le Creature scelgono sempre il **risultato migliore** e sommano sempre i **risultati uguali**. Inoltre, se la somma di due risultati inferiori è maggiore del risultato migliore, si utilizza questa.

Esempio: *Il Troll lancia tre dadi: un 5, un 3 e ancora un 3. Aggiunge i suoi Punti Forza (14) alla somma dei due risultati uguali (6): la sua Efficacia in Combattimento è 20.*

Carte Evento

Nella Leggenda 1 si utilizzano solo le carte Evento col retro Argento (compresa la carta Inizio). Nelle Leggende 2, 3 e 5 si utilizzano le carte Evento col retro Oro. Nella Leggenda 4 si utilizzano le carte Argento (senza la carta Inizio) e le carte Lago Segreto. Le carte Argento e Oro si scoprono ad ogni Alba e quando si attiva un tassello Nebbia che mostra una carta Evento. Le carte Lago Segreto si scoprono quando un Eroe entra nel Lago Segreto che si trova nella Miniera abbandonata. Un Eroe che possiede uno Scudo può annullare gli effetti di una carta Evento che mostra uno Scudo accanto al testo. Si può usare uno Scudo anche contro le carte Evento scoperte all'Alba.

Contadini

I Contadini possono essere portati nel Castello. Per ogni Contadino portato nel Castello può penetrarvi una Creatura in più senza che gli Eroi perdano. Il tassello Contadino nel Castello è capovolto in modo che mostri lo Scudo d'oro sul retro e sistemato accanto a quelli previsti per il numero di giocatori. Se un Eroe si trova nella stessa Regione di uno o più Contadini, può prenderli con sé. Un Eroe può Muoversi insieme a più Contadini contemporaneamente e può lasciare uno o più Contadini in una Regione in qualsiasi momento. Un Eroe non deve terminare il proprio Movimento per prendere o lasciare un Contadino. Questi non sono spostati sulla tessera Eroe. Se una Creatura si trova in una Regione con un Eroe che scorta dei Contadini oppure sola con dei Contadini, questi sono immediatamente rimossi dal gioco.

Contatore delle Ore

Le Ore spese dagli Eroi quando scelgono di Muovere, Combattere o Passare sono registrate col proprio disco sul Contatore delle Ore. Per ogni Ora utilizzata dall'Eroe, il disco del suo colore avanza di una casella. Normalmente il Giorno di un Eroe dura sette Ore, ma egli può decidere di utilizzare tre Ore extra ogni Giorno. Se un Eroe ha consumato tutte le Ore a propria disposizione, gli altri Eroi continuano a giocare finché non hanno consumato le proprie Ore. Se l'Eroe di turno vuole terminare il proprio Giorno o ha consumato tutte le Ore a sua disposizione, sposta il proprio disco nel riquadro Alba. Il giocatore che per primo rimette il proprio disco nel riquadro Alba, lo sistema sul Gallo. In questo modo decreta che giocherà per primo il prossimo Giorno. Prima che inizi il nuovo Giorno, tutti gli Eroi devono terminare il Giorno in corso e mettere il proprio disco nel riquadro Alba. A questo punto si eseguono tutte le azioni relative ai simboli presenti nel riquadro Alba, nell'ordine in cui sono mostrati. Infine, il giocatore il cui disco si trova sul Gallo, inizia il nuovo Giorno.

Detriti

Gli Eroi, le Creature e il Falco non possono entrare in una Regione che contiene Detriti e nemmeno attraversarla. Un eroe può liberare dai Detriti una Regione adiacente. Il giocatore agisce come se dovesse Combattere: lancia i dadi e aggiunge i propri Punti Forza. Il totale deve essere almeno pari al valore numerico del tassello Detrito per eliminarlo (vedi retro). Se ottiene un numero sufficiente, può eliminare più tasselli Detriti in una sola volta. Ogni tentativo di eliminare i Detriti costa un'Ora. I Detriti eliminati devono essere rimessi nella scatola. Anche nel caso dei Detriti alcuni Eroi possono Combattere insieme.

Gemme

Il numero sulle Gemme rappresenta il valore in Monete d'oro (2, 4 o 6). Questo valore può essere utilizzato dal Mercante per acquistare Punti Forza o Equipaggiamenti. Questo non si applica nella **Leggenda 5** in cui hanno un altro utilizzo: un Eroe può lasciare una Gemma nella Regione in cui termina il proprio Movimento. Se questa Regione è adiacente a una Regione contenente una Creatura, all'Alba la Creatura non seguirà la freccia, ma andrà nella Regione con la Gemma. Dopodiché la Gemma è eliminata dal gioco. Se ci sono due Gemme adiacenti ad una Creatura, questa andrà verso la più preziosa. In seguito la Creatura si Muoverà normalmente salvo che non ci sia un'altra Gemma adiacente. In questa maniera si può far **deviare una Creatura dal proprio percorso** e persino attirarla fuori dal Castello.
Importante: L'ordine in cui le Creature si Muovono all'Alba non cambia!
Se si deve piazzare una Creatura in una Regione contenente una Gemma, la Gemma è eliminata dal gioco.

Mercante

Se un Eroe termina il proprio Movimento in una Regione contenente il simbolo del Mercante, può acquistare 1 Punto Forza o Equipaggiamenti (vedi tessera Equipaggiamento) per 2 Monete d'oro.

Esempio*: Il Nano ha 2 Monete d'oro. Termina il proprio Movimento in una Regione contenente un Mercante: può acquistare qualcosa prima che il suo turno termini. In seguito l'Arciere, durante il proprio turno, invia al Nano 2 Monete d'oro grazie al Falco. Il Nano può effettuare un altro acquisto, anche se non è il suo turno. Durante il suo prossimo turno il Nano potrà agire normalmente.*

Nebbia
Se un Eroe durante il proprio Movimento attraversa una Regione contenente un tassello Nebbia, non accade nulla. Se un Eroe termina il proprio Movimento in una Regione contenente un tassello Nebbia, deve attivarlo (lo scopre). Secondo l'immagine, l'Eroe che ha attivato il tassello pesca e applica gli effetti di una carta Evento oppure ottiene 1 Punto Forza, 2 o 3 Punti Volontà, 1 Moneta d'oro, una Pozione o un Otre. Due tasselli Nebbia mostrano un Gor: se un Eroe attiva uno di questi tasselli, piazzate un Gor nella Regione in cui si trova l'Eroe. In tutti i casi, il tassello Nebbia è rimosso dal gioco dopo essere stato attivato. Un Eroe con un Cannocchiale può scoprire tutti i tasselli presenti nelle Regioni adiacenti alla propria (non durante il Movimento). Questi restano visibili finché un Eroe non termina il proprio Movimento nella Regione che li contiene; solo allora sono attivati e scartati.

Ore extra
Un Eroe non è per forza limitato a sette Ore al Giorno: può utilizzare fino a tre Ore extra. Ma ogni Ora extra costa 2 Punti Volontà: il giocatore **deve spostare di conseguenza il disco sulla propria tessera Eroe**. Un Eroe non può utilizzare un'Ora extra se ciò lo porta a 0 Punti Volontà.

Percorso della Leggenda
All'inizio di ogni partita si sistema il Narratore sulla lettera A del Percorso della Leggenda. Dopo aver letto la Lista di controllo e aver sistemato i materiali descritti, ogni Leggenda inizia con la lettura della carta Leggenda A1. Le carte Leggenda raccontano la storia e spiegano l'Obiettivo della Leggenda.

Pozzi
Se un Eroe si trova in una Regione contenente un Pozzo, può svuotarlo (capovolge il tassello) e ottenere 3 Punti Volontà. Il Pozzo si riempie all'Alba. Se nella Regione che contiene un Pozzo si trova anche un Eroe, questo non si riempie.

Principe Thorald e gli Alleati Nani
Se il principe Thorald si trova nella stessa Regione di una Creatura, un Eroe che Combatte contro questa Creatura aggiunge 4 Punti Forza ai propri. Il giocatore di turno invece di Muovere o Combattere può **Muovere il principe Thorald**: sposta il proprio disco avanti di un'Ora sul Contatore delle Ore e può Muovere il principe Thorald fino a quattro Regioni di distanza. Un Eroe può Muovere il principe Thorald più volte nel proprio turno. Può, ad esempio, Muoverlo fino ad otto Regioni spendendo due Ore. Dopo aver mosso il principe Thorald il turno del giocatore termina. Il principe Thorald non interagisce con i tasselli nelle Regioni e non può prendere con sé i Contadini. Agli **Alleati Nani** si applicano le stesse regole appena descritte per il principe Thorald.

Riquadro Alba

1. Lettura ed esecuzione della carta Evento in cima al mazzetto

2. - 6. Tutte le Creature si Muovono nell'ordine indicato
Prima Muovono tutti i Gor, poi tocca agli Skral, ai Wardrak, ai Troll e di nuovo ai Wardrak. Ogni gruppo inizia sempre dalla Creatura che si trova nella Regione col numero più basso.
Importante: In una Regione può esserci **solo una Creatura**. Se la Regione in cui una Creatura dovrebbe entrare è già occupata da un'altra Creatura, la prima si Muove nella Regione successiva (seguendo le frecce).

7. Si riempiono i Pozzi
Si capovolgono i tasselli Pozzo svuotati (lato grigio visibile) in modo che mostrino il lato colorato.
Importante: Se in una Regione che contiene un Pozzo vuoto si trova un Eroe, il Pozzo non si riempie (non si capovolge il tassello).

8. Il Narratore avanza su una nuova lettera del Percorso della Leggenda
Il Narratore si muove ad ogni Alba (e ogni volta che una Creatura è sconfitta). Quando il Narratore arriva su una lettera coperta da un Asterisco, leggete la carta Leggenda corrispondente. Se il Narratore raggiunge la N sul Percorso della Leggenda, la partita termina.
Nota: Non tutte le lettere hanno una carta Leggenda.

Scudi d'oro
Il Castello (Regione 0) è trattato come una normale Regione ai fini del Movimento. Se una Creatura entra nel Castello, è immediatamente spostata su uno degli Scudi d'oro accanto al Castello. L'area che li contiene non fa parte della mappa da gioco. Una Creatura che si trova su uno Scudo d'oro non può essere Combattuta. Se una Creatura entra nel Castello e non ci sono Scudi d'oro liberi su cui spostarla, la Leggenda si ferma e la partita è persa. Il numero di Scudi d'oro disponibili dipende dal numero di giocatori (vedi area accanto al Castello).

Strega
La Strega è nascosta nella nebbia. Se un Eroe attiva il tassello Nebbia che mostra la Strega e la Pozione, ottiene gratuitamente una Pozione e piazza la Strega nella Regione. Un Eroe che in seguito giunge nella stessa Regione può acquistare una Pozione. Il prezzo dipende dal numero di giocatori (vedi tessera Equipaggiamento). L'Arciere paga sempre una Moneta d'oro in meno. L'Eroe può raddoppiare il risultato di un dado durante un round di Combattimento per ogni mezza Pozione consumata, ma deve decidere subito dopo il lancio.

Tessera Equipaggiamento
All'inizio della partita sistemate tutti gli Equipaggiamenti sulla tessera. Questi e i Punti Forza possono essere acquistati da un Eroe per 2 Monete d'oro quando si trova nella Regione che ha il simbolo del Mercante. Sistemate la Pozione sul lato destro della tessera; questa può essere acquistata dall'Eroe solo quando si trova nella stessa Regione della Strega. Il costo della Pozione dipende dal numero di giocatori.

Giochi Uniti

Arco
L'Eroe può attaccare una Creatura in una Regione adiacente. In ogni round di Combattimento deve lanciare i propri dadi uno alla volta e decidere quando fermarsi. Conta solo l'ultimo risultato ottenuto. Se un Eroe che ha un Arco (non l'Arciere) si trova in Combattimento nella **stessa Regione** di una Creatura, può decidere di non utilizzarlo e lanciare tutti i propri dadi insieme.

Cannocchiale
Solo quando l'Eroe che lo possiede è fermo in una Regione può utilizzarlo. Non può essere usato durante il Movimento. L'Eroe può scoprire tutti i tasselli presenti nelle Regioni adiacenti **alla Regione in cui si trova**; questi non sono attivati. Il Cannocchiale funziona anche fuori dal turno del proprietario.

***Esempio**: Nella Leggenda 2 le Pietre Runiche sono piazzate a caso. Se una di queste è piazzata vicino a un Eroe munito di Cannocchiale, questi può scoprirla immediatamente, anche se non è il suo turno.*

L'Eroe non è obbligato a scoprire un tassello. Se in una Regione ci sono più tasselli, l'Eroe può scoprirne alcuni e lasciarne altri coperti.

Elmo
Quando l'Eroe con l'Elmo lancia i dadi durante un Combattimento, somma i risultati uguali. Un Arciere (o un Eroe con un Arco) lancia i dadi uno alla volta e considera solo l'ultimo, per cui non può avere vantaggi dall'Elmo. Anche il Mago, che lancia un solo dado, non può avere vantaggi dall'Elmo. Tuttavia questi Eroi possono comprare e indossare un Elmo per scambiarlo con il Guerriero o con il Nano. Non si può utilizzare un Elmo in combinazione con una Pozione.

***Esempio**: Non si può sommare un 6, ottenuto raddoppiando un 3, con un 6 naturale.*

Il Mago può utilizzare la propria Capacità speciale in combinazione con un Elmo portato da un altro Eroe con cui si trova a Combattere insieme.

***Esempio**: Il Mago utilizza la propria Capacità speciale su uno dei risultati del Guerriero (3, 4 e 4) e trasforma un 3 in 4. Il Guerriero somma tutti i risultati uguali perché ha un Elmo. Con l'aiuto del Mago il suo totale è 12.*

Erba medicinale
Può essere sistemata sugli spazi della tessera Eroe destinati a Oggetti ed Equipaggiamenti piccoli. Il numero sul tassello indica la forza dell'Erba medicinale. Un Eroe il cui disco non si trova nel riquadro Alba può utilizzare un'Erba medicinale in uno dei seguenti tre modi:

- Per spostarsi ulteriormente quando ha scelto l'Azione di Muovere, senza far avanzare ulteriormente il proprio disco sul Contatore delle Ore.
- Per aumentare i propri Punti Volontà.
- Per aumentare la propria Efficacia in Combattimento per un round (deve deciderlo subito dopo il lancio dei dadi).

Il valore numerico non può essere frazionato (un'Erba medicinale da tre non può essere utilizzata per avere 1 Punto Volontà e Muoversi di due Regioni), ma l'Eroe può usarne solo una parte. Dopo averla utilizzata, l'Erba medicinale è scartata. Può essere scambiata come gli altri Oggetti.

Nota: Non si può utilizzare contro il Gor Stregato (Leggenda 3).

Falco
Due Eroi che si trovino in Regioni differenti possono scambiare tra loro qualsiasi numero di Oggetti ed Equipaggiamenti piccoli (Elmo, Erba medicinale, Veleno, ecc.), Monete d'oro e Gemme, purché uno dei due Eroi possieda il Falco. Col Falco non si possono scambiare Equipaggiamenti grandi (Arco, Falco e Scudo). Il Falco può essere utilizzato solo una volta al Giorno. Dopo l'utilizzo si capovolge il tassello; all'Alba di un nuovo Giorno torna disponibile. Il Falco si può utilizzare anche nella Miniera abbandonata (Leggenda 4), ma non può attraversare Regioni bloccate dai Detriti. Non si può utilizzare il Falco durante un round di Combattimento.

Oggetti ed Equipaggiamenti piccoli
L'unica differenza tra gli Oggetti (Erba medicinale, Pergamena, Pietra runica e Veleno) e gli Equipaggiamenti piccoli è che questi ultimi possono essere acquistati da un Mercante. Anche se la Pozione è un Equipaggiamento piccolo, può essere acquistata solo dalla Strega. Utilizzare un Oggetto o un Equipaggiamento è un'azione gratuita.

Otre
Quando un Eroe decide di Muovere, può avanzare di una Regione in più per ogni mezzo Otre consumato. Egli non deve far avanzare il proprio disco sul contatore delle Ore per questo Movimento aggiuntivo. Dopo il primo utilizzo si capovolge il tassello. Dopo il secondo utilizzo l'Otre torna tra gli Equipaggiamenti disponibili. Si possono utilizzare entrambi i lati di un Otre o più Otri nello stesso turno.

Pietra runica
Può essere sistemata sugli spazi della tessera Eroe destinati a Oggetti ed Equipaggiamenti piccoli. Può essere scoperta con il Cannocchiale come i tasselli Nebbia. Non si può scoprire e raccogliere una Pietra Runica, se nella Regione in cui si trova c'è una Creatura. Un Eroe può decidere di non scoprire una Pietra runica. Se un Eroe ha tre Pietre runiche di diverso colore sulla propria tessera Eroe, ottiene un dado nero. Questo ha valori più alti rispetto ai normali dadi. Finché l'Eroe possiede le tre Pietre runiche di colore diverso, può utilizzare in Combattimento il dado nero invece dei propri. Il Mago può utilizzare la propria Capacità speciale anche col dado nero. Se un Eroe ha tre Pietre runiche sugli spazi della tessera Eroe destinati a Oggetti ed Equipaggiamenti piccoli, non può averne altri. Altrimenti, deve lasciar cadere una Pietra runica e restituire il dado nero.

Pozione
Permette di raddoppiare un risultato ottenuto durante un round di Combattimento. Dopo il primo utilizzo si capovolge il tassello. Dopo il secondo utilizzo la Pozione torna sulla tessera Equipaggiamento. Si può utilizzare solo metà Pozione nello stesso round di Combattimento. L'Eroe deve decidere subito dopo il lancio dei dadi se utilizzare la Pozione o meno. Questa non può essere utilizzata per un risultato ottenuto da un altro Eroe. Non può essere utilizzata in combinazione con un Elmo: un Eroe che possegga entrambi deve decidere quale utilizzare.

Scudo
Lo Scudo può essere utilizzato due volte. Ogni volta può **evitare la perdita di Punti Volontà** dopo un round di Combattimento. Un Eroe che si trova a Combattere insieme ad altri Eroi, può utilizzare lo Scudo per sé, non per gli altri Eroi. In alternativa lo Scudo può essere utilizzato per **evitare a tutto il gruppo gli effetti negativi di una carta Event**o. Possono essere evitate le carte Evento che hanno il simbolo dello Scudo (anche all'Alba). Lo Scudo può essere utilizzato anche durante il Combattimento col Drago della Leggenda 5 per evitare un risultato negativo, ma non può evitare che la carta torni sotto il mazzetto. Dopo il primo utilizzo si capovolge il tassello. Dopo il secondo utilizzo lo Scudo torna tra gli Equipaggiamenti disponibili.

Prototipo non definitivo

Presentazione delle Leggende

Giocando le Leggende in quest'ordine conoscerete tutta la storia di Andor.

Leggenda 1
L'arrivo degli Eroi

Avventura introduttiva
Iniziate a giocare in modo semplice con la Guida rapida alle regole.

Il gruppo di Eroi deve difendere il castello e una missiva importante.

Leggenda 2
La guarigione del Re

La prima grande avventura
Ora gli Eroi possono contare sugli Equipaggiamenti.

Gli Eroi devono cercare la Strega per ottenere la sua Pozione e sapere dov'è l'Erba medicinale. In più, possono utilizzare la magia delle Pietre runiche.

Leggenda 3
I giorni della resistenza

Il gioco libero
Le Creature appaiono casualmente.

Solo quando tutti gli Eroi hanno compiuto il proprio Fato, possono sapere chi è il Campione della Magia nera che dovranno affrontare.

Leggenda 4
Il segreto della miniera

Nuovo ambiente e nuove condizioni di vittoria
Questa Leggenda si svolge sul retro della mappa da gioco.

Se gli Eroi non sono cauti, le Creature a guardia dei tesori daranno l'allarme; ma sono le Fiamme il pericolo più grande.

Leggenda 5
L'ira del Drago

Il gran finale
Gli Eroi devono liberare il Castello e sconfiggere il Drago prima che lo raggiunga.

Ogni volta il Drago compie percorsi differenti e molte altre variabili daranno filo da torcere agli Eroi, ma per fortuna questi possono contare su validi alleati.

Leggenda 6
L'eredità del Drago

Inventate la vostra leggenda!
Utilizzate le nove carte Leggenda in bianco per scrivere una Leggenda tutta vostra. Ora spetta a voi narrare la storia di Andor!

L'autore ed illustratore: Michael Menzel è nato nel 1975 e vive attualmente con la famiglia nel Basso Reno. Fin dall'infanzia ha avuto una grande passione per il disegno. Ha fatto il suo ingresso nel mondo del gioco come disegnatore per la Kosmos nel 2004. Da allora ha lavorato per vari editori, illustrando giochi per bambini e giochi per famiglie. Questo gioco è il suo debutto come autore.

Redazione: TM-Spiele
Grafica: Michaela Kienle/Fine Tuning
Versione italiana: Pierluigi Colutta
Grafica italiana: Giuseppe Masone

L'autore e l'editore desiderano ringraziare tutti i playtester e i correttori di bozze.

Ringrazio in modo particolare: mio figlio Johannes e mio nipote Joel che sono stati i primi a testare il gioco. Inoltre, ringrazio gli instancabili Inka e Markus Brand (12 ore di gioco alla volta), Ela e Stefan Hein, Steffen Müller, Mario Coopmann e Thorsten Obel; Madlen, Tilo, Martina e Jupp Hauk; Karina, Jakob, Max e Graham Murphy (una vacanza all'insegna di Andor); Andreas e Fabian Molter, Sebastian Nielatzner e Uwe Steinert; Rüdiger Dorn, Johannes Riemerscheidt, Daniela, Jannik e Nico Hecks; Christof e Tristan Tisch, Michele e Claudia Tucci. Molte grazie anche a tutti i playtester del Seminario sui prototipi di Bödefeld, del Fine settimana Catan a Bilstein e del fine settimana di giochi a Lieberhausen.
Un ringraziamento speciale va al TM-Spiele e alla Kosmos per l'impegno a tutti i livelli. Infine, ringrazio mia moglie Steffi per il suo sostegno durante questi ultimi due anni, senza il quale non sarei stato in grado di sviluppare Le leggende di Andor.

Un gioco di:
KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7 - 70184 Stuttgart - Germany

© 2012 KOSMOS Verlag
© 2012, 2013 Giochi Uniti
per la versione italiana

Tutti i diritti sono riservati
Made in Germany

Distribuito in Italia da:
Giochi Uniti
Via S. Anna Dei Lombardi 36
80134 - Napoli
Tel. +39 081 19323393
E-mail: info@giochiuniti.it
Sito web: www.giochiuniti.it

ATTENZIONE! Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi: contiene piccoli pezzi che possono essere ingeriti.

giochiuniti.it

LIBRETTO DELLE REGOLE

Contenuto

4 Tessere Eroe (ognuna mostra un Eroe da un lato e la corrispondente Eroina dall'altro)

- 1 Mappa da gioco a doppia faccia
- 41 Supporti di plastica per le pedine *(26 rossi, 4 neri, 3 grigi, 2 blu, 2 gialli, 2 verdi, 2 viola)*
- 1 Tessera Equipaggiamento/Combattimento
- 71 Carte Leggenda *(di cui 9 vuote)*
- 1 Carta Lista di controllo
- 20 Dadi *(4 blu, 5 verdi, 3 gialli, 1 viola, 3 rossi e 4 neri)*
- 9 Dischi in legno *(2 blu, 2 verdi, 2 gialli, 2 viola e 1 rosso)*
- 5 Cubetti in legno (*blu, verde, giallo, viola e rosso)*
- 15 Sacchettini
- 1 Guida rapida alle regole
- 1 Almanacco

8 Eroi:

Guerriero *Guerriera* *Arciere* *Arciera* *Mago* *Maga* *Nano* *Nana*

56 Carte Evento:

1 Carta Inizio *11 Carte Argento* *34 Carte Oro* *10 Carte Lago Segreto*

10 Carte Fato

28 Creature:

16 Gor *5 Skrall* *5 Troll* *2 Wardrak*

7 Altre pedine:

Mago nero *Principe Thorald* *Drago*

Alleati Nani *Strega* *Narratore* *Torre*

26 Monete d'oro

12 x *10 x* *4 x*

1 Veleno

3 Erbe medicinali

8 Asterischi

4 Contadini

2 x *2 x*

6 Pergamene

Valore: 7, 8, 10, 11, 14 e 17

6 Pietre runiche

2 x *2 x* *2 x*

4 Pozzi

4 x

8 Detriti

11 Gemme

5 x *5 x* *1 x*

3 X rosse

24 Tasselli Equipaggiamento:

4 Scudi *3 Archi* *2 Falchi*

5 Otri *2 Cannocchiali* *5 Pozioni* *3 Elmi*

15 Tasselli Nebbia:

5 Carta Evento *+1 Punto Forza* *+2 Punti Volontà* *+3 Punti Volontà*

3 Moneta d'oro *2 Gor* *Otre* *Pozione e Strega*

15 Tasselli Creatura

1 Tassello "N"

7 Tasselli Esplicativi

giochiuniti.it