



Las Leyendas de Andor

Diseñado por Michael Menzel

2-4 jugadores / 75 minutos / 8+

Reglas a la JcK por Ketty Galleguillos (jugandoconketty@gmail.com / www.jck.cl)

El reino de Andor está en peligro. Surgidos de los bosques y las montañas, los enemigos del rey Brandur han movilizado sus fuerzas y han iniciado su marcha hacia el castillo. Sólo vuestro pequeño grupo de héroes puede hacerles frente.

Cada uno de vosotros toma el papel de un enano, arquero, mago o guerrero para trabajar juntos usando vuestras habilidades especiales. ¿Seréis capaces de enfrentaros con éxito a todas las aventuras y peligros que os esperan?

PREPARACION

Sigue los pasos en la carta "Lista de comprobación". Si una leyenda requiere preparación adicional, sus cartas de leyenda lo explicarán.

TURNO

Realizar una acción estándar:

Mover / Combatir / Pasar / Mover un Aliado

Realizar cualquier cantidad de acciones libres:

Vaciar pozo / Usar objetos o equipo / Tomar o dejar oro o equipo u objetos / Comprar fuerza o equipo a un mercader / Intercambiar oro o equipo u objetos.

Un día empieza ejecutando la casilla de amanecer (excepción: no en el primer día), tras lo cual, se van jugando los turnos de los héroes de uno en uno, en sentido horario.

Durante el turno de un héroe, puede llevar a cabo una acción estándar o, si no puede o no quiere hacer otra acción estándar, termina su día colocando su ficha de tiempo en la casilla de amanecer. El primer jugador en terminar su día coloca su ficha de tiempo en "el gallo" y empezará el primer turno el siguiente día. Cuando todos los héroes han terminado su día, empieza el día siguiente.

ACCIONES ESTÁNDAR

Un jugador puede decidir usar más de 7 horas en un día (casillas 8, 9 y 10), pero cuesta al héroe 2 puntos de voluntad por cada hora extra y no se puede hacer si los puntos de voluntad de un jugador se redujeran a 0. Si empieza su turno con su ficha en la casilla 10, debe acabar su día.

Un héroe debe realizar una de las siguientes acciones en su turno:

MOVER:

- Cada casilla que avance cuenta 1 hora (puede avanzar más de 1 casilla por turno).
- Puedes entrar o moverte a través de casillas ocupadas por criaturas
- Fichas de niebla → no revelar fichas de niebla a través de las que pasen (sólo donde paren)
- No pueden entrar en una casilla que tenga una ficha de derrumbe
- Sólo pueden cruzar el agua por un puente
- Pueden ignorar flechas
- Pueden moverse a través del castillo como una casilla normal.

COMBATIR:

- Un héroe avanza su ficha de tiempo 1 hora en el marcador de día por cada ronda de combate. Ver Combate.

PASAR:

- Avanza la ficha de tiempo una hora cuando no quiere o no puede mover, combatir o mover al príncipe.

MOVER A UN ALIADO

- Un héroe avanza su ficha de tiempo una hora en el marcador de día para mover a un aliado (príncipe Thorald u otro) cuatro casillas. Puede gastar más de una hora de este modo. Un héroe no puede realizar esta acción si la leyenda no incluye algún aliado.

ACCIONES LIBRES

- Pueden ser realizadas sin que cueste ninguna hora.
- No hay límite a la cantidad de acciones libres que se pueden realizar durante el turno propio o de otro héroe antes o después de que sean resueltas las acciones estándar.
- Incluso si ocupa la misma casilla que una criatura.
- Si la ficha de tiempo de un héroe ya está en la casilla de amanecer, o en el turno en el que termina su día → No se pueden ejecutar acciones libres.
- Opciones:
 - Vaciar un pozo en su casilla.
 - Usar objetos o equipo.
 - Tomar oro o equipo u objetos (ej. hierbas curativas, piedras rúnicas, piedras preciosas, pergaminos, objetos comerciales) de una casilla.
 - Dejar oro o equipo u objetos en una casilla (es posible que no puedas hacerlo mientras te mueves, a pesar de lo que dice el libro de referencia).
 - Comprar fuerza o equipo a un mercader.
 - Intercambiar oro o equipo u objetos con otros héroes que estén en la misma casilla (no se puede intercambiar fuerza o puntos de voluntad).

FICHAS DE NIEBLA

- Si acabas tu movimiento en una casilla con una ficha de niebla → revélala y lleva a cabo su efecto.
- Una vez resuelta → Sale del juego
- La resolución de la ficha no cuesta tiempo..
- Opciones:
 - Gana +1 punto de fuerza
 - Gana +X puntos de voluntad
 - Recibe X oro
 - Recibe un Odre (bota de vino).
 - Carta de evento → Roba y revela una carta de evento
 - Gor: Se coloca un gor en la casilla.
 - Bruja: El héroe recibe gratis una “poción de la bruja” y la bruja se coloca en esa casilla. (Ver “La bruja”).

COMBATE

Al principio de su turno, si un héroe ocupa una casilla con una criatura, o si está en una casilla adyacente a una criatura y tiene un arco (o si es el arquero), puede combatir con esa criatura. Nota: una criatura no puede iniciar un combate con un héroe.

Marca la fuerza de la criatura y sus puntos de voluntad en el marcador de criaturas. Una ronda de combate consiste en 4 pasos, en este orden:

I. EL ATAQUE DE UN HÉROE

Cada vez que un héroe combate con una criatura, el héroe realiza los siguientes pasos:

1. Cada ronda de combate avanza 1 hora.
2. Tira todos los dados que tenga disponibles (esto se indica en su tablero de héroe, a la izquierda de sus puntos de voluntad actuales). Nota: sólo puede usar el arco cuando está en una casilla adyacente, de lo contrario usa el método de ataque normal.
3. Suma el resultado de dado más alto a sus puntos de fuerza actuales. Esto da su valor de combate.

II. LA REACCIÓN DE LA CRIATURA

Después del ataque de un héroe, la criatura realiza los siguientes pasos (nota: es lo mismo ya sea si está en la misma casilla o en una adyacente):

1. Tira todos los dados que tenga disponibles (véase marcador de criaturas, a la izquierda de sus puntos de voluntad actuales). Los gors, skralls, y trolls usan los dados rojos; los wardraks usan los dados negros.
2. El valor de combate de la criatura es la suma de sus puntos de fuerza y el resultado de dado más alto. Los dados con resultados iguales siempre se suman si, al hacerlo, se obtiene un resultado mayor, añade esta combinación total a los puntos de fuerza de la criatura.

III. COMPARACIÓN DEL VALOR DE COMBATE

El combatiente con el menor valor de combate pierde puntos de voluntad igual a la diferencia entre ambos valores de combate. Empate → nadie pierde puntos de voluntad.

IV. FIN DE LA RONDA DE COMBATE

- **Si la criatura y el héroe aún tienen puntos de voluntad:**
El héroe puede elegir empezar la siguiente ronda de combate avanzando su ficha de tiempo 1 hora en el marcador de día y empezar de nuevo con el paso 1, o puede elegir voluntariamente terminar el combate.
- **Si a la criatura ya no le quedan puntos de voluntad:**
El héroe recibe una de las siguientes opciones:
 - Oro igual al icono de oro de la criatura (se indica debajo de los puntos de fuerza de la criatura)
 - Puntos de voluntad igual al icono de puntos de voluntad de la criatura
 - Una combinación de ambos.Coloca la criatura derrotada en la casilla 80 y avanza el narrador 1 casilla en el marcador de leyenda. Si el narrador está ahora en una casilla que requiera resolución (una carta de leyenda, etc), resuélvela inmediatamente.
- **Si al héroe ya no le quedan puntos de voluntad:**
El héroe pierde 1 punto de fuerza (hasta un mínimo de 1) y recibe 3 puntos de voluntad. Nota: si pierdes tu último punto de voluntad de cualquier forma, ej. por una carta de evento, ocurre lo mismo – pierdes un punto de fuerza y vuelves a ajustar los puntos de fuerza en 3.
- **Si el combate termina y la criatura no es derrotada:**
En el siguiente combate volverá a tener sus valores iniciales (ver marcador de criaturas).

COMBATE EN GRUPO

- Pueden combatir en grupo contra una criatura todos los héroes que cumplan con los requisitos.
- El héroe en turno puede invitar a alguno o todos los otros héroes al combate. El empieza cada ronda de combate y le sigue el resto en sentido horario.
- ***Las fichas de tiempo de todos los héroes que participen en el combate avanzan 1 hora.***
- ***Valor de combate en grupo*** se determina sumando los puntos de fuerza de todos los héroes que participan y uno detrás de otro su resultado de dado más alto. Nota: Si el mago puede usar su habilidad especial de girar el dado de un héroe a la cara contraria, lo debe decidir antes de la siguiente tirada.
- La criatura golpea igual que cuando combate contra un solo héroe.
- Resultado:
 - El bando con el valor de combate más alto gana la ronda de combate.
 - Si los héroes ganan la ronda de combate, la criatura pierde puntos de voluntad como de normal.
 - Si la criatura gana la ronda de combate, cada uno de estos héroes pierde puntos de voluntad igual a la diferencia entre el valor de combate de la criatura y el valor de combate en grupo.
 - Si tanto a la criatura como a los héroes les quedan puntos de voluntad: Cada héroe participante puede continuar la siguiente ronda de combate, a menos que no pueda avanzar su ficha de tiempo en el marcador de día o elija no participar.

- Si a la criatura no le quedan puntos de voluntad: Los héroes pueden distribuir la recompensa entre los que participaron en todo el combate.
- Si a un héroe no le quedan puntos de voluntad: Pierde 1 punto de fuerza y recibe 3 puntos de voluntad. No puede continuar en la batalla.
- Si el combate termina y la criatura no es derrotada: en el siguiente combate volverá a tener sus valores iniciales (ver marcador de criaturas).

FICHAS DE DERRUMBE

- Para quitar una o más fichas de derrumbe de una casilla adyacente debes realizar un combate contra las fichas de derrumbe.
- Cada ronda que lo hagas cuesta 1 hora
- Para quitar una ficha de derrumbe el valor de combate de tu héroe (fuerza + dados) debe ser, al menos, tan grande como el valor de una de las fichas de derrumbe. Si el valor de combate del héroe es igual a/o mayor que la suma de 2 o más fichas de derrumbe, puedes quitar esas fichas.
- Los héroes pueden combatir en grupo para quitar fichas de derrumbe, costando a cada héroe participante 1 hora en el marcador de día por cada ronda de combate.
- Dejar en la caja las fichas eliminadas.

ALIADOS

- Incluye al príncipe Thorald y los enanos escudo.
- En un combate, un héroe/grupo puede sumar 4 a los puntos de fuerza del grupo por cada aliado en la casilla de la criatura que deseen incluir en el combate.
- Para mover al aliado ver “acciones estándar”. (Sin confirmar: su movimiento tiene las mismas restricciones que los héroes).

AMANECER

EVENTO

- Lee la carta de evento superior y ejecuta lo que indique.
- El evento 21 permanece en juego hasta que se pierde la fuerza de voluntad.

TORMENTA DE FUEGO (TABLERO DE LA MINA)

- Tira y coloca 1 dado rojo en cada caja de tormenta de fuego (cerca de las casillas de inicio 10, 20, 30).
- Cada tormenta de fuego golpea un número de casillas igual al resultado de su dado, siendo la casilla de inicio la primera casilla y el resto siguen las flechas.
- Cada héroe golpeado por una tormenta de fuego pierde puntos de voluntad iguales al resultado del dado.
- Las tormentas de fuego no afectan a las criaturas.
- Las fichas de derrumbe bloquean las tormentas de fuego.

MOVIMIENTO DE LAS CRIATURAS

- Por cada tipo de criatura (en el orden que se muestra en la casilla de amanecer), mover cada criatura de una en una, empezando por la criatura que esté en la casilla con el menor número y siguiendo en orden ascendente.
- Una criatura se mueve a la casilla adyacente a la cual apunta la flecha.
- En cada casilla sólo puede haber una única criatura. Si la casilla a la que debe moverse ya está ocupada por otra criatura, entonces se mueve enseguida desde la casilla ocupada a la casilla adyacente indicada por la flecha. (Esta regla cubre también todos los eventos y efectos.)
- Ficha de derrumbe: Si una criatura se movería a una casilla con una ficha de derrumbe, se queda en su casilla actual.
- Si una criatura entra en la casilla 0 (el castillo), se coloca en un escudo dorado vacío junto al castillo (o en tablero de la mina se retira del juego). Las criaturas que están en los escudos dorados no pueden ser atacadas. La leyenda se pierde si una criatura entra en el castillo y no queda ningún escudo libre para contenerla. Cada ficha de campesino (dorso) que se lleva hasta el castillo añade un escudo dorado para contener otra criatura.

POZOS

- Se da la vuelta a todas las fichas de pozo grises (a su anverso de color) que no tengan un héroe en su casilla.

NARRADOR

- Avanzalo una casilla en el marcador de leyenda. Si llega a una casilla con una estrella, se lee en voz alta la carta de leyenda.

FICHAS, EQUIPO Y OBJETOS

LOS CAMPESINOS

- Como una acción libre, un héroe puede recoger o dejar fichas de campesino en su casilla actual.
- Los héroes pueden recoger y dejar fichas de campesino durante una acción de mover.
- Un héroe puede llevar varias fichas de campesino a la vez.
- Si una criatura y una ficha de campesino ocupan la misma casilla en algún momento, la ficha de campesino se devuelve a la caja inmediatamente.
- Cada vez que un héroe deja una ficha de campesino en la casilla 0 (el castillo), da la vuelta a la ficha de campesino hacia el lado del escudo dorado y colócala junto a los otros escudos dorados del castillo. Esta ficha de campesino volteada cuenta como un escudo dorado adicional que una criatura debe ocupar antes de perder la partida.

EQUIPO

Cada casilla de equipo: puede guardar una pieza de equipo o un objeto de la misma forma.

- **Catalejo:** Puede revelar todas las fichas de niebla, piedras rúnicas, y piedras preciosas en casillas adyacentes a la suya (al otro lado del agua no es adyacente a menos que haya un puente) antes o después de la acción estándar de cualquier héroe, pero no mientras se está moviendo. Las fichas reveladas permanecen boca arriba en su casilla. Las revelaciones son opcionales.
- **Halcón:** Puede cambiar con otro héroe (como si estuvieran en la misma casilla) equipo y objetos que se puedan almacenar en las casillas de equipo, un casco, oro y/o piedras preciosas. Debe haber un camino entre los dos héroes no bloqueado por ninguna ficha de derrumbe.
- **Casco:** Si un héroe lleva un casco puede sumar, en combate, todos los resultados de dado iguales. El casco no tiene ningún efecto si lo usa el mago, el arquero, o un héroe combatiendo con un arco. Un héroe no puede usar un casco y una poción de la bruja en la misma ronda de combate.
- **Escudo:** Puedes dar la vuelta (o descartar si ya se le ha dado la vuelta) a un escudo para evitar toda pérdida de puntos de voluntad en una ronda de combate, una tormenta de fuego, o una carta de evento que tenga efecto negativo (incluso durante el amanecer).
- **Odre** (bota de vino): Puedes dar la vuelta (o descartar si ya se le ha dado la vuelta) a un odre para mover 1 casilla sin gastar una hora. Un héroe puede usar tantos odres como quiera en un turno. Es legal usar el odre en una acción de mover de modo que en realidad no pase el tiempo.

HIERBAS CURATIVAS

- Como una acción libre, un héroe puede usar la hierba curativa de una de las tres formas diferentes:
 - Cuando un héroe elige la acción mover → puede mover el número de casillas que indica la ficha de hierba sin avanzar su ficha de tiempo.
 - Después de lanzar los dados durante un combate → puede ganar el número de fuerza que indica la ficha de hierba en 1 ronda de combate.
 - El héroe gana el número de puntos de voluntad que indica la ficha de hierba.
- El valor de una hierba no se puede dividir. Ejemplo: no se puede usar una hierba con un valor de "3" para ganar 1 punto de voluntad y 2 puntos de fuerza temporales.
- Se puede decidir no usar completamente el valor de una hierba.
- Después de su uso único, la hierba se retira del juego.
- Se puede usar tantas hierbas como tenga en 1 turno.
- Nota: Si la ficha de tiempo de un héroe está en la casilla del amanecer, no puede usar la hierba.

PIEDRAS RÚNICAS

- Las piedras rúnicas se pueden guardar en las casillas de equipo pequeñas del tablero de héroe (aunque haya una criatura).
- Cuando un héroe tenga 3 piedras rúnicas distintas, puede tirar un dado negro en combate en lugar de sus dados.
- El mago puede usar su habilidad con los dados negros.

BRUJA

- Si un héroe active una ficha de niebla que muestra la poción de la bruja, recibe gratis una poción de la bruja.
- Además, la bruja se coloca en esta casilla. A partir de ahora, un héroe que esté en la misma casilla que la bruja puede comprar su poción. El precio de la poción depende del número de jugadores (ver el tablero de equipo). Nota: El arquero siempre paga 1 de oro menos por la poción de la bruja.
- Una poción de la bruja tiene 2 usos (dar la vuelta después del primer uso, descartarla después del segundo). Cada uso permite a un héroe duplicar el valor de uno de sus dados en una ronda de combate. La decisión de usar la poción de la bruja debe ser tomada inmediatamente después de tirar el dado. Un héroe no puede usar la poción de la bruja dos veces en la misma ronda de combate.

DEFINICIONES DE LAS CARTAS

- Sólo: Significa sin otros héroes o aliados ayudando.