Las Leyendas de Andor
Viaje al Norte

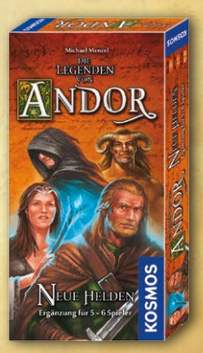
Reglamento

Antes de la primera partida

- Separad con cuidado las piezas de las **6 planchas de cartón**.
- Colocad las **38 figuras** con sus correspondientes peanas de plástico. El color que hay debajo de la figura debe coincidir con el color de la peana. Dejad las figuras preparadas con el resto de fichas junto al tablero.
- En la página siguiente se especifican los componentes que necesitaréis para la primera leyenda. Devolved el resto de piezas a la caja. **En las páginas 2 y 3 del suplemento de reglas aparecen todas las figuras y componentes junto con su nombre.**
- De las **cartas grandes** sólo se utilizarán las **17 cartas de leyenda** señaladas como "**Leyenda 7"** junto con la carta "**Material necesario del juego básico"**. El resto de cartas se dejan en la caja para posteriores leyendas.

- De entre las **cartas pequeñas** únicamente se necesitarán las **14 cartas de viento**. La carta con la flecha verde también es una de ellas.
  El resto de cartas cuadradas se dejan en la caja para posteriores leyendas.

- Si disponéis de la expansión que permite jugar con **5 ó 6 héroes**, podréis ampliar el número de jugadores para estas leyendas. De ser así, tendréis que retocar todo lo que se explica en las páginas siguientes.
  Colocad en la parte posterior de los dos marcadores de criaturas las pegatinas para 5 y 6 jugadores en los lugares indicados.
  Las reglas especiales para jugar a *Viaje al Norte* con 5 ó 6 jugadores se detallan en la página 8 del suplemento.



Atención: esta expansión todavía no ha sido publicada en español.

DEVIR

Instrucciones iniciales para la leyenda 7

Aquí empieza la primera leyenda para el tablero del Norte. Seguid las instrucciones en orden numérico y preparad los componentes señalados.

1. El héroe enano no puede utilizarse en esta expansión; el nuevo héroe **guerrero del mar** le sustituye.

2. Cada jugador elige una **tablilla de héroe** con su **figura** y recibe los 2 **discos, el cubo** y los **dados** del color correspondiente. Cada jugador señala en su tablilla sus valores iniciales: el cubo se coloca indicando **1 punto de fuerza**, uno de los discos indicando **7 puntos de voluntad**, y el otro disco como ficha de tiempo en la **casilla de amanecer**.

19. Preparad todas las **monedas de oro** y la **tabla de equipo (por el lado marcado para el tablero del Norte)** y distribuid todos los **objetos** sobre la tabla.

20. Preparad la figura del **bardo.**

3. Colocad la **carta de viento inicial** (flecha verde) en el apartado junto a la casilla de amanecer, de modo que el punto negro quede arriba. Mezclad las **13 cartas de viento restantes** y dejadlas preparadas.

4. Colocad una **X roja en el símbolo de naufragio** de la casilla de amanecer; en esta leyenda los naufragios no se aplican.

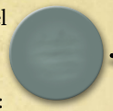
5. Preparad las siguientes fichas **boca abajo**: **4 conchas, 3 hierbas curativas y 3 obsequios del Norte.**

18. Colocad las **3 fichas de pozo del juego básico** por el lado coloreado en las casillas de pozo (hexágonos).

6. Preparad todas las **estrellas** y **2 troncos**.

7. Colocad la figura de la **visión** en la casilla **107**.

17. Mezclad las **11 fichas de niebla restantes** y colocadlas en las casillas con el símbolo de niebla (círculo). Dejad las siguientes casillas sin **ninguna ficha**: **52, 55, 105** y **111**.



8. Preparad las figuras de **Merrik, Garz, Grenolin** y el **gigante de mar**.

16. Retirad las **4 fichas de niebla que muestran un gor**.

15. Colocad los **2 cubos negros** en el marcador para el **combate en grupo.**

9. Colocad el **narrador** en la **casilla O** del marcador de leyenda.

13. Dejad el **barco de madera** junto al tablero.

12. Preparad los **4 dados negros, 2 rojos y 5 blancos** y dejad junto al **apartado de criaturas** el **cubo blanco** para señalar sus puntos de fuerza y el **disco blanco** para señalar sus puntos de voluntad.

11. Dejad todas las **criaturas** junto al tablero.

10. Preparad las **cartas de la leyenda 7** por orden alfabético de tal manera que la carta O1 quede encima, seguida por la O2, O3, etc., y terminando con la carta Z debajo. Dejad las cartas restantes de esta leyenda (p. ej. "Llegada al Valle de la Tormenta" o "Garz encontrado") junto al tablero. Durante el transcurso de la partida las necesitaréis.

14. Preparad la **tablilla del barco**. Colocad todas las mejoras de tal manera que la moneda de **oro quede visible**. De momento no están disponibles, pero podrán adquirirse durante el transcurso de la leyenda.

21. Antes de empezar la aventura, seguid leyendo las nuevas reglas que aparecen en las páginas siguientes.

Nuevas reglas para *Viaje al Norte*

A menos que se especifique lo contrario, las reglas del juego básico se mantienen.

Navegar

Si un héroe elige la acción **Moverse** podrá **navegar con el barco**. Para ello deberá estar a bordo del barco (es decir, su figura tendrá que estar en la tablilla del barco). Al hacerlo, gastando **1 hora en el marcador de día** podrá desplazar el barco en línea recta tantas casillas como las señaladas en la **carta de viento actual**. Todas las direcciones están permitidas; vertical, horizontal o diagonal.

Ejemplo: *el héroe desea navegar hacia el norte. La carta de viento actual muestra un "2" en dirección norte. El héroe avanza su ficha de tiempo* ***1 hora*** *y con ello podrá mover el barco hasta 2 casillas en dirección norte.*

Importante: no es necesario desplazarse el máximo de casillas indicadas por la fuerza del viento.

Cambiar de rumbo

Si un héroe durante su turno ha navegado con el barco varias casillas en una dirección determinada, podrá seguir navegando ya sea con la misma dirección o cambiando de rumbo siguiendo otra línea recta.

Ejemplo: *un héroe situado a bordo navega con el barco durante 1 hora y avanza 2 casillas hacia el norte. Con 1 hora más navega 2 casillas en dirección noreste (aunque habría podido navegar hasta 3 casillas).*

El héroe podrá navegar tantas veces como desee durante su turno (mientras le queden horas disponibles). Cuando haya concluido su turno, empezará el turno del siguiente jugador en sentido horario. Si ese nuevo héroe también está a bordo, podrá navegar también con el barco.

Consejo: si hay varios héroes a bordo puede ser útil que se repartan la navegación de modo que se distribuyan equitativamente las horas destinadas a mover el barco.

Atención: en la página 5 del suplemento aparecen más ejemplos de navegación.

Embarcar / Desembarcar

Si el barco se encuentra **adyacente a una casilla terrestre**, un héroe podrá bajar a tierra y con ello trasladar su figura desde la tablilla del barco hasta la casilla terrestre. Esto le cuesta **1 hora en el marcador de día.** Embarcarse funciona de la misma manera.

Importante: un héroe puede desembarcar en cualquier casilla terrestre adyacente, y no solamente en aquellas que tengan una pasarela. Las casillas que estén tocando una casilla marítima únicamente por una punta también se consideran adyacentes.

Ejemplo: *la casilla 113 está adyacente al barco.*

Barcas

Si un héroe realiza la acción **Moverse** podrá trasladar su figura desde una casilla terrestre de la que surja una **línea discontinua** hasta la casilla terrestre situada en el otro extremo de la misma línea. Esto le costará **2 horas en el marcador de día**. Si todavía le quedan horas, podrá seguir moviéndose.

Ejemplos para la acción Moverse

1. *Un héroe se mueve 2 casillas (2 horas), luego embarca (1 hora), navega con el barco dos 2 casillas hacia el norte (1 hora) y luego 1 casilla hacia el este (1 hora).*
2. *Un héroe desembarca (1 hora), se mueve 1 casilla (1 hora), luego utiliza una barca (2 horas) y se mueve 2 casillas más (2 horas).*

Casillas marítimas, casillas terrestres, casillas con escollos y casillas adyacentes

El barco **no** puede navegar por las casillas terrestres ni por las casillas con escollos. Las figuras de los héroes **solamente** pueden moverse por las casillas terrestres. Las casillas con escollos **no** cuentan como casillas terrestres.

Desde el barco se puede atacar a las criaturas que estén en casillas terrestres adyacentes (durante el transcurso de la leyenda se explicará esto con más detalle). Las casillas que sólo estén tocándose por una punta, se consideran "adyacentes".

En la tablilla del barco

Mientras el barco no tenga ninguna mejora, no importa en qué lugar de a bordo se encuentre cada héroe. Si durante el transcurso de la partida entran en juego algunas mejoras, puede ser importante que los héroes se **intercambien** las **posiciones** en el barco. Intercambiar posiciones no cuesta **ninguna hora** del marcador de día. Esto puede realizarse en cualquier momento (excepto durante una ronda de combate).

Combatir en grupo

En el tablero hay un nuevo marcador. Con los dos cubos negros señalaréis las decenas y unidades de vuestros puntos de fuerza conjuntos antes de una ronda de combate. De este modo será más sencillo determinar vuestro valor de combate conjunto.

Ejemplo: *un valor de combate conjunto de 14.*

Seguid leyendo en la carta O1.
¡Aquí empieza vuestro viaje al Norte!

Instrucciones iniciales para la leyenda 10

Seguid las instrucciones en orden numérico y preparad los componentes señalados. Seguid leyendo en la carta O1 de la leyenda 10.

1. Cada jugador elige una **tablilla de héroe** con su **figura** y recibe los 2 **discos, el cubo** y los **dados** del color correspondiente. Cada jugador señala en su tablilla sus valores iniciales: el cubo se coloca indicando **1 punto de fuerza**, uno de los discos indicando **7 puntos de voluntad**, y el otro disco como ficha de tiempo en la **casilla de amanecer**.

2. Preparad el **barco** y la **tablilla del barco**. Colocad todas las **mejoras** de tal manera que la moneda de **oro quede visible**.

3. Colocad la **carta de viento inicial** (flecha verde) en el apartado junto a la casilla de amanecer, de modo que el punto negro quede arriba. Mezclad las **13 cartas de viento restantes** y dejadlas preparadas.

4. Preparad el **dado de fuego** (rojo y más grande) y el **dado de invierno** (de color turquesa).

5. Preparad las siguientes fichas **boca abajo**: **3 hierbas curativas, 3 obsequios del Norte, 6 fichas de pluma** y **40 fichas de nieve.**

Importante: las fichas todavía no deben colocarse sobre el tablero.

6. Preparad las siguientes fichas: **2 troncos, 2 hierros, 3 barriles, 1 pergamino, 5 portales,** el **anillo indicador**, el **símbolo de los tarus** y todas las **estrellas**.

7. Encajad dos piezas de llamas para montar una **Llama Eterna**. Dejad preparadas las 4 Llamas Eternas.

8. Colocad el **narrador** en la **casilla O** del marcador de leyenda.

Importante: en el tablero de Hadria la casilla 90 no tiene 2 sino **3 espacios**. Así pues, el narrador avanzará cada vez que se coloque aquí la **tercera** criatura derrotada.

9. Preparad las **cartas de la leyenda 10** por orden alfabético de tal manera que la carta O1 quede encima, seguida por la O2, O3, etc., y terminando con la carta Z debajo.
Importante: hay **tres versiones** de cada una de las cartas **O2** y **Q**. Colocad al azar una de las cartas O2 y otra de las cartas Q en el mazo de cartas de leyenda. El resto de cartas de O2 y Q se retiran de la partida.
Dejad preparadas junto al tablero las demás **cartas de la leyenda 10 que no tengan una letra**.

10. Dejad todas las **criaturas** junto al tablero.

11. Preparad los **4 dados negros, 2 rojos y 5 blancos** y dejad junto al **apartado de criaturas** el **cubo blanco** para señalar sus puntos de fuerza y el **disco blanco** para señalar sus puntos de voluntad.

12. Preparad las siguientes **figuras:**

1 tarus

Merrik

Grenolin

Qurun

Magos del fuego

3 magos de la Torre

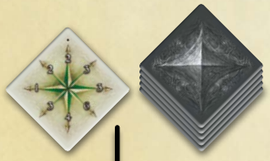
Gigante de mar

13. Preparad los siguientes objetos: **reloj de arena hádrico, Escudo de las Tormentas, 2 pociones de la bruja, 3 piedras rúnicas, 3 armas mágicas** (espada, casco y martillo).

14. Colocad las **3 fichas de pozo del juego básico** con el lado coloreado visible en las casillas de pozo (hexágonos).

15. Colocad los **2 cubos negros** en el marcador para el **combate en grupo.**

16. Preparad las **4 cartas cuadradas de "Hechizo de fuego" y "Hechizo de la Torre"**.

17. Preparad todas las **monedas de oro** y la **tabla de equipo (por el lado marcado para el tablero de Hadria)** y distribuid todos los **objetos** sobre la tabla.

18. Preparad la figura del **bardo.**