

# Andor Legendái – Gyakran ismételt kérdések

magyar nyelvű segédlet - v.1.00.

## Általános

K: Vásárolhatok akkor erőpontot, ha csak keresztülhaladok a kereskedő mezőn?

V: Nem. A vásárláshoz meg kell állnod. Azonban ha a kereskedő mezőn állsz, bármikor vásárolhatsz tárgyat, még akkor is ha nem a Te köröd van.

K: Felvehetek lapkákat vagy tárgyakat, ha keresztülmozgok egy mezőn?

V: Nem, mert ehhez meg kell állnod a mezőn. Azonban ha egy olyan mezőn állsz, ahova valamilyen oknál fogva pl. egy rúnakő kerül, a rúnakövet azonnal felveheted, még akkor is, ha épp nem a Te köröd van. (Hogy mit csinálhatsz még, lásd az ingyenes akciók részénél.)

K: Egy új legenda kezdetekor le kell játszani a Napfelkelte eseményt?

V: Nem, az első napon nem. Miután az „A” kártyák utasításait elolvastátok, a legenda elindul. Nem kell a Napfelkelte eseményt (eseménykártya húzása, lények léptetése, mesélő léptetése, stb.) lejátszani. A kört az a játékos kezdi, akinek a jelölője a kakas mezőjén áll.

K: Küzdelem egyesült erővel: ki kezdi a harcot?

V: Az a hős, aki a csatát elindította. Utána a többiek óramutató járása szerinti sorrendben következnek.

K: Folytathatják a hősök a csatát akkor, ha az a hős, aki a csatát kezdeményezte, kiesik a harcból?

V: Igen. A csata további köreiben az ő balján ülő játékos kezdi majd a harcot.

K: A hősök cserélhetnek egymással tárgyakat a csata köreiben? Például megteheti az egyik hős, hogy iszik a teli üveg boszorkány italából, majd a félig teli boszorkány italát továbbadja egy másik hősnek?

V: Nem. Harc közben egyáltalán nem lehet tárgyat cserélni. És sólyommal sem lehet tárgyat küldeni annak a hősnek, aki harcban áll.

K: Távcső: Mozgás közben felfedhetem az összes, a hősöm mezőjével szomszédos mezőt?

V: Nem, a távcső segítségével csak akkor fel a hős a szomszédos mezőket, ha a figurája éppen nem mozog. Vagyis a mozgás akció előtt és a mozgás akciót követően (akár más játékos körében is). Példa: A 2. Legendában a rúna kövek pozícióját egy kockadobás segítségével kell meghatározni. Az egyik kő egy olyan hős mellé kerül, akinél távcső van. A hős azonnal felfedheti a rúna kő színét, még akkor is, ha épp nem az ő köre van.

K: Kötelező megállnom akkor, ha egy olyan mezőre lépek be, amin kód lapka van?

V: Nem. Bármelyik hős áthaladhat egy kód lapkás mezőn anélkül, hogy a kódot aktiválná. Azonban ha a hős a saját mozgását olyan mezőn fejezi be, amin kód lapka van, kötelező a kód lapkát aktiválni.

K: Használhatja egy hős sólymot ahhoz, hogy két másik hős közötti tárgyak cserélésére?

V: Nem. A sólyom csak a tulajdonosa és egy másik hős közötti cserére használható.

K: Mit tud szállítani egy sólyom?

V: Bármilyen olyan tárgyat, amit a karakterlap három négyzet alakú felszerelés helyére helyezhető, továbbá sisakot, pénzt és gyémántokat. (Pajzsok, íjak, ill. egyéb ovális alakú tárgyak szállítására azonban nem alkalmas.)

K: Mikor kell eldönteni a harc során, hogy felhasználom-e a nálam lévő gyógynövényt?

V: Közvetlenül a dobásod után.

K: Miután dobtam, felhasználhatom a boszorkány italának mindkét oldalát ugyanabban a harci körben?

V: Nem. Az itallal csak egyetlen kockád értékét duplázhatod meg, és nem ihatsz az italból újra, csak a következő körben.

K: Használhatom a boszorkány italát arra, hogy egy másik hős dobásának értékét duplázzam meg?

V: Nem. A boszorkány itala csak a tulajdonos valamely kockájának értékét tudja megduplázni.

K: Kötelező kiinnom a kutat, ha egy olyan mezőn fejezem be a mozgásom, amin kút található?

V: Nem, ez csak egy lehetőség.

K: Beléphetek a 0-s (vár) mezőre, mint egy bármilyen más normál mező?

V: Igen. Ugyanúgy átutazhatsz rajta, vagy beléphetsz rá, mint az összes többi szomszédos mezőjére.

### 3. Legenda

K: Tapasztalt csapat vagyunk. Hogyan tudjuk növelni a 3. Legenda nehézségét?

V: Helyeztetek további két lény lapkát a legenda sáv „C” mezőjére, továbbá az „N” lapkát mozgassátok le az „L” mezőre.

K: Az egyik végzet kártya azt mondja, helyeztetek egy Skralt arra a mezőre, ahol az első rúna kő felfedésre kerül. Kötelező felfedni a szomszédos rúna követ, ha távcsövet használok?

V: Nem. Mindkét (távcső nélküli és távcsöves) esetben is dönthetsz úgy, hogy nem feded fel a mezőn lévő tárgyat. Mi több, azt is megteheted, hogy csak a mezőn lévő kód lapkát feded fel, és a rúna követ lefordítva hagyod.

### 4. Legenda

K: Mi történik azokkal a lényekkel, akik elérik a bánya kijáratát (a 0. mezőt)?

V: Az „N” lapka egy lappal lejjebb kerül a Legenda sávon, és a lény kikerül a játékból. Sajnos ez nincs egzakt módon elmagyarázva a legenda kártyán.

### 5. Legenda

K: Mi történik akkor, ha legyőzzük Tarokot, a sárkányt? Folytatnunk kell a harcot a többi lény ellen is?

V: Nem, miután Tarokot legyőztétek a legenda véget ér. A mesélő bábuját azonnal az „N” lapkára kell helyezni.

K: Gyakorlott csapat vagyunk. Hogyan tudjuk növelni a játék nehézségét az 5. legendában?

V: Az A5-ös kártya néhány tárgyat juttat a hősök birtokába. Tovább növelhetitek azonban a legenda nehézségét, ha a hőseitek induláskor egyetlen tárgyat sem kapnak.

K: Miután a csata egyik körét elveszítettük, és én pajzsot használok a Sárkányharc kártya ellen, megakadályozhatom, hogy a kijátszott lap a Sárkányharc-pakli aljára kerüljön?

V: Nem. A pajzsos csak a hősök (vagy hős) által elszenvedett negatív hatást lehet kivédeni. Egy vesztes harci kör után a Sárkányharc kártya mindenképpen a pakli aljára kerül.

### Andor Legendái - Gyakran ismételt kérdések

Készítette: Bálint Gábor ([raud@tarsasjatekos.hu](mailto:raud@tarsasjatekos.hu))  
verzió: 2014.01.25 (v.1.00)

A fordítás a Legends\_Of\_Andor\_Rules\_v1.docx (2013 február 18-i) angol nyelvű dokumentum, valamint a társasjáték hivatalos honlapján található angol FAQ alapján készült.

További segédletek és információk a játékkal kapcsolatban: <http://tarsasjatekos.hu/2012/12/17/andor-legendai-tarsasjatek-ismerteto-letolheto-nehezites/>

K: Az „Elátkozott gor” nevű főellenség megduplázza a hősök erejét. Ilyenkor minden játékos erőpontja megduplázódik, vagy csak azoké, akik részt vesznek az ellene folytatott küzdelemben? Amikor a „Király kovácsa” nevű (23-as számú) lap felfedésre kerül, a hősök elutasíthatják a további erőpontokat?

V: Az „Elátkozott gor” csak azoknak a hősöknek az erejét duplázza meg, akik ellene küzdenek. Az esemény kártyák hatását soha nem lehet visszautasítani. A hősöknek el kell venniük az erő pontokat.

K: Riadó tör ki akkor is, ha egy lény egy olyan mezőre lép, amin napfelkeltekor a hősöm áll?

V: Igen. Nem számít, hogy Te lépsz a hősöddel egy olyan mezőre, amin lény áll, vagy a lény lép a Te mezőre, mindkét esetben riadó lesz.

K: Ha elvesztek egy gyémántot valamelyik „Titokzatos tó” eseménykártya hatására, azt véletlenszerűen kell kihúzni, vagy én megmondhatom, hogy melyiket akarom elveszíteni?

V: A valósággal ellentétben itt eldöntheted, hogy melyik nálad lévő gyémántot teszed vissza a dobozba.

K: Amikor Graztól, a törpe kereskedőtől gyémántot vásárolunk, ki kapja meg ezeket a gyémántokat?

V: Ti döntitek el. Bármelyik hős bármennyi gyémántot kaphat, függetlenül attól, hogy mennyi pénzt vagy akaraterőt adott bele a vásárlásba.

K: Hány hős tartózkodhat egyidejűleg az öreg toronyban? Valamint kerül-e többlet időbe az öreg toronyba lépni?

V: Mindig csak egy hős tartózkodhat az öreg toronyban. A hős figuráját, aki épp a 17-es mezőn lévő toronyban tartózkodik, a torony tetejére kell helyezni. Ez nem kerül további időbe az idő sávon. Az itt lévő hős további 2 erőpontot kap, amíg itt áll.