

アンドールの伝説 ANDOR

完全日本語版

アンドール・ライト

および五大伝説攻略の鍵

はじめに

『アンドールの伝説』は、手に汗握る協力型冒険ボードゲームで、勝利は常にギリギリのラインにあります(この手のゲームは大概そうですが)。したがって各伝説をマスターするには、いくぶんかの熟練が必要となります。

それでも難しすぎると思うのなら、ここで明かす各伝説攻略のためのヒントを読んでみてください。

さらには直接難易度を下げてライトなゲームにするための、変更ルールも用意しました。次回の冒険に向けてこのPDFファイルを印刷し、箱の中に一緒にいれておくとう便利です。

それでは、アンドールの世界を満喫してください!

ミヒャエル・メンツェル

◎ 伝説1:勇者たちの到来

ヒント:

- 倒すのは、城を蹂躞する直前の怪物だけにしましょう。倒すごとに語り手コマは1マスずつ前進し、残り時間がなくなってしまうからです。また誰かが〈歌う樹〉へ文書を運ぶ際、道中の怪物を排除しなければならない可能性があるため、そのための時間の余裕も必要です。
- 共同攻撃こそが攻略の鍵です。
- 報酬を均等に分けるのは、むしろ愚策でしょう。共同攻撃を基本にするなら、なにも全員が商人のマスで攻撃力を上げる必要はないからです。たとえば戦闘に参加したうち1人だけに金貨を渡すのはどうでしょう?

ライト版:

- 「B1」の物語カードの指示の際、各勇者は攻撃力をさらに+2します(合計+3)。

◎ 伝説2:王を救うために

ヒント:

- ・鷹は薬草を運ぶこともできます。
- ・ルーン石や魔女薬(可能ならその両方)を、最後の敵(塔のスクラル)のために取っておくのがよいでしょう。
- ・共同攻撃こそが攻略の鍵です。
- ・報酬を均等に分けるのは、むしろ愚策でしょう。共同攻撃を基本にするなら、なにも全員が商人のマスで装備をかためる必要はないからです。ときには戦闘に参加したうち1人だけに金貨を渡すのも良策となりえます。
- ・金貨は貯めておいても意味がありません。攻撃力の強化や、魔女薬を買うために使いましょう。
- ・2人プレイでは、スクラルは城へ向かわせてゴルを倒すようにします。4人プレイでは、ゴルは城へ向かわせてスクラルを倒すようにするのがよいでしょう。
- ・少なくとも1人の農民を救出することが、2人プレイではゲームの展開を楽しみ、4人プレイでは必須に近い条件になってきます。
- ・同調アクションを活用し、王子の力を借りてスクラルを倒しましょう。
- ・ヴァルドラクはかなりの強敵です。十分な数の農民を助けることができたなら、戦わずに城に侵入させるのがよいでしょう。
- ・最重要:塔のスクラルを倒すと、ゲームは即座に終了します。すなわち城の周囲に怪物が何体いようと(たとえそれが侵入寸前であったとしても)、それで勝利できるのです。ですから時期を見極めて城の防衛を捨て、最後の敵を倒すために全員で塔に集結しましょう(もちろん薬草はそれ以前に城へと届けておかなければなりません)。

ライト版:

- ・「A4」の物語カードの指示の際、各勇者は攻撃力をさらに+2します(合計4から開始)。
- ・勇者1人が鷹トークンを1個、別の勇者が望遠鏡を1個を獲得します。



◎ 伝説3:闇は舞い降りた

ヒント:

- ・たとえ与えられた宿命を自力のみで解決しなければならず、その難易度が極めて高い場合でも、間接的な援助(たとえば金貨や装備を渡すなど)は問題ありません。どんどんしていきましょう。

ライト版:

- ・「A3」の物語カードの指示の際、各勇者は攻撃力をさらに+2します(合計4から開始)。
- ・宿命カード5番「農民の婚礼」を、山札から取り除いて箱の中に戻します。
- ・各勇者に宿命カードを配り、その内容を確認した後で、協議していずれか1人の宿命カードを箱に戻すことができます(その宿命は解決する必要がありません)。
- ・ゲーム開始時、黒魔術の物語カード4枚の内容を確認し、うち使用する1枚を(ランダムにではなく)協議して選んでください。

◎ 伝説4: 宝石でいっぱいのもん

ヒント:

- ・霧のなかには 2 体のゴルが潜んでおり、遭遇すると警報を出されてしまいます。遭遇せずに霧トークンの内容を確認できるように、望遠鏡を使いましょう。
- ・価値ある宝石の多くを怪物どもに奪われないよう、なるべく早くもんの奥へと到達しましょう。
- ・宝石を奪われ続けると、ある段階で、宝石だけでは指定価値に達することができなくなります。その場合は怪物どもを倒すしかないのですが、弱い敵よりは強い敵を狙って、多くの金貨を稼ぎましょう。



ライト版

- ・「A4」の物語カードの指示の際、各勇者は攻撃力をさらに + 2 します (合計 4 から開始)。
- ・同様に、パーティは追加で望遠鏡 1 個を獲得します。
- ・ゴル退治の報酬は、(2 ではなく) 4 ゴールド / 意志力になります (ゴルの攻撃力は変わりません)。



◎ 伝説5: 竜の逆鱗

ヒント:

- ・竜と戦うには、十分な時間が必要です。竜がゾロ目を出した戦闘ラウンドでは、勇者たちが勝利するのはほぼ不可能です。とはいえ損害は比較的少ない (その「竜との戦い」カードの赤の結果を適用し、山札の下に戻すだけなので)、そこまで悲惨なことにはなりません。重要なのは、そうした「事故」を耐え抜くために、多くの時間 (すなわち多くの戦闘ラウンド) が残っている状態で、戦いに挑むことです。
- ・魔石や毒のパワーをうまく使えば、語り手コマを前進させることなく、城を解放することができます。魔石を城に隣接するマスに置いたら、怪物は城からおびき出されます。毒を使えば、語り手コマを前進させることなく、城にいる怪物を倒すことができます。
- ・王子の救出など、とるに耐えない任務に思えるかもしれません。しかし「光と闇」の物語カードが適用されると、竜は王子のいるマスに飛来するため、その前に王子を移動させておけば、最終決戦の場所をこちらで選ぶことができるのです。たとえば「古き守りの塔」もしくはその隣接マスへと竜を誘導するのは、どうでしょう？

ライト版:

- ・「A5」の物語カードの指示の際、各勇者は攻撃力をさらに + 2 します (合計 6 から開始)。
- ・「D2」の物語カードで「a) 盾ドワーフの手を借りる」ことを選んだ場合、怪物出現タイルの解決は (3 枚ではなく) 任意の 1 枚のみを選べるものとします。