Die Legenden von Andor – Regelkonzept

„Die Legenden von Andor“ enthält kein „normales“ Regelheft. Stattdessen gibt es eine 4-seitige **„Losspiel-Anleitung“**. Damit starten die Spieler schnell und einfach in ihr erstes Spiel. Um zu verstehen, wie das Spiel im Detail funktioniert, werden die „Legendenkarten“ benötigt. Diese erzählen die Geschichte weiter und bringen neue Regeln ins Spiel, wenn sie gebraucht werden. Diese Kombination aus Losspiel-Anleitung und Legendenkarten macht eine Besonderheit des Spiels aus.

So funktioniert das Regelkonzept im Detail:

Die Spieler lesen nur die ersten beiden Seiten der „Losspiel-Anleitung“ und nachdem sie die Anweisung auf den ersten Legendenkarten gelesen haben, beginnen die Helden schon mit dem Einführungsspiel „Die Ankunft der Helden“. Nachdem sie alle Aufgaben erledigt haben, bauen die Spieler das übrige Spielmaterial wie auf Seite 3 der Losspiel-Anleitung beschrieben auf. Zum Schluss erfahren sie weitere Regeln auf Seite 4 und beginnen mit dem eigentlichen Abenteuer, indem sie die nächsten Legendenkarten lesen. Weitere Regeln kommen nach und nach während des Abenteuers ins Spiel. Immer wenn die Erzählerfigur auf der Legendenleiste bestimmte Felder erreicht, für die es eine Legendenkarte gibt, wird diese Karte vorgelesen. Diese Legendenkarten bringen die Geschichte voran.

Nachdem die Spieler die erste Legende gespielt haben – die sie wahrscheinlich beim ersten Mal verlieren werden – können sie es erneut versuchen oder gleich zur zweiten Legende übergehen. Um mit der zweiten Legende zu beginnen (und mit allen weiteren) gibt es eine Karte „Checkliste“. Darauf wird erklärt, welche Vorbereitungen vor dem Spiel zu treffen sind. Danach wird einfach die erste Legendenkarte der neuen Legende vorgelesen. Sollte für diese Legende weiteres Spielmaterial benötigt werden, steht das auf der jeweiligen Karte. Und wenn neue Regeln eingeführt werden, steht das ebenfalls auf den Legendenkarten.

Haben die Spieler das Spiel längere Zeit nicht gespielt, finden sie wichtige Regeln im **„Begleitheft“**. Hier stehen alle Besonderheiten, die auf den verschiedenen Legendenkarten verteilt sind. So können die Spieler während des Spiels Erklärungen oder Details einfach nachschlagen. In der ersten Legende wird das Begleitheft **nicht** benötigt.

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co.KG
Pfizerstrasse 5-7
D-70184 Stuttgart
e-mail info@kosmos.de
Telefon 0711 21 91 - 0
Telefax 0711 21 91 - 199
www.kosmos.de

DIE LEGENDEN VON

ANDOR

Losspiel-Anleitung

Für 2–4 mutige Abenteurer ab 10 Jahren



Willkommen in Andor!
Mit dieser „Losspiel-Anleitung“ könnt ihr ganz leicht in die erste Legende, das Einführungsspiel „Die Ankunft der Helden“, eintauchen. Schon ab der nächsten Seite macht ihr eure ersten Spielzüge.

Wichtig: Am besten liest der erfahrenste Spieler von euch die Anleitung laut vor. Achtet darauf, dass ihr keine Textstellen überspringt, da ihr sonst wichtige Details verpassen könnt. Viel Vergnügen!

Vor dem ersten Spiel

- Löst vorsichtig alle Teile aus den **vier Stanztafeln mit blauem Rahmen**. *Hinweis: Die beiden Stanztafeln mit rotem Rahmen werden im Einführungsspiel nicht benötigt und bleiben zunächst in der Schachtel.*
- Steckt die 29 Spielfiguren in die zugehörigen Kunststoffhalter. Der farbige Balken unten an der Figur muss mit der Farbe des Kunststoffhalters übereinstimmen. Legt die Figuren zusammen mit den übrigen ausgestanzten Teilen neben dem Spielplan bereit.
- Die 3 grauen, 4 schwarzen und 5 rote Kunststoffhalter und die 4 schwarzen Würfel werden im Einführungsspiel nicht benötigt und bleiben in der Schachtel.
- Von den **großen Spielkarten** werden nur die **12 Legendenkarten** benötigt, auf denen **„Legende 1“** steht. Alle übrigen großen Karten bleiben für spätere Legenden in der Schachtel.
- Von den **kleinen Spielkarten** werden nur die **12 Ereigniskarten** benötigt, die eine **silberne Rückseite** haben (dazu gehört auch die Karte mit den grünen Pfeilen). Alle übrigen kleinen Karten bleiben für spätere Legenden in der Schachtel.



Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines **Helden von Andor** und erlebt fantastische Abenteuer. Dazu wählt jeder von euch eine Heldentafel und legt sie mit der Seite vor sich aus, die den Helden oder die Heldin seiner Wahl zeigt. Außerdem erhält er die zugehörige **Spielfigur, 2 Holzscheiben, 1 Holzstein und in der gleichen Farbe alle Würfel**. *Hinweis: Die Würfelanzahl ist bei den Helden unterschiedlich, der Zauberer z. B. hat nur einen Würfel.*

Legt die nicht gewählten Helden, Heldentafeln, Würfel, Holzscheiben und Holzsteine in die Schachtel zurück.

Hinweis: Wenn im Text von „Held“ die Rede ist, gilt das natürlich auch immer für die „Heldin“.



Spielvorbereitung

- Legt den Spielplan in die Tischmitte, mit der Seite nach oben, die das Land Andor zeigt.
- Legt die **7 großen Plättchen** mit der **blauen Seite nach oben** auf den Spielplan: Brunnen auf Feld 5, Nebel auf die Felder 11, 12 und 13 und Händler auf Feld 18. Der Goldfund mit 1 Gold auf Feld 20 und der Goldfund mit 2 Gold auf Feld 17.
- Jeder Spieler legt eine seiner beiden Holzscheiben auf das **Sonnenaufgang-Feld** des Spielplans. Das sind die **Zeitsteine** der Spieler.
- Jeder Spieler stellt seinen **Helden auf die folgenden Felder**: Zwerg auf 43, Krieger auf 25, Bogenschütze auf 53 und Zauberer auf 9.
- Legt das Gold neben dem Spielplan bereit.
- Stellt den Erzähler auf das Feld „A“ der Legendenleiste.
- Sortiert die **Legendenkarten von Legende 1 „Die Ankunft der Helden“** nach Alphabet, so dass die Karten A1, A2, B1 usw. oben liegen und als unterste Karte die Legendenkarte N. Legt diesen Stapel anschließend **neben die Legendenleiste**. Die beiden Legendenkarten „Ende des Kampfes“ und „Gemeinsam kämpfen“ werden erst später benötigt und vorerst zu den anderen noch nicht verteilten Materialien gelegt.



KOSMOS

1. Die Heldentafel

zeigt den Held mit seiner besonderen Fähigkeit und verschiedenen Anzeige- und Ablagefeldern.

Stärkepunkte:
Zu Beginn hat jeder Held **1 Stärkepunkt**. Mit seinem Holzstein zeigt jeder Held an, wie viele Punkte er beim Kämpfen addieren darf.

Platz für Gold:
Hier kann beliebig viel Gold (und später auch Edelsteine) abgelegt werden.

Sonderfähigkeit:
Jeder Spieler stellt sich seinen Mitspielern vor und liest die **Sonderfähigkeit** seines Helden vor. *Hinweis: Der Sinn mancher Sonderfähigkeiten erschließt sich erst während des Spiels.*



Ablagefelder:
Im Laufe des Spiels erhalten die Helden Gegenstände, die sie auf ihrer Tafel ablegen. Jedes Feld bietet Platz für einen Gegenstand.

Willenspunkte:
Zu Beginn hat jeder Held **7 Willenspunkte**.

Mit seiner zweiten Holzscheibe zeigt jeder Held an, mit wie vielen Würfeln er aktuell kämpfen darf (links seht ihr die Würfelanzahl). *Der Krieger z. B. darf aktuell mit 3 Würfeln kämpfen. Verliert er einen Willenspunkt, stehen ihm nur noch 2 Würfel zur Verfügung.*

Der Spielzug eines Helden:

2.

Der Held, der an der Reihe ist, macht immer nur **1 Aktion**.
Danach ist der **im Uhrzeigersinn** nächste Held an der Reihe.

Im ersten Teil des Einführungsspiels lernt ihr die Aktion **„Laufen“** kennen. Ein Held darf in seinem Spielzug beliebig viele Felder weit laufen. **Wichtig:** Die Pfeile zwischen den Feldern spielen für die Bewegung der Helden keine Rolle.

Jedes Feld, das der Held betritt, kostet ihn **1 Stunde auf der Tagesleiste**. Für jede verbrauchte Stunde wird der Zeitstein des Helden ein Feld auf der Tagesleiste weitergesetzt.



Im ersten Teil des Einführungsspiels hat jeder Held höchstens 7 Stunden zur Verfügung. Hat ein Held seine Stunden verbraucht, sind nur noch die anderen Helden an der Reihe, bis auch sie ihre Stunden verbraucht haben.

Beendet ein Held seine Bewegung auf einem Feld, auf dem ein **Plättchen** liegt, wird das Plättchen aktiviert und sofort ausgeführt.

Beispiel für einen Spielzug:
Der Zauberer läuft 2 Felder weit auf das Feld 11, auf dem ein Nebelplättchen liegt. Sein Zeitstein wird 2 Stunden auf der Tagesleiste weitergesetzt. Er muss sofort das Nebelplättchen aufdecken und ausführen. Danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe.

Auf jedem Feld dürfen sich beliebig viele Helden aufhalten.

Passen
Möchte ein Spieler in seinem Zug nichts machen, dann passt er. Sein **Zeitstein wird eine Stunde weitergesetzt**. Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ist an der Reihe.

3. Ab jetzt wird schon gespielt!

Die Helden spielen gemeinsam.

Der erfahrenste Spieler von euch liest jetzt die Legendenkarte A1 „Die Ankunft der Helden“ laut vor. Erst, wenn ihr alle Aufgaben, die euch gestellt werden, erfüllt habt, dürft ihr hier weiterlesen.

4.

Glückwunsch! Ihr habt den ersten Teil des Einführungsspiels bestanden. Die Helden sind angekommen! Nun kennt ihr schon die wichtigsten Regeln! Alle Vorteile (Gold, Willenspunkte usw.), die ihr erhalten habt, behaltet ihr für den zweiten Teil.

Die Zeitsteine aller Helden werden auf das Sonnenaufgang-Feld gelegt. Der Held, der die Burg betreten hat, legt seinen Zeitstein auf den Hahn des Sonnenaufgang-Feldes zum Zeichen, dass er den nächsten Tag beginnt.

Nehmt die noch übrigen großen Plättchen (Brunnen, Händler, evtl. Goldfund und Nebel) vom Spielplan und legt sie in die Schachtel zurück. Sie werden im zweiten Teil nicht mehr benötigt.

5. Weitere Vorbereitung für Teil 2 des Einführungsspiels:

Folgt den Nummerierungen und legt nun weitere Spielmaterialien wie abgebildet auf den Spielplan bzw. neben dem Spielplan bereit:

1. **Je 1 Brunnenplättchen** mit der grauen Seite nach oben auf die **Brunnenfelder 5, 35, 45 und 55**.



2. Ein **rotes X** bereitlegen.



3. Ein beliebiges **Pergament** bereitlegen. Die Zahl auf der Rückseite spielt keine Rolle.

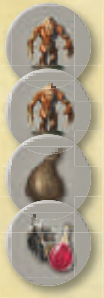


4. 6 **Sternchen** auf die Felder **B, C, D, F, H und N** der Legendenleiste.

14. Die **übrigen 11 Nebelplättchen** mischen und verdeckt auf die Flussuferfelder mit Nebelzeichen (Kreis) legen. *Hinweis: Da 4 Plättchen aussortiert wurden, bleiben 4 beliebige Felder frei.* Wichtig: Legt keine Nebelplättchen auf Felder, auf denen ein Held steht!



13. Aus den Nebelplättchen diese **vier Plättchen aussortieren** und in die Schachtel zurücklegen. Sie werden im Einführungsspiel nicht benötigt.





5. Die **Ereigniskarten** mischen und als verdeckten Stapel bereitlegen. **Wichtig:** Die **Ereigniskarte mit dem grünen „Start-Pfeil“** wird verdeckt auf den Stapel gelegt.



6. Die **Legendenkarte B1** sollte nun oben liegen.



7. Der **Erzähler steht auf Feld A** der Legendenleiste.

8. **Die Kreaturen (Gors und Skrale) bereitstellen.**



Gor *Skral*

12. **2 rote Kreaturenwürfel** neben die Kreaturenanzeige.



11. **Rote Holzscheibe auf Feld 4 der Willenspunkteanzeige** der Kreaturen.



10. **Roter Holzstein auf Feld 2 der Stärkepunkteanzeige** der Kreaturen.





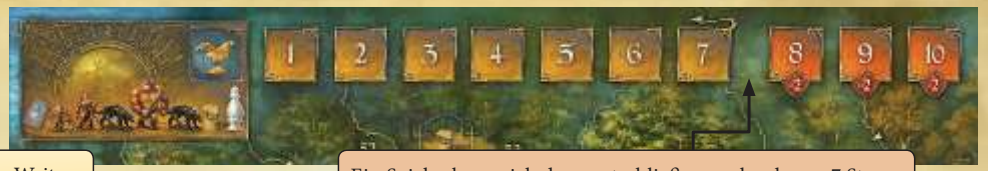
9. Die große **Kampftafel** (Rückseite „Ausrüstungstafel“) und die **Legendenkarten „Ende des Kampfes“** und **„Gemeinsam kämpfen“** nebeneinander auslegen.

6.

Geschafft! Auf der folgenden Seite erfahrt ihr die letzten Regeln. Dann geht es ins große Abenteuer!

7. Die Tagesleiste

Wie ihr schon erfahren habt, werden auf der Tagesleiste die verbrauchten Stunden der Helden mit ihren Zeitsteinen nachgehalten.



Achtung: Es ist ganz wichtig, dass ihr das Weitersetzen eurer Zeitsteine nicht vergesst. Daher sollte das möglichst ein Spieler für alle machen.
Am besten übernimmt der aufmerksamste Spieler von euch diese Aufgabe.

Normalerweise endet der Tag für einen Helden nach 7 Stunden. Die Ausnahme steht hier rechts im Text:

Ein Spieler kann sich dazu entschließen, mehr als nur 7 Stunden an einem Tag zu verbrauchen. Er kann bis zu 3 zusätzliche „Überstunden" machen. Jede Überstunde kostet ihn allerdings 2 Willenspunkte. **Dafür setzt er seine Holzscheibe auf seiner Heldentafel entsprechend viele Felder zurück.** Ein Held darf sich nie durch Überstunden auf 0 Willenspunkte bringen.

Ein Held, der an die Reihe kommt und seinen Tag beenden will, legt seinen Zeitstein auf das Sonnenaufgang-Feld. Ist er an diesem Tag der erste Spieler, legt er seinen Zeitstein auf den „Hahn" zum Zeichen, dass er den nächsten Tag als Erster beginnen wird.

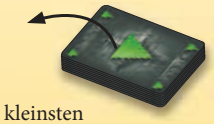
Bevor der neue Tag beginnt, müssen auch alle anderen Helden ihren Tag beendet haben und ihre Zeitsteine müssen auf dem Sonnenaufgang-Feld liegen. Dann werden alle Symbole auf dem Sonnenaufgang-Feld nacheinander ausgeführt. Erst danach beginnt der Spieler, dessen Zeitstein auf dem Hahn liegt, den neuen Tag.

8.



Das Sonnenaufgang-Feld

Lest jetzt die Punkte 1–8 und führt nach jedem Punkt **sofort** das Symbol aus.



1. Oberste Ereigniskarte vorlesen und ausführen

2. Alle Gors bewegen:
Es beginnt immer der Gor, der auf dem Feld mit der kleinsten Zahl steht. Momentan würde der Gor auf Feld 16 sich zuerst bewegen. Ein Gor zieht auf das angrenzende Feld, auf das der kleine Pfeil zeigt (also von 16 auf 13). **Ganz wichtig:** Auf jedem Feld darf **nur eine Kreatur** stehen. Sollte das Feld, auf das ein Gor ziehen will, durch eine andere Kreatur bereits besetzt sein, wird er sofort vom besetzten Feld aus entlang des Pfeils auf das daran angrenzende Feld weitergesetzt.



Beispiel: Der Gor auf Feld 22 bewegt sich auf Feld 19. Der Gor auf Feld 23 will ebenfalls auf Feld 19. Weil das Feld 19 nun besetzt ist, wird er sofort von Feld 23 entlang der Pfeile auf Feld 3 weitergesetzt.

3. - 6. Weitere Kreaturen in der abgebildeten Reihenfolge bewegen:
Befinden sich weitere Kreaturen auf dem Spielplan werden sie jetzt wie die Gors bewegt.
Hinweis: *Zur Zeit sind aber nur Gors auf dem Spielplan.*



7. Alle Brunnen „auffrischen":
Die Brunnenplättchen werden auf ihre farbige Vorderseite gedreht. Sollte sich auf dem Feld mit einem Brunnen jedoch ein **Held** befinden, wird dieser Brunnen nicht aufgefrischt. Das Plättchen bleibt unverändert liegen.



8. Der Erzähler geht jetzt auf der Legendenleiste ein Buchstabenfeld weiter (auf das Feld B):
Der Erzähler bewegt sich bei jedem Sonnenaufgang – so wie jetzt.
Wichtig: Vergesst nicht, den Erzähler zu bewegen, denn er bringt die Geschichte voran!
Wenn der Erzähler ein Buchstabenfeld erreicht, auf dem ein Sternchen liegt, wird die zugehörige Legendenkarte laut vorgelesen. *Hinweis: Für manche Buchstaben gibt es keine Legendenkarte.*
Da der Erzähler jetzt Feld „B" erreicht hat, lest die Legendenkarte B1 laut vor.



Nun beginnt der zweite Teil des Einführungsspiels.
Haltet diese Seite der Losspiel-Anleitung griffbereit und führt am Ende jedes Tages die Symbole wieder in der beschriebenen Reihenfolge 1–8 aus.

Begleitheft

Spielmaterial



4 Heldentafeln (Auf jeder Tafel ist auf einer Seite ein Held und auf der anderen Seite eine Heldin abgebildet.)

- 1 doppelseitiger Spielplan
- 41 Kunststoffhalter für die Spielfiguren *(26 rote, 4 schwarze, 3 graue, 2 blaue, 2 gelbe, 2 grüne, 2 violette)*
- 1 Ausrüstungstafel *(Rückseite „Kampftafel“)*
- 71 große Legendenkarten
- 1 große Karte „Checkliste“
- 20 Würfel *(4 blaue, 5 grüne, 3 gelbe, 1 violetter, 3 rote, 4 große schwarze)*
- 9 Holzscheiben *(2 blaue, 2 grüne, 2 gelbe, 2 violette, 1 roter)*
- 5 Holzsteine *(1 blauer, 1 grüner, 1 gelber, 1 violetter, 1 roter)*
- 15 Sortierbeutel
- 1 Losspiel-Anleitung

8 Helden:



Krieger *Kriegerin* *Bogenschütze* *Bogenschützin* *Zauberer* *Zauberin* *Zwerg* *Zwergin*

66 kleine Karten:



1 silberne Start-Ereigniskarte *11 silberne Ereigniskarten* *34 goldene Ereigniskarten* *10 Ereigniskarten „Geheimer See“* *10 Schicksalskarten*

28 Kreaturen:



16 Gors *5 Skrale* *5 Trolle* *2 Wardraks*

7 weitere Figuren:



Dunkler Magier *Prinz Thorald* *Drache* *Schildzwerge* *Hexe* *Erzähler* *Turm*

26 Plättchen „Gold“



12 x *10 x* *4 x*

Gift



1 x

3 Heilkräuter



Sternchen



8 x

4 Bauernplättchen



2 x *2 x*

6 Pergamente



Werte 7, 8, 10, 11, 14, 17

6 Runensteine



2 x *2 x* *2 x*

Brunnenplättchen

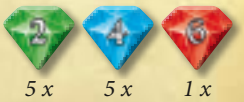


4 x

8 Geröllplättchen



11 Edelsteine



5 x *5 x* *1 x*

rotes X



3 x

15 Kreaturenplättchen



1 „N“-Plättchen



24 Ausrüstungsgegenstände:

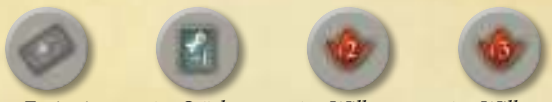


4 x Schild *3 x Bogen* *2 x Falke*

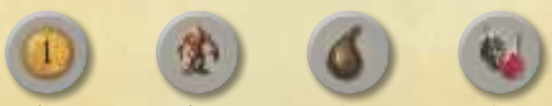


5 x Trinkschlauch *2 x Fernrohr* *5 x Trank der Hexe* *3 x Helm*

15 Nebelplättchen:



5 x Ereigniskarte *1 x Stärkepunkte +1* *1 x Willenspunkte +2* *1 x Willenspunkte +3*



3 x 1 Gold *2 x Gor* *1 x Trinkschlauch* *1 x Trank der Hexe*

7 große Plättchen



KOSMOS

Einführung

Worum geht es – wie wird gespielt?

Die Helden versuchen das Land Andor vor bösen Kreaturen zu schützen und zusätzliche Aufgaben zu erfüllen. Das Spiel wird in 5 Legenden gespielt. Für jede Legende gibt es einen Satz großer Legendenkarten.

Wenn ihr das Spiel zum ersten Mal spielt, beginnt ihr mit der **Losspiel-Anleitung** zur **Legende 1**. Damit startet ihr schnell und einfach in euer erstes Spiel. Weitere Regeln kommen nach und nach während des Abenteuers ins Spiel.

Mehr müsst ihr für die Legende 1 gar nicht wissen. Daher legt jetzt dieses Begleitheft in die Schachtel zurück und fangt gleich mit Seite 1 der Losspiel-Anleitung an.

Spannende Abenteuer warten schon auch euch!

Wie geht es weiter nach Legende 1?

Habt ihr die erste Legende bereits erfolgreich bestanden und wollt zur zweiten Legende (oder später zu weiteren Legenden) übergehen, braucht ihr die zur jeweiligen Legende gehörenden Legendenkarten.

Außerdem benötigt ihr die große Karte **Checkliste**.



Auf der Checkliste wird erklärt, welche Vorbereitungen vor jedem Spiel zu treffen sind.

Danach wird einfach die Legendenkarte A1 der neuen Legende vorgelesen.

Sollte für diese Legende weiteres Spielmaterial benötigt werden, steht das auf der jeweiligen Karte. Und wenn neue Regeln eingeführt werden, steht das ebenfalls auf den Legendenkarten. Tauchen während des Spiels Fragen auf, findet ihr die Erklärung dazu unter dem entsprechenden Stichwort in diesem Begleitheft.

Da hier alle Besonderheiten und Regeln stehen, die auf den verschiedenen Legendenkarten verteilt sind, werden die Losspiel-Anleitung und die Legendenkarten aus früheren Legenden nicht mehr gebraucht. Ihr könnt während des Spiels Erklärungen oder Details einfach nachschlagen. Auch wenn ihr das Spiel längere Zeit nicht gespielt habt, findet ihr in der Karte „Checkliste“ und im Begleitheft alles Notwendige.

Für Legende 1 wird das Begleitheft **nicht** benötigt.

Überblick über den Spielverlauf

(Wird in Legende 1 nicht benötigt!)

- Gespielt wird in Tagen. Jeder Tag hat 7 normale Stunden und es können bis zu 3 Überstunden gemacht werden.
- Ein Held, der am Zug ist, wählt die Aktion „Laufen“ oder „Kämpfen“. Beim Laufen zählt jedes Feld 1 Stunde, beim Kämpfen zählt jede Kampfrunde 1 Stunde. Diese Stunden werden mit dem Zeitstein auf der Tagesleiste abgetragen. Ein Held kann in seinem Spielzug so viele Stunden verbrauchen, wie er möchte. Läuft er z. B. 4 Felder weiter, kostet ihn das 4 Stunden. Führt er einen Kampf gegen eine Kreatur durch, der 3 Runden dauert, kostet ihn das 3 Stunden.
- Nach der Aktion des Helden ist der im Uhrzeigersinn nächste Held an der Reihe und wählt ebenfalls eine der beiden Aktionen und kann dafür beliebig viele Stunden verbrauchen.
- Waren alle Helden einmal an der Reihe und der erste Held ist erneut am Zug, kann er wieder eine der beiden Aktionen wählen und verbraucht so viele Stunden, wie er benötigt. Die Helden sind so oft an der Reihe, bis sie ihre Stunden und evtl. Überstunden verbraucht haben oder sie vorzeitig ihren Tag beenden wollen.
- Ein Held kann bis zu 3 „Überstunden“ machen. Jede Überstunde kostet ihn 2 Willenspunkte.
- Es ist normal, dass ein Held seinen Tag bereits beendet hat und die anderen noch weiterspielen, da sie noch Stunden übrig haben. Kommt ein Held an die Reihe und will seinen Tag beenden, setzt er seinen Zeitstein auf das Sonnenaufgang-Feld. Ist er der Erste an diesem Tag, setzt er ihn auf das Feld mit dem Hahn, zum Zeichen, dass er den neuen Tag beginnen wird.
- Haben alle Helden ihren Tag beendet, werden die Symbole auf dem Sonnenaufgang-Feld in der angegebenen Reihenfolge ausgeführt (siehe Seite 5 „Das Sonnenaufgang-Feld“). Das 8. Symbol zeigt die Erzählerfigur. An dieser Stelle geht der Erzähler 1 Feld auf der Legendenleiste weiter.
- Die Spieler müssen darauf achten, ob der Erzähler dadurch evtl. eine Legendenkarte auslöst, die sie vorlesen und befolgen müssen.
- Am neuen Tag haben alle Helden wieder 7 Stunden plus bis zu 3 Überstunden zur Verfügung.
- **Wichtig:** Der Erzähler bewegt sich außer bei jedem Sonnenaufgang immer auch dann, wenn eine Kreatur besiegt wurde.
- Wenn eine Kreatur die Burg betritt, wird sie sofort auf einen goldenen Schild neben der Burg gestellt. Die Legende ist vorzeitig verloren, wenn es für eine Kreatur, die die Burg betritt, keinen freien Schild mehr gibt. Wie viele goldene Schilde es gibt, hängt von der Anzahl der Helden ab. ***Beispiel:*** *Bei vier Helden darf nur 1 Kreatur in die Burg gelassen werden (siehe Abbildung neben der Burg).*
- Die Helden müssen das jeweilige Legendenziel erreichen, bevor der Erzähler das „N“ auf der Legendenleiste erreicht. Sonst haben alle gemeinsam verloren.

Die Heldentafel

Jeder Held wählt zu Beginn des Spiels seinen Helden und das Spielmaterial in seiner Farbe (Würfel, Holzscheibe, Holzstein). Die Anzahl der Würfel ist nicht bei allen Helden gleich. Die Heldentafel zeigt den Helden mit seiner **Sonderfähigkeit** und verschiedenen Anzeige- und Ablagefeldern. Außer im Bereich für Gold und Edelsteine kann auf jedes Ablagefeld nur 1 Plättchen gelegt werden.
Mit seinem Holzstein zeigt jeder Held an, wie viele Punkte er beim Kämpfen addieren darf. Zu Beginn hat jeder Held **1 Stärkepunkt**. Mit einer seiner beiden Holzscheiben zeigt jeder Held an, mit wie vielen Würfeln er jeweils kämpfen darf (links von den **Willenspunkten** steht die Würfelanzahl). Die Helden starten **immer** mit je 7 Willenspunkten. *Der Krieger z. B. kann bei 7 Willenspunkten mit 3 Würfeln kämpfen. Verliert er einen Willenspunkt und rutscht damit in die erste Zeile, stehen ihm nur noch 2 Würfel zur Verfügung.*
Oben rechts steht der **Rang** eines Helden. Der Zauberer hat mit 34 den höchsten Rang und der Zwerg mit 7 den niedrigsten.

Die Aktionen der Helden

Ein Held, der am Zug ist, kann zwischen 2 Möglichkeiten wählen:

Laufen oder Kämpfen

Jede dieser Aktionen kostet Zeit auf der Tagesleiste. Kämpfen kostet je Kampfrunde 1 Stunde, Laufen kostet 1 Stunde pro Spielplanfeld.

Hinweis: *Außer diesen Aktionen hat ein Held verschiedene freie Handlungsmöglichkeiten, die er auch durchführen kann, wenn er nicht am Zug ist und die ihn keine Zeit auf der Tagesleiste kosten (siehe Seite 4).*

Die Aktion „Laufen“

Ein Held kann in seinem Zug beliebig viele Felder weit laufen, so lange er noch genug Stunden auf der Tagesleiste hat. **Jedes Feld**, das der Held betritt, kostet ihn **1 Stunde auf der Tagesleiste**. Für jede verbrauchte Stunde wird der Zeitstein des Helden 1 Feld auf der Tagesleiste weitergesetzt. Die Pfeile zwischen den Feldern spielen für die Bewegung der Helden keine Rolle.
Beendet ein Held seine Bewegung auf einem Feld, auf dem ein **Nebelplättchen** liegt, wird das Plättchen aktiviert und sofort ausgeführt.

Beispiel für einen Spielzug „Laufen“: *Der Zauberer läuft von Feld 9 auf Feld 11, auf dem ein Nebelplättchen liegt. Da er 2 Felder gelaufen ist, wird sein Zeitstein 2 Stunden auf der Tagesleiste weitergesetzt. Er muss sofort das Nebelplättchen aufdecken und ausführen. Danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Held an der Reihe.*

Hinweise: *Die Burg (Feld 0) kann wie ein normales Feld von jedem benachbarten Feld aus betreten und passiert werden.*
Der Fluss kann nicht betreten werden. Er kann nur über die Brücken überquert werden. Die Brücken sind keine Felder und werden beim Laufen nicht mitgezählt.

Auf jedem Feld dürfen sich beliebig viele Helden aufhalten.

Die Aktion „Kämpfen“

Ablauf eines Kampfes

Ein Held, der sich auf einem Feld mit einer Kreatur befindet, kann diese Kreatur angreifen. Der Bogenschütze oder ein Held mit Bogen kann das auch von einem angrenzenden Feld aus. Sollte der Held in diesem Zug auf das Feld gelaufen sein, muss er bis zu seinem nächsten Zug warten. Zuvor sind erst noch alle anderen Helden im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Der Angriff des Helden:

1. In jeder Kampfrunde wird der Zeitstein des Helden auf der Tagesleiste 1 Feld weitergesetzt.
2. Der Held würfelt immer als Erster mit allen Würfeln, die ihm zur Verfügung stehen (steht auf der Heldentafel links neben seinen aktuellen Willenspunkten).
3. Anschließend addiert er zu seinem höchsten Würfelwert seine aktuellen Stärkepunkte. Dies ergibt seinen Kampfwert.
4. Will der Held einen „Trank der Hexe“ oder ein Heilkraut einsetzen, muss er das direkt nach dem Würfeln entscheiden. Er darf nicht die Reaktion der Kreatur abwarten.

Beispiel für die Ermittlung des Kampfwertes: *Der Krieger hat 9 Willenspunkte und würfelt daher mit 3 Würfeln: 4, 3, 3. Zu seinem höchsten Würfelwert addiert er seine aktuellen Stärkepunkte von 5 und hat somit einen Kampfwert von 9. Wäre der Held im Besitz eines Helmes, würde er die beiden 3er addieren und hätte somit einen Kampfwert von 11.*

Die Reaktion der Kreatur:

1. Vor dem Kampf werden auf der Kreaturenanzeige des Spielplans die Stärke- und Willenspunkte der Kreatur markiert. Dann würfelt der linke Nachbar des Kämpfers mit allen zur Verfügung stehenden Würfeln für die Kreatur (siehe Kreaturenanzeige links neben den aktuellen Willenspunkten). Gors, Skrale und Trolle würfeln mit roten Würfeln, Wardraks benutzen schwarze Würfel.
2. Auch für die Kreatur gilt das höchste Würfelergebnis. Nur bei den Kreaturen werden gleiche Werte immer addiert, wenn sich dadurch ein höherer Würfelwert ergibt.
3. Anschließend werden zum höchsten Würfelwert der Kreatur ihre Stärkepunkte addiert. Dies ergibt ihren Kampfwert.

Die **Differenz** zwischen den beiden Kampfwerten wird der **unterlegenen Seite von ihren Willenspunkten abgezogen**. Auch wenn der Bogenschütze von einem angrenzenden Feld angreift, kann er Willenspunkte verlieren.

Bei Gleichstand geschieht nichts.

Sollte die Kreatur noch Willenspunkte haben und ebenso der Held, geht der Kampf sofort mit der nächsten Kampfrunde weiter. Es sei denn der Held hat keine Stunde mehr auf der Tagesleiste übrig oder er bricht den Kampf freiwillig ab.

Das Ende des Kampfes

Hat die Kreatur keine Willenspunkte mehr, hat der Held den Kampf gewonnen. Er erhält sofort als Belohnung nach seiner Wahl Gold und/oder Willenspunkte. Wie hoch die Belohnung ist, steht auf der Kreaturenanzeige unter den Stärkepunkten der besiegten Kreatur. **Die besiegte Kreatur wird auf das Feld 80 gelegt, wodurch der Erzähler sofort 1 Feld weitergeht!** Sollte der Held keine Willenspunkte mehr haben, hat er den Kampf verloren. Er verliert 1 Stärkepunkt, sofern er noch mehr als einen hat. Außerdem erhält er sofort 3 Willenspunkte. Der nächste Held ist am Zug.
Endet der Kampf ohne Gewinner, erholt sich die Kreatur wieder. Beim nächsten Angriff hat sie wieder ihre üblichen Startwerte (siehe Kreaturenanzeige).

Gemeinsam kämpfen

- Stehen mehrere Helden mit einer Kreatur auf einem Feld (der Bogenschütze oder Helden mit Bogen auch auf einem angrenzenden Feld), können sie gemeinsam kämpfen.
- Der Held, der am Zug ist, lädt die anderen Helden zum Kampf ein. Die Zeitsteine aller am Kampf beteiligten Helden werden 1 Stunde weitergeschoben.
- Der gemeinsame Kampfwert wird ermittelt, indem zunächst alle am Kampf beteiligten Helden ihre Stärkepunkte addieren. Anschließend würfelt der einladende Held und nach ihm reihum alle übrigen

beteiligten Helden und ermitteln jeweils ihren höchsten Würfelwert. Diese Würfelwerte werden zu den gemeinsamen Stärkepunkten addiert und ergeben so den gemeinsamen Kampfwert der Helden.

- Ist der **gemeinsame Kampfwert der Helden** niedriger als der Kampfwert der Kreatur, **verliert jeder** dieser Helden die Differenz an Willenspunkten. Gewinnen die Helden, teilen sie die Belohnung untereinander auf.
- Nach dem Ende des Kampfes ist anschließend der Held im Uhrzeigersinn an der Reihe, der links von dem Helden sitzt, der ursprünglich zum Kampf eingeladen hatte.
- **Wichtig:** Will der Zauberer mit seiner Sonderfähigkeit statt seines eigenen Würfels den Würfel eines anderen beteiligten Helden auf die gegenüberliegende Seite drehen, muss er das sofort nach dem Würfeln entscheiden. Er darf nicht erst abwarten, bis alle Helden gewürfelt haben.
- **Wichtig:** Gegenstände wie Runensteine oder der Trank der Hexe dürfen nicht innerhalb einer gemeinsamen Kampfrunde ausgetauscht werden. ***Beispiel:*** *Ein Held trinkt eine Hälfte des Tranks. Dann darf er den Rest nicht an einen mitkämpfenden Helden weitergeben.* Es ist aber erlaubt, **am Ende einer Kampfrunde** einen Gegenstand einem mitkämpfenden Helden zu übergeben (wenn beide auf demselben Feld stehen oder einer von beiden einen Falken nutzt).
- Ein Held oder mehrere Helden können sich nach einer Kampfrunde entscheiden, aus dem laufenden Kampf auszusteigen (dann können sie nicht mehr in den aktuellen Kampf eingreifen, sparen aber Stunden). Das kann auch der Held sein, der eingeladen hatte. Solange noch ein Held weiterkämpft, geht der Kampf weiter. Die nächste Kampfrunde beginnt von den beteiligten Helden der Held links vom einladenden Helden.
- Sollte ein Held aus dem gemeinsamen Kampf ausscheiden, weil er nicht mehr genug Willenspunkte oder Stunden auf der Tagesleiste hat, dürfen die anderen beteiligten Helden weiterkämpfen. Ein Held, der aus dem Kampf ausscheidet, weil er 0 Willenspunkte hat, verliert 1 Stärkepunkt und erhält 3 Willenspunkte. In den laufenden Kampf kann er jedoch nicht erneut eingreifen.
- **Wichtig:** Die Belohnung für einen gewonnenen Kampf wird nur unter den Helden verteilt, die auch in der letzten Kampfrunde dabei waren.

Beispiele für gemeinsame Kämpfe:

1. *Der Zwerg steht auf einem Feld mit einem Skral und ist am Zug. Er lädt den Zauberer auf demselben Feld ein und den Bogenschützen, der sich auf einem angrenzenden Feld befindet. Jeder der drei Helden setzt seinen Zeitstein auf der Tagesleiste 1 Feld weiter. Zunächst addieren sie ihre Stärkepunkte. Gemeinsam kommen Sie auf 7 Stärkepunkte. Dann würfeln die Helden reihum. Der Zwerg würfelt mit drei Würfeln als höchstes Ergebnis eine 5 und verdoppelt diese auf 10, indem er seinen Trank der Hexe halb leert. Der Zauberer würfelt eine 4 und setzt ein Heilkraut mit dem Wert 3 als zusätzliche Punkte ein, um seinen Wert auf 7 zu erhöhen. Der Bogenschütze würfelt nacheinander mit drei Würfeln als letztes Ergebnis eine 2. Der Zauberer setzt jetzt seine Sonderfähigkeit ein und dreht diesen Würfel auf die gegenüberliegende Seite: eine 5. Damit haben die Helden einen gemeinsamen Kampfwert von 29. Der Skral würfelt mit 2 roten Würfeln zweimal die 5. Da er gleiche Werte addiert, hat er eine 10 plus 6 Stärkepunkte. Das ergibt einen Kampfwert von 16. Die Differenz zwischen seinem Kampfwert und dem der Helden ist 13. Da der Skral nur 6 Willenspunkte hat, ist er damit besiegt. Die 3 Helden teilen die Belohnung von 4 unter sich auf: Der Zauberer verzichtet ganz. Daher können sich der Zwerg 2 Gold und der Bogenschütze 2 Willenspunkte nehmen.*

2. *Der Bogenschütze, der auf einem zu einem Gor angrenzenden Feld steht, kann in seinem Zug den Zwerg einladen, der sich mit dem Gor auf demselben Feld befindet.*

3. *Der Bogenschütze, der auf einem zu einem Gor angrenzenden Feld steht, kann in seinem Zug den Krieger einladen, der einen Bogen trägt und sich auf einem anderen Feld befindet, das ebenfalls an das Feld mit dem Gor angrenzt. Dabei ist es unerheblich, ob die beiden angrenzenden Felder eine gemeinsame Grenze haben.*

Passen

Will ein Held weder Laufen noch Kämpfen, kann er „passen". Auch das kostet ihn 1 Stunde auf der Tagesleiste.

Hinweis: *Statt zu laufen, kämpfen oder passen kann ein Held in manchen Legenden die Aktion „Prinz bewegen" oder „Schildzwerge bewegen" wählen, wenn diese Figuren in der Legende enthalten sind. Mehr dazu steht unter dem Stichpunkt „Prinz Thorald und die Schildzwerge" auf Seite 7.*

Die freien Handlungsmöglichkeiten

Die folgenden Handlungen kosten **keine** Stunden auf der Tagesleiste. Sie können jederzeit ausgeführt werden – auch dann, wenn der Held nicht am Zug ist. Das geht jedoch nicht, wenn sein Zeitstein bereits auf dem Sonnenaufgang-Feld liegt.

Die freien Handlungsmöglichkeiten eines Helden sind:

- Nebelplättchen aktivieren
- Brunnen leeren
- Gold/Edelsteine oder Gegenstände von einem Feld aufnehmen oder dort ablegen
- Gold/Edelsteine oder Gegenstände mit einem anderen Helden, der auf demselben Feld steht, tauschen oder verschenken
- Bei einem Händler Gegenstände oder Stärkepunkte kaufen
- Gegenstände benutzen

Beispiele für freie Handlungsmöglichkeiten:

1. *Der Zauberer ist am Zug und besitzt 3 Gold. Er entscheidet sich für die Aktion Laufen, läuft 3 Felder weit und beendet seine Bewegung auf einem Feld mit einem Händlersymbol. Das kostet ihn 3 Stunden auf der Tagesleiste. Er kann sofort einkaufen und kauft einen Falken für 2 Gold. 1 Gold bleibt übrig. Da er seine Bewegung beendet hat, kann er jetzt nicht mehr weiterlaufen. Der Bogenschütze erhält in seinem Zug 1 Gold durch ein Nebelplättchen. Der Zauberer setzt jetzt, obwohl er nicht am Zug ist, seinen Falken ein, um das eine Gold von dem Bogenschützen abzuholen. Weil der Zauberer noch 1 Gold übrig hatte, kann er sofort erneut einkaufen, obwohl er nicht am Zug ist.*

2. *Der Krieger ist am Zug, läuft 2 Felder weit und beendet seine Bewegung auf einem Feld mit einem Nebelplättchen. Das Nebelplättchen wird sofort aktiviert. Da er seine Bewegung beendet hat, kann der Krieger nun nicht mehr weiterlaufen. Durch das Nebelplättchen wird ein negatives Ereignis ausgelöst. Die Zwergin, die nicht am Zug ist, hat einen Schild und setzt ihn ein, um dieses Ereignis abzuwehren, was sie keine Stunden auf der Tagesleiste kostet.*

3. *Die Kriegerin ist am Zug und entscheidet sich für die Aktion Laufen. Sie hat einen vollen und einen halb vollen Trinkschlauch auf ihrer Heldentafel. Sie bewegt sich 3 Felder weit und beendet ihre Bewegung auf dem Feld mit dem Zauberer. Sie setzt den einen halb vollen Trinkschlauch ein. Dadurch kostet sie die Bewegung nur 2 statt 3 Stunden auf der Tagesleiste. Sie übergibt sofort dem Zauberer den vollen Trinkschlauch. Er gibt ihr zum Dank 1 Gold, obwohl er gar nicht am Zug ist. Weiterlaufen kann die Kriegerin nicht mehr, da sie ihre Bewegung beendet hat.*

Die Kreaturen und weitere Spielelemente

Die Kreaturen

Kreaturen aktivieren keine Plättchen (Brunnen, Nebelplättchen usw.) und lösen auch keine Kämpfe aus. Normalerweise können ihre Felder betreten und passiert werden (außer in der jeweiligen Legende wird eine entsprechende Ausnahme genannt).

Die Bewegung der Kreaturen

Bei jedem Sonnenaufgang bewegen sich die Kreaturen auf die Burg zu. Es beginnt immer der Gor, der auf dem Feld mit der kleinsten Zahl steht. Eine Kreatur zieht auf das angrenzende Feld, auf das der kleine Pfeil zeigt. Auf jedem Feld darf nur eine Kreatur stehen. Sollte das Feld, auf das eine Kreatur ziehen will, durch eine andere Kreatur bereits besetzt sein, wird sie sofort vom besetzten Feld aus entlang des Pfeils auf das daran angrenzende Feld weitergesetzt. Nach den Gors werden alle Skrale und danach die anderen Kreaturen nach denselben Regeln bewegt (in der Reihenfolge, in der sie auf dem Sonnenaufgang-Feld abgebildet sind). Auch wenn eine Kreatur neu auf den Plan kommt und das Zielfeld besetzt ist, wird sie entlang des Pfeils auf das angrenzende Feld weitergesetzt.

Die Stärke der Kreaturen

Auf der Kreaturenanzeige auf dem Spielplan ist für jede Kreatur angegeben, wie viele Stärke- und wie viele Willenspunkte sie hat.
Wenn es zu einem Kampf kommt, werden mit dem roten Holzstein die Stärkepunkte angezeigt. Mit der roten Holzscheibe werden ihre Willenspunkte markiert. Links in der Zeile ist zu sehen, mit wie vielen und mit welchen Würfeln die Kreatur kämpft. Ein Wardrak hat z. B. 10 Stärke- und 7 Willenspunkte und benutzt im Kampf 2 schwarze Würfel. ***Hinweis:*** *Alle anderen Kreaturen benutzen rote Würfel.*
Unter den Stärkepunkten ist angegeben, welche Belohnung die Helden fürs Besiegen der Kreatur jeweils erhalten. Für einen Wardrak erhalten sie 6 Gold oder 6 Willenspunkte oder eine beliebige Mischung aus beidem.
Besonderheiten:
Hat ein **Wardrak** weniger als 7 Willenspunkte, hat er nur noch 1 schwarzen Würfel zur Verfügung.
Solange ein **Troll** mindestens 7 Willenspunkte hat, benutzt er im Kampf 3 rote Würfel. Besitzt er weniger als 7 Willenspunkte, hat er nur noch 2 rote Würfel zur Verfügung. Alle gleichen Würfelwerte werden addiert. Der Troll wählt aber immer den höchsten Wert, egal ob dieser durch mehrere gleiche Würfelwerte oder durch einen hohen einzelnen Würfelwert erreicht wird. ***Beispiel:*** *Der Troll würfelt 3, 3, 5. Dann ist sein höchster Würfelwert die 6, den er zu seiner Stärke von 14 addiert.*

Die Tagesleiste

„Laufen", „Kämpfen" oder „Passen" kostet die Helden Stunden auf der Tagesleiste und werden dort mit den Zeitsteinen (Holzscheiben in Spielerfarben) markiert.
Für jede verbrauchte Stunde wird der Zeitstein des Helden ein Feld auf der Tagesleiste weitergesetzt.
Jeder Held hat pro Tag 7 Stunden zur Verfügung. Es sei denn, er macht „Überstunden". Hat ein Held seine Stunden verbraucht, sind nur noch die anderen Helden an der Reihe, bis auch sie ihre Stunden verbraucht haben. Ein Held, der an die Reihe kommt und seinen Tag beenden will (das kann auch schon vor der 7. Stunde sein), legt seinen Zeitstein auf das Sonnenaufgang-Feld. Ist er an diesem Tag der erste Held, legt er seinen Zeitstein auf den „Hahn" zum Zeichen, dass er den nächsten Tag als Erster beginnen wird. Bevor der neue Tag beginnt, müssen auch alle anderen Helden ihren Tag beendet haben und ihre Zeitsteine müssen auf dem Sonnenaufgang-Feld liegen. Dann werden alle Symbole auf dem Sonnenaufgang-Feld nacheinander ausgeführt. Erst danach beginnt der Held, dessen Zeitstein auf dem Hahn liegt, den neuen Tag.

Die Überstunden

Ein Held kann sich dazu entschließen, mehr als nur 7 Stunden an einem Tag zu verbrauchen. Er kann bis zu 3 zusätzliche „Überstunden" machen. Jede Überstunde kostet ihn allerdings 2 Willenspunkte. Dafür setzt er seine Holzscheibe auf seiner Heldentafel entsprechend viele Felder zurück. Ein Held darf sich nie durch Überstunden auf 0 Willenspunkte bringen.

Das Sonnenaufgang-Feld

1. Oberste Ereigniskarte vorlesen und ausführen

2.-6. Alle Kreaturen in der abgebildeten Reihenfolge bewegen
Es beginnen immer die Gors, dann folgen die Skrale, Wardraks, Trolle und erneut die Wardraks. Innerhalb jeder Kreaturenart beginnt immer die Kreatur, die auf dem Feld mit der kleinsten Zahl steht.
Wichtig: Auf jedem Feld darf **nur eine Kreatur** stehen. Sollte das Feld, auf das eine Kreatur ziehen will, durch eine andere Kreatur bereits besetzt sein, wird sie sofort vom besetzten Feld aus entlang des Pfeils auf das daran angrenzende Feld weitergesetzt**.**

7. Alle Brunnen „auffrischen"
Die Brunnenplättchen werden auf ihre farbige Vorderseite gedreht.
Wichtig: Sollte sich auf dem Feld mit einem Brunnen jedoch ein **Held** befinden, wird dieser Brunnen nicht aufgefrischt. Das Plättchen bleibt unverändert liegen.

8. Der Erzähler geht auf der Legendenleiste ein Buchstabenfeld weiter.
Außer für jede besiegte Kreatur bewegt sich der Erzähler immer bei jedem Sonnenaufgang. Wenn der Erzähler ein Buchstabenfeld erreicht, auf dem ein Sternchen liegt, wird die zugehörige Legendenkarte laut vorgelesen. ***Hinweis:*** *Für manche Buchstaben gibt es keine Legendenkarte.*
Erreicht der Erzähler das „N" auf der Legendenleiste, endet das Spiel.

Die Legendenleiste

Der Erzähler startet in jeder Legende auf Feld „A" der Legendenleiste. Nachdem die große Karte „Checkliste" vorgelesen und ausgeführt wurde, beginnt eine Legende immer mit dem Vorlesen der Karte A1. Durch die Legendenkarten erfahren die Helden das Legendenziel und die Geschichte wird erzählt.

Die Ausrüstungstafel

Auf der Ausrüstungstafel werden zu Beginn einer Legende Gegenstände bereitgelegt. Diese Gegenstände und Stärkepunkte kann ein Held, wenn er auf einem Feld mit einem Händlersymbol steht, für je 2 Gold kaufen. Außerdem wird auf der rechten Seite der Trank der Hexe bereitgelegt. Dieser kann aber nur gekauft werden, wenn ein Held auf demselben Feld wie die Hexe steht. Der Preis richtet sich nach der Anzahl der Helden und steht auf der Ausrüstungstafel.

Die Gegenstände

Die Benutzung der Gegenstände ist eine der „freien Handlungsmöglichkeiten“ der Helden und kostet keine Stunden auf der Tagesleiste.

Der Trinkschlauch

Wenn sich ein Held für die Aktion Laufen entscheidet, kann er sich mit jeder Seite des Trinkschlauchs 1 Feld weit bewegen, ohne dass er seinen Zeitstein auf der Tagesleiste versetzen muss. Nach dem ersten Einsatz wird das Plättchen auf die halb volle Rückseite gedreht. Nach dem zweiten Einsatz wird es auf die Ausrüstungstafel zurückgelegt.
Der Held kann beide Seite des Trinkschlauchs in einem Zug einsetzen oder auch mehrere Trinkschläuche auf einmal.

Der Schild

Jede Seite des Schildes kann einmal eingesetzt werden, um **für den Helden** den **Verlust von Willenspunkten** nach einer Kampfrunde zu verhindern. Auch in einem gemeinsamen Kampf kann man mit seinem Schild nur den Verlust seiner eigenen Willenspunkte verhindern, nicht jedoch für die anderen am Kampf beteiligten Helden.
Alternativ kann der Schild eingesetzt werden, um eine **negative Ereigniskarte für die Heldengruppe** abzuwehren. Alle Ereigniskarten, auf denen ein Schild abgebildet ist, können so verhindert werden (auch bei Sonnenaufgang). Auch gegen die Anweisung einer Karte „Der Drachenkampf“ in Legende 5 kann ein Schild eingesetzt werden. Er verhindert jedoch nur die negative Auswirkung der Karte für die Heldengruppe. Er verhindert nicht, dass die Karte wieder unter den Stapel gelegt wird.
Nachdem ein Schild zum ersten Mal eingesetzt wurde, wird er auf seine angeschlagene Rückseite gedreht. Nach dem zweiten Einsatz wird er auf die Ausrüstungstafel zurückgelegt.

Der Bogen

Ein Held darf eine Kreatur in einem benachbarten Feld angreifen.
Er muss seine Würfel einzeln nacheinander werfen und entscheiden, wann er mit dem Würfeln aufhört. Nur der letzte Würfel zählt.
Ein Held, der einen Bogen trägt (nicht der Bogenschütze) muss den Bogen bei einem Kampf gegen eine Kreatur **auf demselben Feld** natürlich nicht nutzen und kann alle seine Würfel gleichzeitig würfeln.

Der Helm

Mit einem Helm kann ein Held im Kampf alle **gleichen Würfelzahlen** addieren. Da für den Bogenschützen oder einen Held, der mit einem Bogen angreift, nur der zuletzt geworfene Würfel zählt, bietet ihnen der Helm keinen Vorteil. Dem Zauberer, der nur einen Würfel verwendet, nutzt der Helm auch nichts. Allerdings können diese Helden dennoch einen Helm kaufen und tragen, um ihn später einem Krieger oder Zwerg zu geben, für den er sehr wertvoll ist. Ein Helm kann **nicht** mit einem Trank der Hexe kombiniert werden.
Beispiel: *Eine gewürfelte 3 kann nicht mit Hilfe des Tranks auf 6 verdoppelt und dann durch den Helm zu einer gewürfelten 6 addiert werden.*
Die Sonderfähigkeit des Zauberers kann mit dem Helm eines mitkämpfenden Helden kombiniert werden.
Beispiel: *Der Zauberer dreht bei einer gewürfelten 3, 4, 4 des Kriegers die 3 in eine 4 um. Mit Hilfe des Helms kommt der Krieger damit auf einen Würfelwert von 12.*

Das Fernrohr

Das Fernrohr kann nur eingesetzt werden, während sein Besitzer auf einem Feld **steht**. Im Vorbeigehen ist das nicht möglich. Ein Held darf alle Plättchen aufdecken, die zu seinem Standort benachbart sind. Aktiviert werden diese Plättchen dadurch nicht. Das geht auch, wenn der Held nicht am Zug ist. ***Beispiel:*** *In Legende 2 werden die Positionen der Runensteine ausgewürfelt. Einer davon liegt nun benachbart zu der Zwergin. Wenn sie ein Fernrohr hat, kann sie den Runenstein sofort aufdecken, auch wenn sie gar nicht am Zug ist.*
Der Held kann ein Plättchen mit dem Fernrohr aufdecken, muss es aber nicht. Befinden sich mehrere Plättchen auf einem Feld, kann der Held eins bzw. einige aufdecken und andere verdeckt liegen lassen.

Der Falke

Beliebig viele kleine Gegenstände (dazu gehört auch ein Helm, der Trank der Hexe, das Gift), Gold oder Edelsteine können auf einmal zwischen zwei Helden getauscht werden, auch wenn sie nicht auf demselben Feld stehen. Einer der beiden Helden muss der Besitzer des Falken sein. Große Gegenstände (Schild oder Bogen) können so nicht getauscht werden. Der Falke kann nur einmal pro Tag eingesetzt werden. Danach wird das Plättchen auf seine Rückseite und bei Sonnenaufgang wieder auf seine Vorderseite gedreht. In der Mine in Legende 4 kann der Falke ebenfalls eingesetzt werden. Allerdings kann er nicht auf oder über Felder mit Geröll hinwegfliegen.
Während einer Kampfrunde kann der Falke **nicht** eingesetzt werden.

Der Trank der Hexe

Mit jeder Seite des Tranks kann der Held im Kampf einen eigenen Würfelwert verdoppeln. Pro Kampfrunde ist aber nur eine Hälfte des Tranks möglich. Auch mehrere Tränke können nicht von einem Helden auf einmal eingesetzt werden. Der Held muss direkt nach seinem Würfelwurf entscheiden, ob er den Trank einsetzt. Den Trank kann er nur für sein eigenes Würfelergebnis nutzen, nicht für das eines anderen Helden. Es ist nicht möglich, den Trank zusammen mit einem Helm zu benutzen. Hat der Held Trank und Helm zur Verfügung, muss er sich entscheiden.

Die Heilkräuter

Heilkräuter können auf den kleinen Ablagefeldern der Heldentafeln gesammelt werden. Die Zahl auf dem Plättchen gibt an, wie stark das Heilkraut wirkt. Ein Held, der sich nicht auf dem Sonnenaufgang-Feld befindet, kann ein Heilkraut einmalig auf eine von drei verschiedene Weisen nutzen:

- Als Bewegungsschritte, wenn der Held die Aktion „Laufen“ wählt. Seinen Zeitstein muss er auf der Tagesleiste dafür nicht weitersetzen.
- Zur Erhöhung seiner Willenspunkte auf seiner Heldentafel.
- Als zusätzliche Punkte in einer Kampfrunde, um seinen Kampfwert zu erhöhen. Der Held muss das direkt nach dem Würfeln entscheiden.

Der Zahlenwert kann nicht aufgeteilt werden (z. B. bei einem 3er-Heilkraut 1 Willenspunkt und 2 Schritte). Der Held darf aber darauf verzichten, das Heilkraut vollständig zu nutzen. Das Heilkraut kommt nach der einmaligen Nutzung aus dem Spiel. Wie andere Gegenstände kann das Heilkraut weitergegeben werden.
Hinweis: *Beim „verhexten Gor“ in Legende 3 werden die zusätzlichen Punkte durchs Heilkraut nicht mitgezählt.*

Die Runensteine

Runensteine können auf den kleinen Ablagefeldern der Heldentafeln gesammelt werden. Wie Nebelplättchen können sie mit Hilfe des Fernrohrs aufgedeckt werden. Runensteine können auch dann aufgedeckt und eingesammelt werden, wenn sich eine Kreatur auf dem Feld mit einem Runenstein befindet. Ein Held kann darauf verzichten, einen Runenstein aufzudecken.
Wenn ein Held 3 unterschiedlich farbige Runensteine auf seiner Heldentafel hat, erhält er einen schwarzen Würfel. Dieser hat höhere Werte als die Heldenwürfel. Solange er die Runensteine auf seiner Tafel hat, darf er im Kampf diesen schwarzen Würfel **anstatt** seiner eigenen benutzen. Der Zauberer kann seine Sonderfähigkeit auch auf den schwarzen Würfel anwenden. Wer drei Runensteine auf seiner Heldentafel hat, kann keine anderen Gegenstände mehr auf seinen kleinen Ablagefeldern haben. Er muss sonst Runensteine abgeben bzw. ablegen und den schwarzen Würfel zurücklegen.

Weitere wichtige Stichworte

Die Rietburg und die goldenen Schilde
Die Rietburg (Feld 0) kann wie andere Felder von jedem benachbarten Zahlenfeld aus betreten und passiert werden. Wenn eine Kreatur die Burg betritt, wird sie sofort auf einen goldenen Schild neben der Burg gestellt. Dieser Bereich zählt nicht als Spielplanfeld. Eine Kreatur auf einem goldenen Schild kann nicht bekämpft werden. Die Legende ist vorzeitig verloren, wenn es für eine Kreatur, die die Burg betritt, keinen freien Schild mehr gibt. Wie viele goldene Schilde es gibt, hängt von der Anzahl der Helden ab (siehe Abbildung neben der Burg).

Die Brunnen
Ein Held, der auf einem Feld mit einem Brunnen steht, kann den Brunnen leeren und erhält dafür 3 Willenspunkte. Im Vorbeigehen geht das jedoch nicht Alle Brunnen werden bei Sonnenaufgang „aufgefrischt", außer auf dem Feld mit einem Brunnen steht ein **Held**.

Die Nebelplättchen
Wenn ein Held ein Feld mit einem Nebelplättchen nur passiert, geschieht nichts. **Beendet** ein Held jedoch seine Bewegung auf einem Feld mit einem Nebelplättchen, muss er das Plättchen aufdecken und dadurch aktivieren. Je nach Abbildung muss er dann eine Ereigniskarte aufdecken, erhält Stärke- oder Willenspunkte, Gold aus dem Vorrat oder von der Ausrüstungstafel einen Trinkschlauch. Es befinden sich aber auch zwei Plättchen, die einen Gor zeigen, darunter. Dann wird ein Gor auf dem Feld aufgestellt. Nach der Aktivierung eines Nebelplättchens kommt es aus dem Spiel. Benutzt ein Held ein Fernrohr, darf er alle Nebelplättchen in allen Feldern aufdecken, die an das Feld angrenzen, auf dem er steht. Im Vorbeigehen geht das jedoch nicht. Sie bleiben dann so lange offen liegen, bis ein Held seine Bewegung dort beendet. Erst dann werden sie aktiviert.

Die Händler
Wenn ein Held auf einem Feld mit Händlersymbol steht, kann er Stärkepunkte und Gegenstände kaufen (siehe Ausrüstungstafel). Das geht aber nicht im Vorbeigehen. ***Beispiel:*** *Der Zwerg hat 2 Gold. Er beendet seine Bewegung auf einem Feld mit dem Händlersymbol und kann sofort etwas kaufen. Er kann in seinem Zug aber nicht mehr weiterlaufen. Anschließend ist der Bogenschütze am Zug und schickt dem Zwerg mit Hilfe seines Falken 2 Gold. Nun kann der Zwerg, obwohl er gar nicht am Zug ist, sofort wieder einkaufen. Kommt der Zwerg später wieder an die Reihe, kann er ganz normal seine Aktion (z. B. Laufen) durchführen.*

Die Hexe
Die Hexe verbirgt sich im Nebel. Hat ein Held das Nebelplättchen aktiviert, das den Trank der Hexe zeigt, erhält er kostenlos einen „Trank der Hexe" von der Ausrüstungstafel. Außerdem wird die Hexe auf dieses Feld gestellt. Ein Held, der auf dem Feld mit der Hexe steht, kann ab sofort ihren Trank kaufen. Der Preis richtet sich nach der Anzahl der Helden (siehe Ausrüstungstafel). Der Bogenschütze bezahlt immer 1 Gold weniger. Der Trank verdoppelt im Kampf einen Würfelwert und kann zweimal eingesetzt werden (Vorder- und Rückseite des Plättchens).

Die Bauern
Bauern können in die Burg gebracht werden. Für jedes Bauernplättchen, das in die Burg gebracht wird, kann eine Kreatur mehr in die Burg eindringen, ohne dass die Legende verloren ist. Das Bauernplättchen wird einfach auf seine Rückseite gedreht und neben die abgebildeten goldenen Schilde gelegt, die der Anzahl der Helden entspricht. Ein Held kann auf das Feld laufen, auf dem sich ein Bauernplättchen befindet und es mit seiner Figur mitbewegen. Er kann sogar mehrere Bauernplättchen auf einmal mitbewegen. Ein Held kann einen Bauern jederzeit auf einem Feld zurücklassen. Anders als bei anderen Plättchen muss der Held für die Aufnahme oder Ablage der Bauern seine Bewegung nicht beenden. Die Bauern werden nicht auf die Heldentafel gelegt. Läuft ein Held mit einem Bauern auf das Feld einer Kreatur oder betritt eine Kreatur ein Feld mit einem Bauern, ist dieser Bauer sofort geschlagen und kommt aus dem Spiel.

Prinz Thorald und die Schildzwerge
Wenn Prinz Thorald auf demselben Feld wie eine Kreatur steht, zählt er im Kampf 4 zusätzliche Stärkepunkte für den Helden. Ein Held kann in seinem Zug anstelle von „Laufen" oder „Kämpfen" die Aktion **„Prinz bewegen"** wählen. Das kostet ihn 1 Stunde auf der Tagesleiste. Dann darf er den Prinzen bis zu 4 Felder weit bewegen. Das kann er in seinem Zug auch mehrfach machen (also für 2 Stunden den Prinzen bis zu 8 Felder bewegen). Nach der Aktion „Prinz bewegen" ist der nächste Held an der Reihe. Prinz Thorald kann keine Plättchen einsammeln und keine Bauern bewegen. Die **Schildzwerge** funktionieren auf die gleiche Weise wie Prinz Thorald.

Das Geröll
Weder Helden noch Kreaturen oder der Falke können ein Feld mit Geröllplättchen betreten oder passieren. Ein Held kann ein Geröllplättchen von einem **angrenzenden** Feld aus entfernen. Das gilt als Aktion „Kämpfen". Dazu muss sein Kampfwert (Stärkepunkte plus Würfelwert) mindestens so groß sein wie die Zahl auf dem Geröllplättchen. Mit einem Kampfwert, der der Summe aus mehreren Plättchen entspricht, können mehrere Plättchen auf einmal entfernt werden. Jeder Versuch, Geröll zu entfernen, kostet den Helden 1 Stunde auf der Tagesleiste. Entfernte Geröllplättchen kommen aus dem Spiel. Wie beim Kampf gegen eine Kreatur können beim „Kampf " gegen das Geröll mehrere Helden gemeinsam Geröllplättchen entfernen.

Die Edelsteine
Die Zahlen auf den Edelsteinen stellen ihren Wert in Gold dar (2, 4 oder 6) und können beim Händler zum Kauf von Stärkepunkten und Gegenständen ausgegeben werden.
Das gilt nicht in **Legende 5**. Dort haben sie eine andere Bedeutung: Ein Held kann einen Edelstein auf jedem begehbaren Feld, auf dem er seine Bewegung beendet, ablegen. Wenn ein Edelstein benachbart zu einer Kreatur liegt, läuft sie bei Sonnenaufgang nicht entlang des Pfeils, sondern auf das Feld mit dem Edelstein. Der Edelstein kommt dann sofort aus dem Spiel. Liegen zwei Edelsteine benachbart, zieht die Kreatur zu dem wertvolleren. Beim nächsten Sonnenaufgang bewegt sich die Kreatur wieder entlang der Pfeile – außer es liegt ein weiterer Edelstein benachbart. Auf diese Weise können Kreaturen **von ihrem eigentlichen Weg abgelenkt** und sogar **aus der Burg gelockt** werden.
Wichtig: Die Reihenfolge, in der sich die Kreaturen bei Sonnenaufgang bewegen, wird auf jeden Fall beibehalten! Also zuerst alle Gors, dann alle Skrale, dann die Wardraks usw. Edelsteine auf Feldern, auf denen neue Kreaturen auftauchen, kommen sofort aus dem Spiel.

Die Ereigniskarten
In Legende 1 gibt es nur silberne Ereigniskarten (inkl. der START-Karte). In den Legenden 2, 3 und 5 werden die silbernen durch goldene Ereigniskarten ersetzt. In Legende 4 kommen silberne Ereigniskarten (ohne die START-Karte) und die grünen Karten „Geheimer See" ins Spiel. Silberne und goldene Ereigniskarten werden durch Nebelplättchen und bei jedem Sonnenaufgang ausgelöst. Die Karten „Geheimer See" werden aufgedeckt, wenn ein Held den Geheimen See in der Mine durchqueren will.
Ein Held kann eine Ereigniskarte, auf der ein Schild abgebildet ist, durch den Einsatz seines Schildes verhindern. Das gilt auch für eine Ereigniskarte, die bei Sonnenaufgang aufgedeckt wird.

ANDOR Leichter Spielen

Ab Legende 2 könnt ihr bei jeder Legende zwischen zwei Schwierigkeitsgraden wählen.

Dazu gibt es einige Legendenkarten in 2 Versionen:

1 x mit grünem Hintergrund, 1 x mit normalem Hintergrund

Vor dem Spiel entscheidet ihr:

a) Ihr nutzt von den doppelten Karten diejenigen mit grünem Hintergrund. Dann spielt ihr die Legende **„auf leicht“**.

ODER

b) Ihr nutzt von den doppelten Karten diejenigen mit normalem Hintergrund. Dann spielt ihr die Legende mit **„normalem Schwierigkeitsgrad“**.

Die nicht verwendeten Karten kommen aus dem Spiel.

Hinweis: Bei Karten, von denen es keine grüne Version gibt, verwendet ihr immer die normale Version.

Beispiel:



In Legende 2 gibt es die Karte A3 in zwei Versionen.

Wie geht es nach Legende 5 weiter? Erfinde deine eigene Legende 6 und nutze die Blankokarten auf unserer Homepage!





Auf unserer Homepage **legenden-von-andor.de** findest du bereits **über 100 tolle Fan-Legenden!**





Der Autor und Illustrator: Michael Menzel wurde 1975 geboren und lebt heute mit seiner Familie am Niederrhein. Seine große Leidenschaft für das Zeichnen begleitet ihn seit frühester Kindheit. Der Einstieg in die Spiele-Illustration glückte ihm im Jahr 2004 mit einem Spiel für den Kosmos Verlag. Seither gestaltet er für verschiedene Verlage sowohl Kinder- als auch Familienspiele. Das Spiel „Die Legenden von Andor“ ist sein Erstlingswerk als Autor.

Redaktion: TM-Spiele
Grafik: Michaela Kienle/Fine Tuning

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

Der Autor dankt besonders: „Meinem Sohn Johannes und meinem Neffen Joel, sie sind die Andor-Spieler der ersten Stunde. Außerdem danke ich den unermüdlichen Testern wie Inka und Markus Brand (12 Stunden Andor am Stück!!!), Ela und Stefan Hein, Steffen Müller, Mario Coopmann, Thorsten Obel; Madlen, Tilo, Martina und Jupp Hauk; Karina, Jakob, Max und Graham Murphy (ein Urlaub voller Andor); Andreas und Fabian Molter, Sebastian Nielatzner und Uwe Steinert; Rüdiger Dorn, Johannes Riemerscheidt, Daniela, Jannik und Nico Hecks; Christof und Tristan Tisch, Michele und Claudia Tucci (Andor-Blitz-Test). Vielen Dank auch allen anderen Testern vom Prototypen-Seminar in Bödefeld, Catan-Wochende in Bilstein und dem Spielewochenende in Lieberhausen. Ganz besonderer Dank gilt TM-Spiele und dem Kosmos Verlag für das Engagement auf allen Ebenen. Zu guter Letzt danke ich meiner Frau Steffi für ihre Unterstützung in den letzten 2 Jahren, ohne die ich Andor nicht hätte entwickeln können.“

© 2012 Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5–7
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de

Art.-Nr: 691745

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

Erfahrt mehr über die Welt von Andor auf
legenden-von-andor.de