

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. 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 auf 2 Seiten 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.

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!

- 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.

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.



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.*

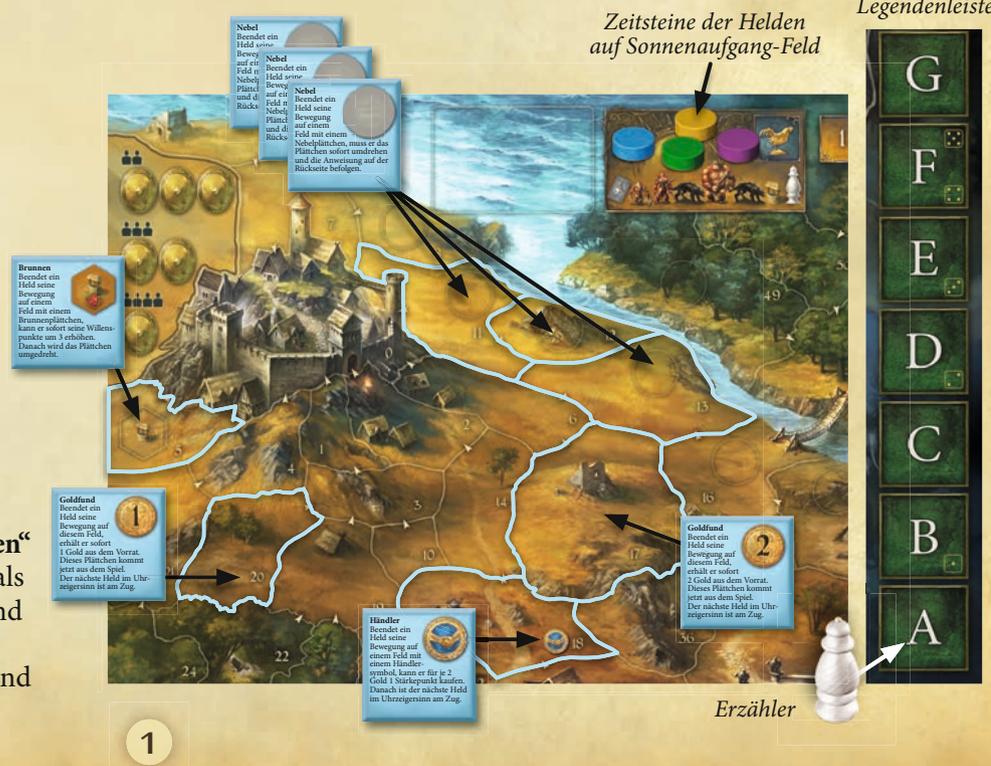
Legt die nicht gewählten Helden, Heldentafeln, Würfel, Holzscheiben und Holzsteine in die Schachtel zurück.

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.



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:

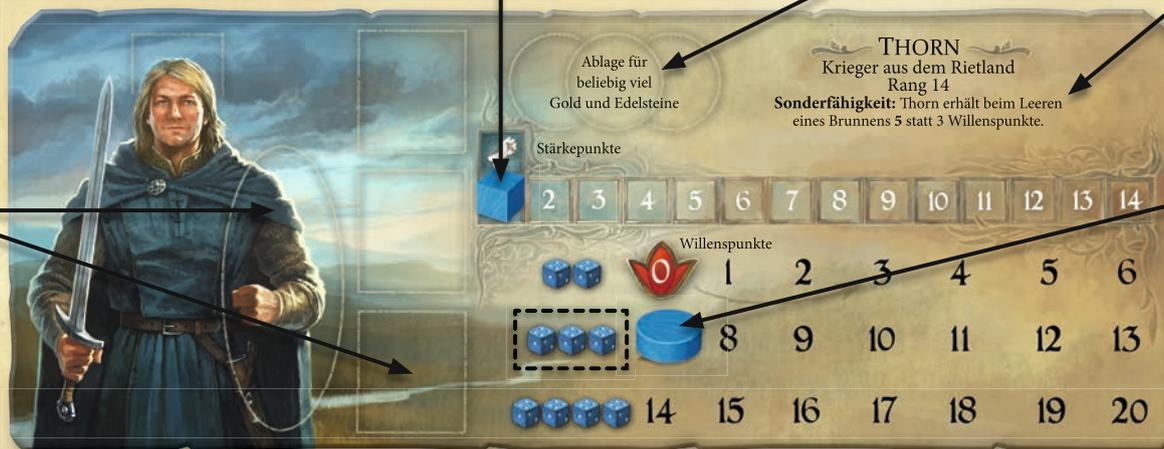
Hier kann beliebig viel Gold (und später auch Edelsteine) abgelegt werden.

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 weitersetzt.



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 weitersetzt. 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 weitersetzt**. 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.

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.



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.



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.



Kampftafel

Wichtig: Ein Held wählt immer zwischen 2 Möglichkeiten: Laufen oder Kämpfen. Sollte der Held in diesem Zug in das Feld einer Kreatur gelaufen sein, muss er bis zu seinem nächsten Zug warten. Erst dann kann er kämpfen.

Start

Angriff des Helden:
1. Der Zersplitter des Helden wird auf der Tagesleiste 1 Feld weitergemacht.
2. Der Held wirft immer alle Würfel, die ihm zur Verfügung stehen, auf einmal (auch auf der Halbkarte links neben seinen aktuellen Willenspunkten).
3. Anschließend addiert er zu seinem bisherigen Würfelwert seine aktuellen Stärkepunkte. Dies ergibt den Kampfwert des Helden.

Reaktion des Gores:
1. Jetzt wirft der linke Nachbar des Helden mit 3 roten Würfeln für den Gor.
2. Auch für den Gor gilt der höchste Würfelwert. Besonders Gleiche Werte werden addiert. Hinweis: Das gilt für alle Kreaturen, jedoch nicht für die Helden.
3. Dann werden die 2 Stärkepunkte des Gores zum Würfelwert addiert. Das ergibt den Kampfwert des Gores.

Die Differenz zwischen dem Kampfwert des Helden und dem Kampfwert des Gores wird ermittelt und dem Unterlegenen sein Willenspunkte abgezogen. Entweder verliert der Held Willenspunkte und setzt seine Holzscheibe entsprechend viele Felder zurück oder der Gor.

Der Kampf endet, wenn:
a) ... der Gor keine Willenspunkte mehr hat.
b) ... der Held keine Willenspunkte mehr hat.
c) ... der Held keine Stunde mehr auf der Tagesleiste übrig hat.
d) ... der Held den Kampf nach der Reaktion des Gores abbricht.

Letzt dann sofort weiter auf der Karte „Ende des Kampfes“.

Die Legendenkarte „Ende des Kampfes“ und die Legendenkarte „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.

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.

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

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.



1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 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:

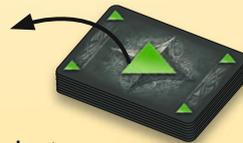
Es beginnt immer der Gor, der auf dem Feld mit der kleinsten Zahl steht. Momentan würde der Gor auf Feld 16 sich zuerst bewegen. Ein Gor zieht auf das angrenzende Feld, auf das der kleine Pfeil zeigt (also von 16 auf 13). **Ganz wichtig:** Auf jedem Feld darf **nur eine Kreatur** stehen. Sollte das Feld, 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.



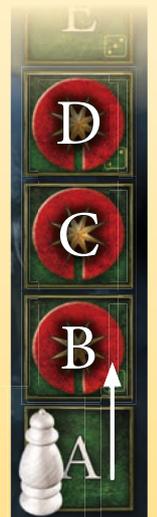
8. Der Erzähler geht jetzt auf der Legendenleiste ein Buchstabenfeld weiter (auf das Feld B):

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.)

8 Helden:



28 Kreaturen:



26 Plättchen „Gold“



Gift



1 x

3 Heilkräuter



3 x

4 x

4 x

Sternchen



8 x

Dunkler Magier



Prinz Thorald



Schildzwerge



Hexe



Erzähler



Turm



Drache



66 kleine Karten:



7 weitere Figuren:



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

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 Gold

2 x Gor

1 x Trinkschlauch

1 x Trank der Hexe

15 Kreaturenplättchen



1 „N“-Plättchen



7 große Plättchen



Händler
Beendet ein Held seine Bewegung auf einem Feld mit einem Händler-symbol, kann er für je 2 Gold 1 Stärkepunkt kaufen. Danach ist der nächste Held im Uhrzeigersinn am Zug.

Wichtige Stichworte zum Nachschlagen

Wird im Einführungsspiel nicht benötigt!

Die Aktionen der Helden

Ein Held, der am Zug ist, kann zwischen 3 Möglichkeiten wählen:

Laufen, Kämpfen oder Prinz bewegen

Jede dieser Aktionen kostet Zeit auf der Tagesleiste. Kämpfen kostet je Kampfrunde 1 Stunde, Laufen kostet 1 Stunde pro Spielplanfeld. Die Aktion „Prinz bewegen“ kann nur gewählt werden, wenn Prinz Thorald in der Legende enthalten ist. Für jeweils 1 Stunde kann er bis zu 4 Felder bewegt werden. Er bringt im Kampf 4 zusätzliche Stärkepunkte, wenn er in dem Feld mit einer Kreatur steht, die angegriffen wird.

Kann oder will der Held weder laufen noch kämpfen oder Prinz Thorald bewegen, kann er „passen“. Auch das kostet 1 Stunde auf der Tagesleiste.

Die weiteren Handlungsmöglichkeiten eines Helden sind:

- Nebelplättchen aktivieren
- Brunnen leeren
- Gold oder Gegenstände von einem Feld einsammeln oder dort ablegen
- Gold oder Gegenstände mit anderen Helden, die sich in demselben Feld befinden, tauschen
- Gegenstände benutzen
- Bei einem Händler Stärkepunkte und Gegenstände kaufen

Alle diese Handlungen kosten keine Stunden auf der Tagesleiste.

Sie können jederzeit ausgeführt werden – auch dann, wenn der Spieler nicht am Zug ist. Jedoch nicht, wenn der Zeitstein eines Helden bereits auf dem Sonnenaufgang-Feld liegt.

Beispiel für einen Spielzug: Ein Held, der auf einem Feld mit Händler-symbol steht, kauft zu Beginn 2 Stärkepunkte, einen Falken und einen Trinkschlauch. Da er bereits einen Schild auf seiner Heldentafel hat und nur Platz für einen großen Gegenstand ist, legt er den Schild auf dem Feld ab. Dann wählt er die Aktion „Laufen“. Er setzt ein Heilkraut mit Wert 3 und eine Seite seines gerade gekauften Trinkschlauchs ein. Dann läuft er 4 Felder auf ein Feld mit einem Nebelplättchen. Er deckt das Plättchen auf: ein „Gor“ wird aktiviert. Dieser wird aus dem Vorrat auf das Feld gestellt. Bekämpfen darf er den Gor in diesem Zug nicht mehr, da er bereits gelaufen ist. Auch Weiterlaufen darf der Held nicht mehr, da sein Zug nach der Aktivierung des Nebelplättchens beendet ist. Obwohl der Held gelaufen ist, hat ihn das keine Stunden auf der Tagesleiste gekostet.

Ablauf eines Kampfes

Ein Held, der sich in 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 in 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 weitersetzt.
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. Will der Held einen „Trank der Hexe“ einsetzen, um einen Würfelwert zu verdoppeln, 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 Kreaturanzeige 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 Kreaturanzeige 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 Würfelresultat. Gleiche Werte werden 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 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 Kreaturanzeige unter den Stärkepunkten. 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 Spieler ist am Zug.

Endet der Kampf ohne Gewinner, erholt sich die Kreatur wieder. Beim nächsten Angriff hat sie wieder ihre üblichen Startwerte (siehe Kreaturanzeige).

Gemeinsam kämpfen

Stehen mehrere Helden mit einer Kreatur in einem Feld (der Bogenschütze oder Helden mit Bogen auch in 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 weiterschoben. Der gemeinsame Kampfwert wird ermittelt, indem alle am Kampf beteiligten Helden ihre Stärkepunkte und nacheinander ihren höchsten Würfelwert addieren. Will der Zauberer mit seiner Sonderfähigkeit den Würfel eines Helden auf die gegenüberliegende Seite drehen, muss er das sofort nach dem Würfeln entscheiden. Er darf nicht erst abwarten, bis alle Helden gewürfelt haben.

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.

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

Wichtige Stichworte zum Nachschlagen

Wird im Einführungsspiel nicht benötigt!

bereits besetzt sein, wird sie sofort vom besetzten Feld aus entlang des Pfeils auf das daran angrenzende Feld weitersetzt. 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). Sollte ein Feld, auf das eine Kreatur ziehen will, blockiert sein, bleibt sie einfach auf ihrem Feld stehen.

Auch wenn eine Kreatur **neu auf den Plan** kommt und das Zielfeld besetzt ist, wird sie entlang des Pfeils ins angrenzende Feld weitersetzt.

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. Das Bauernplättchen wird dazu auf seine Rückseite gedreht und neben die abgebildeten goldenen Schilde gelegt. Ein Held kann auf das Feld zu einem Bauernplättchen laufen und es mit seiner Figur mitbewegen. Er kann mehrere Bauernplättchen auf einmal mitbewegen. Ein Held kann einen Bauern jederzeit auf einem Feld zurücklassen. Läuft ein Held mit einem Bauern in das Feld einer Kreatur oder betritt eine Kreatur ein Feld mit einem Bauern, ist dieser Bauer sofort geschlagen und kommt aus dem Spiel.

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 in dem Feld mit einem Runenstein befindet. 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.

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 verschiedenen Weisen nutzen:

- als Bewegungsschritte, wenn der Held die Aktion „Laufen“ wählt. Seinen Zeitstein muss er auf der Tagesleiste dafür nicht weitersetzen.
- als zusätzliche Stärkepunkte in einer Kampfrunde.
- zur Erhöhung seiner Willenspunkte auf seiner Heldentafel.

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.

Die Nebelplättchen

Ein Held, der seine Bewegung auf einem Feld mit einem Nebelplättchen beendet, muss das Plättchen aufdecken und es dadurch aktivieren. Je nach Abbildung muss er dann eine Ereigniskarte aufdecken, erhält er 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 angrenzenden Feldern aufdecken. Sie bleiben dann so lange offen liegen, bis ein Held seine Bewegung dort beendet. Erst dann werden sie aktiviert.

Die Hexe

Die Hexe verbirgt sich im Nebel. Hat ein Held auf einem Feld 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 in dem Feld mit der Hexe steht, kann ab sofort ihren Trank kaufen. Der Preis richtet sich nach der Spielerzahl (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).

Prinz Thorald

Wenn Prinz Thorald in demselben Feld wie eine Kreatur steht, zählt er im Kampf 4 zusätzliche Stärkepunkte für die Helden. Ein Spieler am Zug kann anstelle von „Kämpfen“ oder „Laufen“ die Aktion „Prinz bewegen“ wählen. Das kostet ihn 1 Stunde auf der Tagesleiste. Dann darf er den Prinzen bis zu 4 Felder weit auf dem Spielplan 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 Spieler an der Reihe. Prinz Thorald kann keine Plättchen einsammeln und keine Bauern bewegen.

Die Schildzwerge

Für die Schildzwerge gelten alle Regeln, die auch für Prinz Thorald gelten.

Die goldenen Schilde

Eine Kreatur, die in die Burg eindringt, wird sofort in dem Bereich neben der Burg auf einen goldenen Schild gestellt. Dieser Bereich zählt nicht als Spielplanfeld. Eine Kreatur auf einem goldenen Schild kann nicht bekämpft werden. Die Legende ist sofort verloren, wenn es für eine Kreatur, die die Burg betritt, keinen freien Schild mehr gibt (abhängig von der Spielerzahl). Jedes Bauernplättchen, das in die Burg gebracht wird, ermöglicht, eine weitere Kreatur in die Burg eindringen zu lassen. Die Rückseite des Plättchens zeigt einen goldenen Schild.

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.

Es ist **nicht** möglich, den Helm mit einem Trank der Hexe zu kombinieren. Also kann man z. B. eine geworfene 3 nicht mit Hilfe des Tranks auf 6 verdoppeln und dann durch den Helm zu einer gewürfelten 6 addieren.

Die Checkliste

Zu Beginn jeder Legende (außer bei Legende 1) werden die Spielmaterialien, wie auf der Karte „Checkliste“ beschrieben, bereitgestellt. Kommen für die jeweilige Legende weitere Materialien hinzu, steht das auf den zugehörigen Legendenkarten.

Die Rangzahlen

Auf manchen Karten wird auf den Rang eines Helden verwiesen. Der Zauberer hat mit 34 den höchsten Rang und der Zwerg mit 7 den niedrigsten.

Legendenübersicht

Spielt die Legenden in dieser Reihenfolge. Sie erzählen die Geschichte Andors weiter.

1

Legende 1

Die Ankunft der Helden

Das Einführungsspiel

Leichter Einstieg ins Spiel mit der „Losspiel-Anleitung“. Die Heldengruppe verteidigt die Burg und muss gleichzeitig eine wichtige Nachricht überbringen.

2

Legende 2

Die Heilung des Königs

Das erste große Abenteuer

Erstmals stehen die Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung. Außerdem treffen die Helden auf die Hexe und lernen ihren Trank und die magischen Runensteine zu nutzen.

3

Legende 3

Die Tage des Widerstands

Das freie Spiel

Die Kreaturen tauchen zufällig auf. Nur wenn alle Helden ihre Schicksalskarte erfüllt haben, erfahren sie, mit welchem Endgegner sie es dieses Mal zu tun bekommen.

6

Legende 6

Das Erbe des Drachens

Erfinde deine eigene Legende!

Für diese Legende stehen dir 9 Blanko-Karten zur Verfügung. Es ist an dir, die Geschichte Andors weiterzuerzählen.

5

Legende 5

Der Zorn des Drachens

Das große Finale

Die Helden müssen die Rietburg befreien und den Drachen besiegen, bevor er die Burg erreicht. Abwechslungsreiches Spielgeschehen, denn der Weg des Drachens ist immer unterschiedlich und nicht immer stehen den Helden die gleichen Hilfsmittel zur Verfügung.

4

Legende 4

Das Geheimnis der Mine

Neue Umgebung und neue Siegbedingung

Diese Legende spielt auf der Spielplanrückseite. Die Kreaturen bewachen die Schätze und lösen Alarm aus, wenn die Helden nicht vorsichtig sind. Feuerstöße kosten Willenspunkte.



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.

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 unermüdeten 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.“

Redaktion: TM-Spiele

Grafik: Michaela Kienle/Fine Tuning

© 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

Mehr Informationen über die Welt von Andor findet ihr auf legenden-von-andor.de