

Begleitheft

Spielmateriel

- 1 doppelseitiger Spielplan
- 46 Kunststoffhalter für die Spielfiguren (23 rote, 6 dunkelgraue, 2 hellgraue, 7 weiße, 2 blaue, 2 grüne, 2 violette, 2 gelbe)
- 1 Ausrüstungstafel (Rückseite „Kampftafel“)
- 4 Heldentafeln (Auf jeder Tafel ist auf einer Seite ein Held und auf der anderen Seite eine Heldin abgebildet.)
- 141 große Legendenkarten
 - 1 große Karte „Checkliste Graues Gebirge“
 - 1 große Karte „Die Goldenen Schilde“
- 33 Ereigniskarten (davon 1 Start-Ereigniskarte für Legende 11)
- 22 Würfel (5 blaue, 4 grüne, 1 violetter, 3 gelbe, 3 rote, 2 weiße, 4 große graue)
- 9 Holzscheiben (2 blaue, 2 grüne, 2 violette, 2 gelbe, 1 rote)
- 6 Holzsteine (1 blauer, 1 grüner, 1 violetter, 1 gelber, 1 weißer, 1 roter)
- 15 Aufbewahrungsbeutel
- 1 Losspiel-Anleitung

12 weitere Figuren:



22 Ausrüstungsgegenstände:



„-4“-Plättchen (Rückseite „-1“)



22 Nebelplättchen:



8 Helden:



23 Kreaturen:



1 Ringplättchen



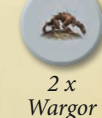
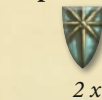
10 Höhlenplättchen



4 Magische Schilde:



1 Rietgraskrone

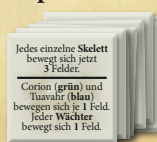


1 Kessel

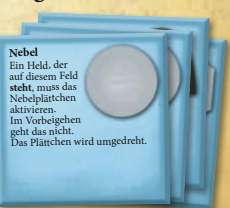


rotes X
4 x

8 Bewegungsplättchen



4 große Plättchen



Worum geht es – wie wird gespielt?

Die Helden versuchen, das Lager oder den Trosswagen vor bösen Kreaturen zu schützen und zusätzliche Aufgaben zu erfüllen. Das Spiel wird in 7 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 11**. Damit startet ihr schnell und einfach in euer erstes Spiel. Weitere Regeln kommen nach und nach während des Abenteuers ins Spiel.

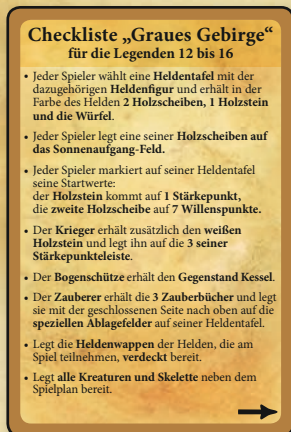
Mehr müsst ihr für die Legende 11 gar nicht wissen. Daher legt jetzt dieses Begleitheft in die Schachtel zurück und fangt gleich mit Seite 1 der Losspiel-Anleitung an.

Spannende Abenteuer warten schon auch euch!

Wie geht es weiter nach Legende 11?

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

Außerdem benötigt ihr die großen **Karten Checkliste „Graues Gebirge“** und **„Die Goldenen Schilde“**.



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.

Überblick über den Spielverlauf

- 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 11. 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 das Feld betritt, auf dem das Lager oder der Trosswagen stehen, wird sie sofort auf einen goldenen Schild auf der Karte „Die Goldenen Schilde“ gestellt. Die Legende ist vorzeitig verloren, wenn es für eine Kreatur, die das Feld mit dem Lager oder Trosswagen 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 das Lager bzw. zum Trosswagen gelassen werden.
- Die Helden müssen das jeweilige Legendenziel erreichen und alle Aufgaben erfüllen, bevor der Erzähler den Buchstaben „n“ auf der Legendenleiste erreicht. Sonst haben alle gemeinsam verloren.

Die Helden

Jeder Held wählt zu Beginn des Spiels seinen Helden und das Spielmaterial in seiner Farbe (Würfel, Holzscheibe, Holzstein, Wappen). Die Anzahl der Würfel ist nicht bei allen Helden gleich.

Mit seinem Holzstein zeigt jeder Held an, wie viele Punkte er beim Kämpfen addieren darf. Mit einer seiner beiden Holzscheiben zeigt jeder Held an, mit wie vielen Würfeln er jeweils kämpfen darf (links von den **Willenspunkten** steht die Würfelanzahl). *Der Zwerg z. B. kann bei 7 Willenspunkten mit 2 Würfeln kämpfen. Verliert er einen Willenspunkt und rutscht damit in die erste Zeile, steht ihm nur noch 1 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 Sonderfähigkeiten der Helden

Jeder Held hat eine Sonderfähigkeit. Sie ist auf seiner Heldentafel oben rechts beschrieben. Ab Legende 12 steht jedem Helden von Beginn an eine **zweite Sonderfähigkeit** zur Verfügung:

Krieger: Legt zu Beginn einer jeden Legende den **weißen Holzstein** auf die Stärkepunkteleiste des Kriegers auf den Wert, der **um 2 höher** ist, als sein aktueller Stärkepunktewert. Das ist Ambras Stärke.
Beispiel: Der Krieger hat 4 Stärkepunkte. Dann wird Ambras weißer Holzstein auf die 6 gesetzt. Immer wenn der Krieger Stärkepunkte hinzugewinnt oder verliert, verschiebt er den weißen Holzstein mit, so dass Ambras Stärkepunkte immer um 2 höher sind. Ab jetzt gilt in **jeder ersten Kampfrunde der Stärkepunktewert, den der weiße Holzstein anzeigt**. In allen darauf folgenden Kampfrunden desselben Kampfes zählt der Wert des blauen Holzsteins.

Zwerg: Nur der Zwerg hat im Kampf **auf Höhlenfeldern 5 Stärkepunkte zusätzlich** und würfelt **immer mit 3 Würfeln** (unabhängig von seiner Willenspunkteanzeige).

Zauberer: Lege zu Beginn jeder Legende die **3 Zauberbücher** mit der geschlossenen Seite nach oben auf die Heldentafel des Zauberers. Nur der Zauberer kann die neue **Aktion „Zauberspruch nachlesen“** nutzen. Dann darf er, für je 1 Stunde auf der Tagesleiste, eins der Zauberbücher auf die offene Seite drehen. Er kann auch mehrere Zauber auf einmal „nachlesen“. Das kostet ihn pro Buch 1 Stunde. Die nachgelesenen Zauber kann er sofort nach dem Nachlesen oder irgendwann später in dieser Legende einmal ausführen.

Lichtzauber: Der Zauberer kann 1 Kreatur, die sich auf seinem Feld befindet, auf ein beliebiges angrenzendes Feld versetzen, auf dem sich keine andere Kreatur befindet. Das gilt auch für Skelette und Krahder. Sollten mehrere Skelette auf seinem Feld stehen, darf er mit dem Lichtzauber alle in **ein** freies angrenzendes Feld versetzen (nicht auf mehrere Felder verteilen). Er kann keine Kreaturen, Skelette oder Krahder über Sprungfelder verschieben. Er kann den Lichtzauber nie gegen einen Endgegner einsetzen.

Heilzauber: Der Zauberer kann den Wert der 1er-Stelle seiner aktuellen Feldzahl als Willenspunkte auf die Gruppe verteilen.

Beispiel: Er steht auf dem Feld 228, dann darf er 8 Willenspunkte auf die Gruppe verteilen.

Die anderen Helden müssen dafür nicht auf seinem Feld stehen.

Die anderen Helden können bereits ihren Zeitstein auf dem Sonnenaufgang-Feld haben.

Portalzauber: Der Zauberer kann sich von einem beliebigen Feld auf das Feld mit dem Lager, bzw. dem Trosswagen teleportieren. Dabei kann er 1 anderen Helden mitnehmen. Der Held muss dafür auf seinem Feld stehen und darf seinen Tag noch nicht beendet haben. Das geht auch, sollte er von einem Höhlenwicht, Skelett oder Krahder festgehalten werden.

Bogenschütze: Der Bogenschütze erhält zu Beginn jeder Legende den **Gegenstand Kessel**. Nur er kann die neue **Aktion „Trank brauen“** wählen. Wenn er den Kessel auf seiner Heldentafel trägt, darf er für 1 Stunde auf der Tagesleiste **2 Sternkräuter abgeben und in 1 Trank der Hexe tauschen**. Hat er nur 1 Sternkraut kann er einen halb vollen Trank der Hexe brauen. Die Aktion kostet immer 1 Stunde, egal wie viele Sternkräuter er zu Tränken braut. Es kann sinnvoll sein, aus 2 Sternkräutern 2 halb volle Tränke der Hexe zu brauen. Die Erklärung zum Trank der Hexe findet ihr auf der Ausrüstungstafel.

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.

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.

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 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 eine „alte Waffe“ 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.

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). An der Farbe der Kunststoffhalter könnt ihr ablesen, mit welchen Würfeln eine Kreatur würfelt.

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. Bei Kreaturen mit 3 Würfeln kann es passieren, dass 2 gleiche Würfel zusammen dennoch einen kleineren Wert ergeben, als der einzelne Würfel. *Beispiel: Ein Troll würfelt 2 x eine 2 (= 4) und eine 6. Dann wählt die Kreatur immer den höheren einzelnen Wert.*
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 eine Belohnung. Wie hoch und was die Belohnung ist, steht auf der Kreaturenanzeige unter den Stärkepunkten der besiegten Kreatur. Steht ein Schrägstrich zwischen 2 Belohnungen, könnt ihr entweder die Belohnung links vom Strich oder diejenige rechts vom Strich wählen. **Die besiegte Kreatur wird auf das Feld 200 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 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 alte Waffen 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.

Passen

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

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
- Höhlenplättchen aktivieren
- Quellen leeren
- Apfelnüsse, Sternkraut, Edelsteine oder Gegenstände von einem Feld aufnehmen oder dort ablegen
- Apfelnüsse, Sternkraut, Edelsteine oder Gegenstände mit einem anderen Helden, der auf demselben Feld steht, tauschen oder verschenken
- Sternkraut pflücken
- Gegenstände benutzen

Die Kreaturen

Kreaturen aktivieren keine Plättchen (Quellen, 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 das Lager oder den Trosswagen zu. Erreichen sie die Zwergenstraße (Feldzahlen mit Unterstrich), bewegen sie sich immer in Richtung Lager bzw. Trosswagen. Sie nutzen nie Sprungfelder. Es beginnt immer der Wargor, 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 Wargors werden alle Bergskrale 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. Hat ein Bergskral oder Troll weniger als 7 Willenspunkte, hat er nur noch 2 rote Würfel zur Verfügung. An der Farbe der Kunststoffhalter könnt ihr ablesen, mit welchen Würfeln eine Kreatur würfelt.

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.

Die Sprungfelder

Ein Held kann an bestimmten Stellen über Schluchten springen – immer dort, wo eine gebogene Linie und ein Willenspunktwert zu sehen sind. Das Springen zählt zur Aktion „Laufen“. Allerdings benötigt der Held zum Springen mindestens so viele Willenspunkte, wie dort angegeben sind. Er muss die Willenspunkte nur aktuell besitzen, nicht abgeben. Sollte er für den Sprung Überstunden machen, zählen die Willenspunkte vor dem Weitersetzen seines Zeitsteins.

Wenn der **Krieger** einen anderen Helden über ein Sprungfeld mitnimmt, muss nur der Krieger den angegebenen Wert haben.

Wichtig: Kreaturen können die Sprungfelder nicht nutzen.

Skelette und Krahder nutzen Sprungfelder.

Der **Bogenschütze** kann auch über ein Sprungfeld hinweg Kreaturen, Skelette oder Krahder angreifen.

Mit dem **Fernrohr** können auch Plättchen auf Feldern aufgedeckt werden, wenn sie nur durch ein Sprungfeld mit dem Helden verbunden sind, der das Fernrohr trägt.

Die alte Zwergenstraße

Auf dem Spielplan „Graues Gebirge“ gibt es Feldzahlen mit Unterstrichen. Diese Felder gehören zur alten Zwergenstraße. Nur auf diesen Feldern kann der Trosswagen bewegt werden. Kreaturen, die eins dieser Felder erreichen, bewegen sich fortan in Richtung des Lagers bzw. Trosswagens.

Das Sonnenaufgang-Feld

1. Oberste Ereigniskarte vorlesen und ausführen

2.–5. Alle Kreaturen in der abgebildeten Reihenfolge bewegen

Es beginnen immer die Wargors, dann folgen die Bergskrale, Trolle und erneut die Wargors. 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.

6. Alle Höhlen auffüllen

Legt auf jedes Höhlenfeld ein Höhlenplättchen aus dem Vorrat, außer ein Held steht aktuell darauf.

7. Skelette einwürfeln und aufstellen

Alle Skelette, die auf dem Sonnenaufgang-Feld liegen, werden mit einem roten Würfel eingewürfelt und auf das entsprechende Feld mit rotem Würfelsymbol gestellt. Außerdem werden alle liegenden Skelette auf ihrem Feld aufgestellt.

8. Proviant abgeben

Jeder Held muss jetzt 1 x Proviant abgeben können. Das können Apfelnüsse oder Sternkraut sein. Kann ein Held das nicht, verliert er 8 Willenspunkte. Sinkt er dadurch auf 0 Willenspunkte, erhält er sofort 3 Willenspunkte, verliert aber 1 Stärkepunkt.

Ganz wichtig: Ein Held, der auf dem Feld mit dem Lager oder Trosswagen steht, muss keinen Proviant abgeben.

9. Sternkraut wachsen lassen

Auf alle ungepflückten Sternkrautplättchen auf dem Spielplan wird jetzt ein weiteres darauf gelegt. Ein Held kann sie einsammeln und muss nicht alles auf einmal „herausrufen“.

10. Quellen auffrischen

Die Quellenplättchen werden auf ihre farbige Vorderseite gedreht, außer ein Held steht aktuell darauf.

11. Erzähler bewegen

Der Erzähler geht auf der Legendenleiste ein Buchstabenfeld weiter. Der Erzähler bewegt sich bei jedem Sonnenaufgang. Wenn der Erzähler ein Buchstabenfeld erreicht, auf dem ein Sternchen liegt, wird die zugehörige Legendenkarte laut vorgelesen. Erreicht der Erzähler den Buchstaben „n“ auf der Legendenleiste, endet das Spiel.

Die Agren und die Ausrüstungstafel

Auf der Ausrüstungstafel werden zu Beginn einer Legende Gegenstände bereitgelegt. Ab Legende 12 darf sich ein Held, wenn er einen **Agren** (grünlicher kleiner Bergmensch) auf einem Nebel- oder Höhlenplättchen aktiviert **oder wenn er ein Skelett besiegt**, einen dieser Gegenstände nehmen (nicht den Trank der Hexe und nicht das Sternkraut).

Die Gegenstände

Die Benutzung der Gegenstände ist eine der „freien Handlungsmöglichkeiten“ der Helden und kostet keine Stunden auf der Tagesleiste. Die Erklärungen zu den meisten Gegenständen findet ihr auf der Ausrüstungstafel.

Der Sturmschild und der Feuerschild

Jede Seite des **Sturmschildes** kann einmal eingesetzt werden, um
a) ein negatives Ereignis, auf dem der Sturmschild abgebildet ist, für die ganze Heldengruppe abzuwehren oder
b) nach einer Kampfrunde den Verlust von Willenspunkten für den Träger des Schildes abzuwehren.

Für jede Seite des **Feuerschildes** darf der Held, der ihn trägt, ein Feuerplättchen auf das Feld legen, auf dem er gerade steht (im Vorbeigehen geht das nicht). Dort bleibt es bis zum Ende der Legende liegen. Ein Held, der auf einem Feld mit einem Feuerplättchen steht (passieren ist kein Problem), sinkt auf 3 Willenspunkte und kann in der restlichen Legende nie mehr über 3 Willenspunkte kommen. Kreaturen sinken ebenfalls auf 3 Willenspunkte, wenn sie auf einem Feld mit einem Feuerplättchen stehen, erlangen aber sofort wieder ihre normalen Willenspunktwerte, wenn sie das Feld verlassen haben. Ein Held, der einen der mächtigen Schilde (z. B. den Sturmschild) trägt, kann eine Seite des Schildes einsetzen, um sich vor dem Willenspunkteverlust zu schützen. Das kann auch der Träger des Feuerschildes mit seiner verbliebenen zweiten Seite machen. Auf Endgegner hat der Feuerschild keinen Einfluss! Der Feuerschild kann außerdem genutzt werden, um nach einer verlorenen Kampfrunde den Verlust von Willenspunkten für den Träger des Schildes abzuwehren.

Apfelnüsse und Sternkraut

Sowohl Apfelnüsse als auch Sternkraut können bei Sonnenaufgang als Proviant abgegeben werden. Der Bogenschütze kann zudem aus dem Sternkraut den Trank der Hexe brauen.

Ungepflücktes Sternkraut wächst bei Sonnenaufgang nach. D. h. auf allen Feldern, auf denen bereits ein Sternkrautplättchen liegt, wird eins darauf gelegt. Ein Held muss nicht alle Sternkräuter auf einem Feld pflücken. Wenn nicht genügend Sternkrautplättchen auf der Ausrüstungstafel liegen, wird zuerst auf die Felder ein neues Plättchen gelegt, die die kleinste Feldzahl haben.

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, allerdings keine Höhlenplättchen. Aktiviert werden diese Plättchen dadurch nicht.

Die Edelsteine

Ein Held kann einen Edelstein auf jedem begehbaren Feld, auf dem er steht, ablegen (das geht nicht im Vorbeigehen). 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 werden.

Wichtig: Die Reihenfolge, in der sich die Kreaturen bei Sonnenaufgang bewegen, wird auf jeden Fall beibehalten! Edelsteine auf Feldern, auf denen neue Kreaturen auftauchen, kommen sofort aus dem Spiel.

Die alten Waffen

Jede dieser Waffen kann nur einmal eingesetzt werden. Danach kommt sie aus dem Spiel. Ein Held, der eine alte Waffe einsetzen möchte, muss dies sofort nach dem Würfeln entscheiden.

Eiserner Handschuh: Der Held kann in einer Kampfrunde 2 Würfel mit einem beliebigen Wert addieren. Kann nicht vom Bogenschützen verwendet werden.

Messer: Der Held kann in einer Kampfrunde einen eigenen geworfenen Würfel erneut würfeln. Der Bogenschütze kann nur seinen zuletzt geworfenen Würfel erneut würfeln. Dieser zählt.

Axt: Der Held erhält in einer Kampfrunde 2 Stärkepunkte zusätzlich.

Schwertgriff: Ist alleine nutzlos. Zusammen mit der Schwertklinge bringt der Schwertgriff in einer Kampfrunde 5 Stärkepunkte zusätzlich.

Schwertklinge: Ist alleine nutzlos. Zusammen mit dem Schwertgriff bringt die Schwertklinge in einer Kampfrunde 5 Stärkepunkte zusätzlich.

Hinweis: Messer, Axt und Schwertgriff und -klinge können vom Bogenschützen auch dann verwendet werden, wenn er von einem benachbarten Feld aus angreift.

Die Quellen

Ein Held, der auf einem Feld mit einer Quelle steht, kann die Quelle leeren und erhält dafür Willenspunkte. Im Vorbeigehen geht das jedoch nicht. Alle Quellen werden bei Sonnenaufgang „aufgefrischt“, außer auf einem Feld mit einer Quelle, auf dem ein Held steht.

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.

Die Höhlen

Wenn ein Held ein Feld mit einem Höhlenplättchen nur passiert, geschieht nichts. Beendet ein Held jedoch seine Bewegung darauf, muss er das Plättchen aufdecken und dadurch aktivieren. Höhlen können nicht mit dem Fernrohr aufgedeckt werden.

Die Höhlenwichte

Ein Held, der einen Höhlenwicht aktiviert hat, lässt dieses Höhlenplättchen auf dem Feld liegen. Um sich zu befreien, muss er in einer Kampfrunde den darauf abgebildeten Wert übertreffen. Bei Gleichstand oder einem niedrigeren Kampfwert geschieht nichts. So lange er den Höhlenwicht nicht besiegt hat, kann er die **Aktion „Laufen“ nicht mehr** wählen. Andere Helden dürfen zu ihm kommen und mit ihm gemeinsam kämpfen, um ihn zu befreien. Der gefangene Held muss aber mitkämpfen. Der Höhlenwicht hält nur diesen einen Helden fest. Für einen besiegten Höhlenwicht gibt es keine Belohnung und der Erzähler geht nicht weiter. Das besiegte Höhlenwichtplättchen kommt aus dem Spiel und ein neues Höhlenplättchen wird sofort aktiviert.

Die Holzstämme

Wenn ein Held auf einem Feld mit einem Holzstamm steht, kann er den Stamm einsammeln. Die Stämme werden auf die Stärkepunkteleiste der Heldentafel gelegt – und zwar so, dass sie links neben den Holzstein passen, der die Stärkepunkte anzeigt. *Beispiel: Um einen 2er-Stamm tragen zu können, benötigt der Held mindestens 3 Stärkepunkte.* Ein Held kann mehrere Stämme gleichzeitig tragen, wenn alle diese Stämme links neben den Holzstein auf seiner Stärkepunkteleiste passen.

Die Skelette

Mehrere Skelette auf einem Feld sind eine „Horde“.

Skelett-Bewegung:

Immer wenn ein Zeitstein die 4. Stunde verlässt, erhält der jeweilige Held das oberste Bewegungsplättchen. Er darf die Aktion dieser Stunde noch zu Ende ausführen (z. B. 1 Feld weit laufen oder eine Kampfrunde bestreiten). Dann aber muss er den Text auf dem Plättchen laut vorlesen und die Skelette und Horden entsprechend bewegen. Anschließend kann er seine Aktion fortführen (also z. B. weiter laufen oder weiter kämpfen).

Wenn die Bewegungsplättchen der Skelette aufgebraucht sein sollten, werden sie gemischt und erneut als Stapel auf die 4. Stunde gelegt.

Hinweis: Die Anweisungen auf den Bewegungsplättchen unter dem Strich haben erst in Legende 17 eine Bedeutung.

- Skelette bewegen sich nicht entlang der Pfeile, sondern immer in die Richtung eines Helden, falls er nicht mehr als 3 Felder weit entfernt steht.
- Ein Skelett, das keinen Helden in „Sichtweite“ von 3 Feldern hat, bewegt sich nicht.
- Skelette nutzen Sprungfelder. Auch ein Held, der durch ein Sprungfeld 3 oder weniger Felder entfernt ist, ist in „Sichtweite“.
- Es laufen immer zuerst die Skelette, die auf den Feldern mit den kleinsten Feldzahlen stehen.
- Sollten mehrere Helden gleich weit entfernt sein, wählen die Skelette immer denjenigen, der auf der kleinsten Feldzahl steht.
- Sollten Skelette einen Helden nicht erreichen, also einen Zwischenstopp einlegen, und mehrere Felder gleich weit zum Helden entfernt sein, wählen die Skelette immer den Weg, bei dem sie auf dem Feld mit der kleineren Feldzahl auskommen.
- Ein Skelett, das mit einem Helden auf einem Feld steht, bewegt sich nicht mehr.
- Ein Held, der auf einem Feld mit einem Skelett steht, kann die Aktion „Laufen“ nicht mehr wählen.
- Ein Held, der ein Feld mit einem Skelett betritt, kann nicht mehr weiterlaufen.
- Skelette ignorieren Edelsteine.

Skelette und das Lager bzw. der Trosswagen:

Skelette laufen nicht absichtlich in die Richtung des Lagers oder des Trosswagens, sondern in die Richtung der Helden. Sollten sie jedoch das Feld, auf dem das Lager oder der Trosswagen steht, betreten, werden sie wie Kreaturen auf die goldenen Schilde gestellt (pro Skelett 1 Schild).

Skelett-Kampfwerte:

Die Skelette würfeln mit 2 weißen Würfeln. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Sie haben 9 Willenspunkte und 3 Stärkepunkte. Haben sie weniger als 7 Willenspunkte, kämpfen sie nur noch mit 1 weißen Würfel.

- Ein Held kann immer nur ein Skelett nach dem anderen angreifen. Ist der Kampf beendet, ist der im Uhrzeigersinn nächste Held an der Reihe.
- Der Kampf gegen Skelette funktioniert fast genauso wie der Kampf gegen Kreaturen. Hat das Skelett einen höheren Kampfwert (Stärkepunkte + Würfelwert), verliert der Held die Differenz an Willenspunkten. Bei Gleichstand geschieht nichts.

Skelette können überwunden oder besiegt werden. Das hängt davon ab, wie sehr euer Kampfwert den ihren übertrifft.

Skelette überwinden (ohne Belohnung):

Ein Held oder eine Heldengruppe, die in einer Kampfrunde einen höheren Kampfwert als das Skelett hat, hat das Skelett „überwunden“. Es wird sofort auf dem aktuellen Feld hingelegt.

- Der Erzähler geht für das Überwinden von Skeletten nicht weiter.
- Für überwundene Skelette gibt es keine Belohnung.
- Bei Sonnenaufgang stehen alle überwundenen Skelette wieder auf (7. Symbol).
- Solange sie liegen, werden sie aufgrund von Bewegungsplättchen nicht bewegt.

Skelette besiegen (mit Belohnung):

Ein Held oder eine Heldengruppe, die es schafft, in der ersten Kampfrunde ein Skelett auf 0 Willenspunkte zu bringen, hat es besiegt!

Nur dann gilt Folgendes: Der Held, der das Skelett besiegt hat, entscheidet ob er es ...

a) ... auf das Feld 200 legt oder

b) ... auf das Sonnenaufgang-Feld.

- Legt er das Skelett auf das Feld 200, geht der Erzähler 1 Buchstaben weiter.
- Legt er das Skelett auf das Sonnenaufgang-Feld, geht der Erzähler nicht weiter. Dafür wird das Skelett beim kommenden Sonnenaufgang (7. Symbol) mit einem roten Würfel wieder eingewürfelt und auf das entsprechende Feld mit rotem Würfelsymbol gestellt.

In beiden Fällen erhalten die Helden eine Belohnung, nämlich 1 beliebigen Gegenstand von der Ausrüstungstafel (außer Sternkraut oder Trank der Hexe).

Sonderfall 1:

Wenn ein Held, dessen Zeitstein auf der 4. Stunde liegt, anstelle einer Aktion seinen Tag vorzeitig beendet, wird dadurch das oberste Bewegungsplättchen nicht aktiviert. Daher kann es in Ausnahmefällen sinnvoll sein, auf die restlichen Stunden eines Tages zu verzichten.

Sonderfall 2:

Ein Held, dessen Zeitstein die 4. Stunde verlässt, muss seine Bewegung unterbrechen und ein Bewegungsplättchen aktivieren. Sollte er dabei auf einem Feld mit einem Nebel- oder Höhlenplättchen „anhalten“ müssen, so muss er dieses Plättchen **nicht** aktivieren. In diesem Fall hat er seine Bewegung ja noch nicht beendet. Wenn er nach der Aktivierung des Bewegungsplättchens seine Bewegung fortsetzt, bleibt das Nebel- oder Höhlenplättchen nicht aktiviert liegen.

Hallo liebe Andor-Fans,

mit den folgenden Regelanpassungen könnt ihr die Legenden 12–17 etwas leichter spielen. Mit Stufe 1 haben eure Helden mehr Ausdauer. Mit Stufe 2 stärkt ihr sogar ihre Sonderfähigkeiten. Auch mit diesen Anpassungen bleiben die Legenden spannend und anspruchsvoll.

Stufe 1:

Die **alten Waffen** können **einen ganzen Kampf** lang eingesetzt werden, nicht nur eine Kampfrunde. Legt außerdem das „-4“-Plättchen mit der „-1“-Seite nach oben auf die Überstunden 8, 9 und 10. Jede Überstunde kostet nur 1 Willenspunkt.

Ausnahme nur für Legende 17: In Legende 17 müsst ihr das „-4“-Plättchen mit seiner „-4“-Seite nutzen, dürft es aber auf die „-1“-Seite wenden, sobald kein Wächter auf der Schmiede steht.

Stufe 2:

Krieger: „Ambras Wut“

Ambras weißer Holzstein für die Stärkekpunkte wird **nach** jeder Kampfrunde um 1 nach rechts verschoben und er zählt in **jeder** Runde. D. h., dass Ambra mit jeder Kampfrunde um 1 stärker wird. Ist der Kampf beendet, wird der weiße Holzstein zurückgeschoben, so dass er wieder nur um 2 höher ist, als der Wert des blauen.

Zwerg: „Der Schatten der Höhlen“

Der Zwerg darf auch auf dem Feld, auf das der Pfeil eines Höhlenfeldes weist, mit 3 Würfeln würfeln und 5 Stärkekpunkte addieren.

Zauberer: „Wiederkehrende Zaubersprüche“

Wenn der Zauberer einen Zauber nachgelesen hat und ihn später aktiviert, wird das Zauberbuch nicht aus dem Spiel genommen. Stattdessen darf der Zauberer mit seinem Würfel würfeln und das soeben genutzte Zauberbuch an den Buchstaben der Legendenleiste legen, der diesen Würfelwert zeigt. Erreicht der Erzähler diesen Buchstaben, erhält der Zauberer dieses Zauberbuch mit der bereits offenen Buchseite zurück. Er kann den Zauber wieder aktivieren und danach erneut würfeln, so dass ein Zauber mehrfach ins Spiel kommen kann. Sollte das Zauberbuch an einen Buchstaben der Legendenleiste eingewürfelt werden, den der Erzähler bereits passiert hat oder bei dem er aktuell steht, geht das Zauberbuch endgültig aus dem Spiel.

Bogenschütze: „Ergiebige Kraut“

Der Bogenschütze kann aus **einem** Sternkraut 1 vollen Trank der Hexe brauen. Sollten die Tränke ausgehen (es sind 3 Trankplättchen im Spiel), kann er keinen Trank mehr brauen, bis welche genutzt wurden und wieder auf der Ausrüstungstafel liegen.

Hast du Lust, eine eigene Legende zu entwickeln?

Nutze die kostenlosen Blankokarten auf unserer Homepage und finde Tipps zum Entwickeln eigener Legenden in unserem Developer Guide.



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. Sein

Erstlingswerk als Autor „Die Legenden von Andor“ gewann Preise im In- und Ausland und wurde 2013 als „Kennerspiel des Jahres“ ausgezeichnet. Nach der kleinen Erweiterung „Der Sternenschild“, der Ergänzung für 5 – 6 Spieler „Neue Helden“ und der großen Erweiterung „Die Reise in den Norden“ schickt er die Helden im letzten Teil der großen Trilogie auf die abenteuerliche Reise in den unbekannten Süden Andors.

Redaktion: Wolfgang Lüdtkke

Grafik: Michaela Kienle/Fine Tuning

Der Autor und der Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

Der Autor dankt besonders: „Meinem Sohn Johannes und meinem Neffen Joel. Außerdem danke ich den unermüdlichen Testern wie Inka und Markus Brand, Ela und Stefan Hein, Steffen Müller, Hannah Staats, Mario Coopmann, Devin Brunk-Cardosa, Karina, Max, Graham und Jakob (kann ich mein Pferd essen?) Murphy, Christof (Meister der Skelette) Tisch, Arnd Fischer, Bärbel Schmidts, Ralph Querfurth und Sandra Dochtermann, Malte Mertens, Christoph Berner, Stefan Vogt, Joshua (11 Wille!) Pieniak und Jost Schwider.

Ganz besonderer Dank gilt Wolfgang Lüdtkke, Michaela Kienle und Peter Neugebauer sowie dem Kosmos Verlag für das Engagement auf allen Ebenen.

Ich möchte diese Gelegenheit nutzen, um auch allen Andor-Fans zu danken. Euer Support, euer Engagement und eure Lust auf Andor haben diese Spielereihe überhaupt erst möglich gemacht. Wir sehen uns in der Taverne zum Trunkenen Troll. ☺

Zu guter Letzt danke ich meiner Frau Steffi für ihre Unterstützung und Geduld in den letzten 6 Jahren, ohne die ich die Andor-Trilogie nicht hätte vollenden können.“

Art.-Nr: 692803

MADE IN GERMANY

Alle Rechte vorbehalten.

© 2016 Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5–7 • D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de • kosmos.de

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