

ANDOR

MAGISCHE HELDEN

Ergänzung für 5–6 Spieler

Wichtig: Wenn ihr die Legenden von Andor zum ersten Mal spielt, solltet ihr mit der Losspiel-Anleitung des Grundspiels mit Legende 1 beginnen. Diese Legende solltet ihr unbedingt nur mit bis zu vier Helden spielen und dabei die Helden aus dem Grundspiel verwenden. Solltet ihr das Grundspiel nicht besitzen, sondern „Die letzte Hoffnung“, dann beginnt ihr mit deren Losspiel-Anleitung mit Legende 11. Diese solltet ihr ebenfalls nur mit bis zu vier Helden und ohne die Magischen Helden spielen.

Diese Anleitung ist in 3 Bereiche unterteilt:

Seiten 2–3:

**Grundspiel und
alle Erweiterungen
mit 5–6 Helden**



Seiten 4–5:

**„Die letzte Hoffnung“
mit 5–6 Helden**



Seiten 5–8:

**Besonderheiten der
Magischen Helden**



Spielmaterial

- 36 Legendenkarten
- 8 Heldenfiguren
- 1 Feuertakuri
- 1 Steppenechse
- 1 tulgorische Steinflöte
- 2 Takuri-Federn
- 1 Spiegelscherben
- 1 Runenhelm
- 4 Heldenwappen
- 6 Magische Pulver
- 1 Eiskristall
- 8 Eisblitze
- 6 Mondbeeren
- 1 Bannfeuer aus 2 Teilen
- 8 Würfel (2 orangefarbene, 4 rosafarbene, 1 dunkelblauer Runenwürfel, 1 weißer Pyramidenwürfel)
- 8 Holzscheiben in Heldenfarben (2 orangefarbene, 2 rosafarbene, 2 dunkelblaue, 2 weiße)
- 5 Holzsteine (2 orangefarbene, 1 rosafarbener, 1 dunkelblauer, 1 weißer)
- 10 Kunststoffhalter (3 orangefarbene, 3 rosafarbene, 2 dunkelblaue, 2 weiße)

1 Runen-
scheibe



Vorderseite



Rückseite



4 Heldentafeln

Auf jeder Tafel ist auf einer Seite
eine Magische Heldin und auf der anderen
Seite ein Magischer Held abgebildet.



1 Sonnenaufgang-
Plättchen



4 schwarze Holzscheiben
(= neutrale Zeitsteine)



4 Minus-Stärkeplättchen

Vorbereitung

- Löst vorsichtig die Teile aus den sechs Stanztafeln. Steckt alle Spielfiguren in die farblich zugehörigen Kunststoffhalter.
- Wenn ihr die Magischen Helden **im Grundspiel** einsetzen wollt, benötigt ihr die **4 Heldenwappen nicht**.
- Von den Legendenkarten werden für das **Spiel mit dem Grundspiel und evtl. den Erweiterungen** nur die folgenden 5 Karten benötigt: „Die Macht der Runen“, „Die Kälte“, „Der Feuertakuri“, „Die Magischen Pulver“ und „Der Steppennomade“.
- Alle anderen Karten sind nur für die Legenden in „Die letzte Hoffnung“ vorgesehen. Sortiert diese zusätzlichen Legendenkarten zu den jeweiligen Legenden in „Die letzte Hoffnung“.
- Die Karte „Regelanpassungen für 5–6 Spieler für die Legenden 13–17“ listet bei jeder Legende in „Die letzte Hoffnung“ auf, welche besonderen Anpassungen an die höhere Spielerzahl vorgenommen werden. Wenn ihr mit den Magischen Helden mit weniger als 5 Spielern spielt, verwendet ihr diese Karte nicht.
- Die Karte „Der Bannkreis von Choranat“ wird mit 5–6 Helden in allen Legenden eingesetzt (siehe Seite 4).



Regeln für das Grundspiel und alle Erweiterungen mit fünf bis sechs Spielern

- Die farbigen Zeitsteine der Helden werden im Grundspiel mit mehr als vier Helden nicht verwendet. Legt stattdessen die **4 schwarzen Holzscheiben** als **neutrale Zeitsteine** auf das Sonnenaufgang-Feld.
- Legt außerdem das **Sonnenaufgang-Plättchen** bereit.

Die neutralen Zeitsteine

Im Spiel zu fünft oder sechst haben die Helden keine eigenen Zeitsteine, sondern nutzen bei jeder Aktion **einen** beliebigen der neutralen schwarzen Zeitsteine.

Laufen: Für jedes Feld, das ein Held betritt, wird **ein** neutraler Zeitstein eine Stunde auf der Tagesleiste weitersetzt. Es ist nicht erlaubt, die Aktion auf mehrere Zeitsteine zu verteilen. Das gilt auch für Aktionen, die in späteren Legenden möglich sind, wie z. B. Prinz bewegen oder Schildzwerge bewegen.

Kämpfen: Pro Kampfrunde muss der Held **einen** neutralen Zeitstein eine Stunde vorsetzen. In der nächsten Kampfrunde darf es durchaus ein anderer Zeitstein sein.

Gemeinsam kämpfen: Jeder Held, der an einem Kampf teilnimmt, muss pro Kampfrunde **einen** neutralen Zeitstein eine Stunde vorsetzen können. Dabei dürfen mehrere Helden denselben Zeitstein vorsetzen.

Wichtig: Wenn ein Held mit einem neutralen Zeitstein in den **Überstundenbereich** zieht, muss er dafür wie üblich Willenspunkte abgeben.

Den Tag beenden



Im Spiel zu fünft oder zu sechst legt ein Held, der seinen Tag beenden will, nun nicht mehr seinen Zeitstein auf das Sonnenaufgang-Feld (die Helden haben ja keine eigenen Zeitsteine mehr). Stattdessen legt er, zum Zeichen, dass er seinen Tag beendet, seine Figur hin. Der Held, der dies als Erster macht, erhält als neuer Startspieler das Sonnenaufgang-Plättchen, welches den Hahn zeigt. Wenn alle Heldenfiguren liegen, werden alle schwarzen Zeitsteine auf das Sonnenaufgang-Feld gelegt. Erst nachdem wie üblich die Symbole auf diesem Feld ausgeführt wurden, stellen alle Helden ihre Figuren wieder auf. Anschließend beginnt der Held mit dem Sonnenaufgang-Plättchen den neuen Tag.

Im Spiel zu fünft und zu sechst wird mit dem „Bannkreis von Choranat“ gespielt (siehe Seite 4).

Weitere Regel:

Im Spiel zu fünft und zu sechst gelten **immer die Angaben für 4 Spieler**:

Für die **Schilde an der Burg**: Es gilt die Abbildung für 4 Spieler (= 1 Schild).

Für die **Vorbereitung**: **Beispiel Legende 5**: Das „N“-Plättchen wird bei 5–6 Spielern, wie auch bei 4 Spielern, auf das Feld L der Legendenleiste gelegt.

Für die **Stärke eines Endgegners**: **Beispiel Legende 2**: Der Skral im Turm hat bei 5 oder 6 Spielern 40 Stärkepunkte, also wie bei 4 Spielern.

Besondere Regelanpassungen für Ereigniskarten

Auf manchen Ereigniskarten steht, dass sie für Helden gelten, die auf bestimmten Feldern „stehen“. Damit sind auch Helden gemeint, deren Helden-Figuren bereits hingelegt wurden.

Manche Ereigniskarten gelten nur für Helden, deren Zeitsteine gerade auf dem Sonnenaufgang-Feld liegen. Weil die Helden bei mehr als 4 Spielern keine eigenen Zeitsteine mehr haben, sind hier die Helden gemeint, deren Figuren liegen.

Manche Ereigniskarten beziehen sich auf einen bestimmten Helden, wie z. B. den Zauberer oder den Krieger. Die Magischen Helden sind damit nie gemeint.

Wenn die Heldengruppe für die Abwehr von negativen Ereignissen Gold oder Willenspunkte abgeben kann, geht ihr immer von dem Wert für 4 Spieler aus.

Sonderfall Ereigniskarte Geheimer See Nr. 6: Wenn das Ereignis nicht abgewehrt wurde, werden alle neutralen Zeitsteine auf die fünfte Stunde gesetzt, da es keine persönlichen Zeitsteine der Helden gibt. Alle Heldenfiguren, die bereits hingelegt wurden, bleiben aber liegen. Sie können nicht wieder zurück ins Spielgeschehen.

Besonderheiten für die Legenden 1–5 des Grundspiels

Die folgenden Besonderheiten für die einzelnen Legenden braucht ihr nur nachzulesen, wenn ihr die jeweilige Legende spielt.

Legende 1:

Diese Legende eignet sich **nicht** für das Spiel mit mehr als 4 Spielern, da hier die Grundregeln des Spiels für 4 Helden erklärt werden. Es sollten dafür nur die Helden aus dem Grundspiel verwendet werden und nicht die Magischen Helden. Alle anderen Legenden des Grundspiels können mit bis zu 6 Spielern und mit den Magischen Helden gespielt werden.

Legende 2:

Auf Legendenkarte A2 werden die Heldenfiguren auf die Felder gestellt, die ihrer Rangzahl entsprechen. Die Magischen Helden, die am Spiel teilnehmen, werden ebenfalls auf die Felder gestellt, die ihrer Rangzahl entsprechen. **Beispiel**: Sollte Barz, der Steppennomade, dabei sein, wird er auf das Feld 38 gestellt.

Legende 3:

- Das Schicksal Nr. 5 „Die Bauernhochzeit“ wird bei 5 oder 6 Spielern aus dem Spiel genommen.
- Auf Legendenkarte A3 steht „Jeder Held erhält jetzt eine Schicksalskarte und ...“. Im Spiel zu fünft oder zu sechst werden aber nur insgesamt 4 Schicksalskarten verteilt. Die beiden Spieler mit dem höchsten Rang erhalten jeweils eine Schicksalskarte, ebenso die beiden Spieler mit dem niedrigsten Rang. Nur diese 4 Helden müssen ihr Schicksal erfüllen.
- Auf den Schicksalskarten Nr. 7 und 10 steht, dass ein Held Kreaturen „alleine“ besiegen muss. Im Spiel zu fünft oder zu sechst gilt jedoch: „Du musst am Sieg über diese Kreaturen beteiligt sein.“
- Auf Legendenkarte A3 werden die Heldenfiguren auf die Felder gestellt, die ihrer Rangzahl entsprechen. Die Magischen Helden, die am Spiel teilnehmen, werden ebenfalls auf die Felder gestellt, die ihrer Rangzahl entsprechen. **Beispiel**: Sollte Barz, der Steppennomade, dabei sein, wird er auf das Feld 38 gestellt.

Legenden 4 und 5: Für diese Legenden gibt es keine Änderungen.



Besondere Regeln für „Die letzte Hoffnung“ mit fünf bis sechs Spielern

- Ebenso wie im Spiel mit 2–4 Helden werden in „Die letzte Hoffnung“ mit 5–6 Spielern die **farbigen Zeitsteine** der Helden verwendet. Die neutralen Zeitsteine (= schwarze Holzscheiben) und das Sonnenaufgang-Plättchen werden **nicht** benötigt. Es gelten die normalen Regeln zum Beenden eines Tages usw.
- Manche **Ereigniskarten** beziehen sich auf einen bestimmten Helden, wie z. B. den Zauberer oder den Krieger. Die Magischen Helden sind damit nie gemeint.
- **Besonderheit von Legende 11:** Diese Legende eignet sich **nicht** für das Spiel mit mehr als 4 Helden. Dennoch könnt ihr im Spiel mit 2–4 Helden bereits die Magischen Helden verwenden. Die Legenden 12–17 könnt ihr mit mehr als 4 Spielern mit den Magischen Helden spielen.
- **Besonderheit für Legende 15:** Im Spiel mit mehr als 4 Helden ersetzen die 6 „Verhext“-Karten dieser Ergänzung die Karten aus „Die letzte Hoffnung“. Im Spiel mit 5 Helden wird eine dieser Karten nicht verwendet. Achtet darauf, dass sich auf jeden Fall die Karte, die auf der Rückseite ein großes „!“ trägt, im Spiel befindet.



Weitere Regeln

Im Spiel zu fünf oder zu sechst gelten **immer die Angaben für 4 Spieler** (außer auf den Karten wird eine abweichende Angabe gemacht):

Beispiel: In Legende 16 müssen 4 Spieler Holzstämmen im Wert von 10 auf dem Feld 208 ablegen. Das gilt auch für 5 und 6 Spieler.



Auf der Karte „Die Goldenen Schilde“ gilt auch für 5–6 Spieler die Abbildung für 4 Spieler (= 1 Schild).

Im Spiel zu fünf und zu sechst wird mit dem „Bannkreis von Choranat“ gespielt.

Der Bannkreis von Choranat

Mit der Karte „Der Bannkreis von Choranat“ könnt ihr im Spiel mit 5 oder 6 Helden den Schwierigkeitsgrad eurer Spielerzahl anpassen.

Schiebt diese Karte unterhalb der Kreaturenleiste unter den Spielplan, sodass das Bild des Bannkreises sichtbar bleibt. Achtet darauf, dass die Seite oben liegt, die eurer Spielerzahl entspricht.



Stellt zu Beginn der Legende das **Bannfeuer** auf das Viertel des Bannkreises oben links (im Spiel zu fünf neben der -2 und zu sechst neben der ersten -4). Im Kampf wird der Wert vom Kampfwert der Helden abgezogen. Nach jedem Kampf, **unabhängig von seinem Ausgang**, rückt das Bannfeuer ein Feld im Uhrzeigersinn weiter. Im nächsten Kampf wird der neue Wert vom Kampfwert der Helden abgezogen usw.

Spielvariante für alle Heldenzahlen

Für eine zusätzliche Herausforderung könnt ihr den Bannkreis von Choranat auch im Spiel mit weniger Helden verwenden. Legt die Karte dafür mit der **Seite für 5 Spieler** nach oben neben den Spielplan. Nehmt die Minus-Stärkeplättchen und deckt mit diesen die Werte auf der Karte so ab, dass sich folgende Konstellationen ergeben:

bei 2 Helden:



bei 3 Helden:



bei 4 Helden:



Der Bannkreis für kreative Helden

Für noch mehr Abwechslung könnt ihr selbst kreativ werden und die Plättchen zum Beispiel zufällig verteilen und verdeckt ziehen! Hierzu steht euch auch ein „-5“-Plättchen zur Verfügung.



Die Mondbeeren

Mit den Mondbeeren könnt ihr die Schwierigkeit des Spiels etwas verringern. Ihr könnt sie in **jeder** Legende und mit **jeder** Heldenzahl verwenden.

In Teil III – Die letzte Hoffnung sind sie bei 5 und 6 Helden dringend empfohlen, damit alle Helden ausreichend Nahrung zur Verfügung haben.

Legt die Karte „Die Mondbeeren“ zu Beginn einer Legende mit dem Pfeil an die 5. Stunde der Tagesleiste. Sobald der erste Zeitstein diese Stunde erreicht, wird die Karte aktiviert.

Stapelt dann so viele Mondbeeren aufeinander auf dem Hahn des Sonnenaufgang-Felds wie Helden am Spiel teilnehmen.

Immer wenn ein Held **als Erster** seinen Tag **beendet**, nimmt er sich sofort 1 Beere und legt danach seinen Zeitstein auf den Stapel. Die Beeren werden auf dem Bereich der Heldentafel abgelegt, auf den auch Gold gelegt wird. Ein Held, der eine Beere **abgibt**, erhält **1 Stärkepunkt oder** setzt seinen Zeitstein **2 Stunden** zurück. Beeren können weitergegeben und mit einem Falken verschickt werden. Ein Held darf beliebig viele Beeren auf einmal abgeben.

Besonderheiten für Teil III – Die Letzte Hoffnung

Ein Held darf eine Beere als Nahrung verwenden (wie Apfelnüsse oder Sternkraut). Mondbeeren wachsen **nicht** nach. Der Zwerg erhält für die Mondbeeren **keine** Stärkepunkte. Der Bogenschütze kann keinen Trank der Hexe mit Mondbeeren herstellen. Der Halbskral (aus der Ergänzung „Dunkle Helden“) kann Mondbeeren **nicht** pflanzen.



Besonderheiten der Magischen Helden

Hinweis: Wenn im Text von einer „Heldin“ die Rede ist, gilt das natürlich auch immer für den entsprechenden „Helden“ und umgekehrt.

Barz / Yaza:

Der **Steppennomade** verfügt über 5 magische Pulver. Zu Beginn einer Legende wählt er 3 beliebige Pulver aus und legt diese auf die Pulver-Ablagefelder seiner Heldentafel (auf seine Kleidung). Die verbleibenden 2 Pulver werden auf die Steppenechse gesteckt.

- Im Kampf würfelt der Steppennomade seine Würfel einzeln nacheinander und entscheidet, wann er aufhört (wie der Bogenschütze im Grundspiel). Es zählt nur der zuletzt geworfene Würfel. Er kann eine Kreatur auf einem angrenzenden Feld angreifen.
- Der Einsatz eines Magischen Pulvers ist eine freie Handlungsmöglichkeit. Jeder Einsatz kostet ihn einen Würfel, der auf das entsprechende Pulver gelegt wird. Dieses Pulver und der Würfel stehen dem Steppennomaden für den restlichen Tag nicht mehr zu Verfügung. Bei Tagesbeginn bekommt er alle Pulver und Würfel zurück.

Die **Steppenechse**: Begleitet wird der Steppennomade von seinem treuen Lasttier, der Steppenechse Sabri.

- Zu Beginn jeder Legende startet Sabri auf dem Feld des Steppennomaden. In Teil II – „Die Reise in den Norden“ kann dies auch das Schiff sein.
- Die Steppenechse trägt die verbleibenden 2 Pulver mit sich.
- Stehen Steppenechse und Steppennomade auf einem Feld, können beliebig viele Pulver getauscht werden. **Wichtig:** Die Pulver können dennoch nur einmal pro Tag genutzt werden.
- Die Steppenechse kann mit Kreaturen auf einem Feld stehen.
- **Bewegung:** Bei jeder **Erzählerbewegung** bewegt sich die Steppenechse **ein Feld** in Richtung des Steppennomaden. Hierbei wählt sie immer den kürzesten Weg. Bei mehreren Möglichkeiten entscheidet der Steppennomade.

Teil II: Sollte die Steppenechse auf dem Schiff stehen, verlässt sie dies nur, wenn es angrenzend an ein Landfeld steht. Die Steppenechse kann die Boote benutzen.



Die Magischen Pulver: Die Eigenschaften der verschiedenen Pulver könnt ihr auf der Karte „Die Magischen Pulver“ nachlesen.



- **Meditationspulver:** Das Meditationspulver kann nur eingesetzt werden, wenn sich die Zeitsteine der beiden Helden auf der Tagesleiste befinden.



- **Bannpulver:**
Teil II: Das Bannpulver kann gegen Meereskreaturen eingesetzt werden. Hierfür muss sich der Steppennomade auf einem Meerfeld mit der Kreatur befinden.
Teil III: Das Bannpulver kann gegen Skelette eingesetzt werden.



- **Schwächungspulver:**
Teil II: Das Schwächungspulver kann nur dann mit dem Nixenstaub kombiniert werden, wenn die Kreatur nicht auf 0 Willenspunkte fällt.
Teil III: Das Schwächungspulver kann gegen Skelette verwendet werden.

Spielvariante: Das Experimentierpulver



- Ersetzt ein beliebiges Pulver durch das Experimentierpulver. **Hinweis:** Es sind immer genau 5 Magische Pulver im Spiel! Seine Eigenschaft steht nicht fest – noch nicht! Denn dieses Pulver könnt ihr nach euren eigenen Wünschen und Vorlieben gestalten.

Iril / Ilar:

- Legt zu Beginn jeder Legende die Runenscheibe mit der Vorderseite nach oben (ab Legende 12 mit der Rückseite nach oben) so an die Heldentafel, dass sie die Aussparung ausfüllt und der Hammer auf der Heldentafel auf die 1 der Runenscheibe zeigt.
- Die Runenmeisterin würfelt im Kampf mit dem Runenwürfel. Sie dreht dann die Runenscheibe entsprechend viele Speichen im Uhrzeigersinn. Abhängig von ihrer Willenspunktereihe kann sie die Scheibe zusätzlich 1 oder 2 Speichen weiterdrehen, niemals zurück.
Sie muss die Scheibe immer mindestens entsprechend ihres Würfelwurfs weiterdrehen. Die Zahl, auf die nun der Hammer auf der Heldentafel zeigt, ist ihr Kampfwert.
- Die Runenscheibe bleibt nach einer Nutzung liegen, sodass sich beim nächsten Würfelwurf eine neue Ausgangslage ergibt.
- Für 1 Stunde auf der Tagesleiste kann die Runenmeisterin auch außerhalb des Kampfes mit dem Runenwürfel würfeln und die Scheibe drehen. Sie darf dann sofort einmal den Effekt nutzen, auf den der Hammer zeigt. Die einzelnen Effekte könnt ihr im Folgenden sowie auf der Karte „Die Macht der Runen“ nachlesen.



Die Runenmeisterin erhält sofort **3 Willenspunkte** (in Teil III 2 bzw. 5 Willenspunkte).



Die Runenmeisterin darf alle aufdeckbaren **Plättchen** auf einem beliebigen Feld **aufdecken**.



Die Runenmeisterin darf 1 beliebigen **Brunnen** (in Teil III Quelle) wieder **auffrischen**.



Wenn die Runenmeisterin einen Runenstein (in Teil III Edelstein) der auf der Speiche **abgebildeten Farbe** auf ihrer Heldentafel trägt, erhält sie sofort **1 Stärkepunkt**.

• Besonderheit für Teil II – Die Reise in den Norden

Die Runenmeisterin darf anstelle der Windstärken auf der aktuellen Windkarte für 1 Stunde einmal würfeln und entsprechend den Regeln die Runenscheibe drehen. Sie darf dann das Schiff um den angezeigten Wert in eine beliebige Windrichtung bewegen. Dazu muss sie an Bord des Schiffes sein.

Tut sie dies, **muss** sie diesen Wert nehmen und darf nicht mehr die Windkarte nutzen.

Ach / Achan (gesprochen Ack / Ackan):

- Die Takuri-Hüterin startet zu Beginn jeder Legende mit dem Feuertakuri (nachfolgend nur „Takuri“) auf demselben Feld.
- Der Takuri aktiviert keine Plättchen. Er kann keine Bauern oder andere Figuren bewegen. Der Takuri darf alle Felder betreten oder passieren, die für die Bewegung von Helden „gesperrt“ wurden (z. B. Geröllfelder, kaputte Brücken) oder für die das Betreten an Bedingungen geknüpft ist (z. B. Felder mit Arbaks oder das Lager der Trolle).
- Den Fluss darf der Takuri nicht betreten.



- Die **tulgorische Steinflöte** und die **Spiegelscherben** können mit einem Falken verschickt werden. Andere Helden können die Flöte bzw. die Spiegelscherben tragen, doch nur die Hüterin kann sie einsetzen.

- Sollte der Erzähler **zurück**gesetzt werden (z. B. durch die „Ereigniskarte Geheimer See“ Nr. 4), wird der Takuri-Marker auf der Heldentafel **nicht** bewegt.
- Der Einsatz der Flöte kostet keine Stunden auf der Tagesleiste. Anschließend wird die Flöte auf die Rück- und bei Sonnenaufgang wieder auf die Vorderseite gedreht.
- Will die Heldin die Flöte an einem Tag ein weiteres Mal einsetzen, darf sie für 2 Stunden auf der Tagesleiste die Flöte wieder auf die Vorderseite drehen (auch mehrmals pro Tag). Das Drehen der Flöte ist eine freie Handlungsmöglichkeit.
- Steht der Takuri-Marker auf dem Feld +7, darf die Hüterin 5 Willenspunkte abgeben, um den Marker auf das Feld +5 zurückzusetzen. Ein Held darf sich nicht selbst auf 0 Willenspunkte bringen.

Besonderheit für Teil II – Die Reise in den Norden

Startet die Hüterin auf dem Schiff, wird auch der Takuri auf die Schiffstafel gestellt. Der Takuri kann keine Wasserfelder betreten.

Besonderheit für Teil III – Die letzte Hoffnung

Nur die Hüterin kann die Takuri-Federn tragen und nutzen.

Der Takuri kann keine Bauern, andere Figuren oder den Trosswagen bewegen. Er wird von Skeletten und Höhlenwichten **nicht** festgehalten.

Legende 15: Die Flöte darf auf „k“ auf Feld 219 auch aktiviert und umgedreht werden, ohne damit den Takuri zu bewegen.

Mit Hilfe der „Spiegelscherben“ können Helden über Sprungfelder versetzt werden, und zwar auch dann, wenn sie nicht über genug Willenspunkte verfügen. Wachtrolle können **nicht** über Sprungfelder versetzt werden.

Ijsdur / Ijsdora:

Kristall



- Zu Beginn einer Legende wird das Plättchen „Eiskristall“ mit der blauen Seite nach oben **oberhalb** des 1. Symbols des Sonnenaufgang-Feldes gelegt.
- Liegt bei Sonnenaufgang die blaue Seite oben, erhält der Eis-Dämon so viele Eisblitze, wie neben seinem Willenspunktmarker angezeigt wird (bei 7–9 Willenspunkten 1 Eisblitz, ab 10 Willenspunkten 2 Eisblitze).
- Liegt die orange-rote Seite oben, werden bei Sonnenaufgang alle Eisblitze, die der Eis-Dämon eingesetzt hat (Stärkepunkteleiste auf der Heldentafel und Spielplan), zurück in den Vorrat gelegt.
- Nach Ausführung der Aktion wird der Eiskristall bei jedem Sonnenaufgang auf die jeweils andere Seite gedreht.



Eisblitze

- Die Eisblitze, die der Eis-Dämon im Verlauf einer Legende erhält, werden auf die dafür vorgesehenen Ablagefelder seiner Heldentafel gelegt. Sind alle 3 Ablagefelder belegt, erhält er **keine** neuen Eisblitze aus dem Vorrat.
- Einmal eingesetzte Eisblitze können nicht mehr verlegt werden.
- Der Eis-Dämon kann Eisblitze **jederzeit während seines Spielzugs** einsetzen.

Kampfbliß

- Liegt ein Eisblitz rechts neben dem Stärkepunktmarker, wird im Kampf der Wert, auf den der Eisblitz zeigt, zum Würfelwert des Eis-Dämons hinzugezählt.

Beispiel: Der Eis-Dämon besitzt 4 Stärkepunkte und legt 1 Eisblitz rechts neben seinen Stärkepunktemarker. Der Eisblitz deckt die Stärkepunkte 5 bis 8 ab und zeigt auf 9 Stärkepunkte. Dieser Wert ist, solange der Eisblitz dort liegt, der neue Stärkepunktewert des Eis-Dämons.

- Es darf immer **nur 1 Eisblitz** auf der Stärkepunkteleiste liegen. Hat der Eis-Dämon 8 oder mehr Stärkepunkte, kann er dort keinen Eisblitz mehr anlegen.

Eisbrücke

- Eine Eisbrücke kann aus 1 Eisblitz oder 2 hintereinander gelegten Eisblitzen bestehen.
- Sie überbaut ein Spielplanfeld oder einen Spielplanabschnitt und verbindet auf diese Weise nicht benachbarte Spielplanfelder.
- Für die verbundenen Felder gelten alle bekannten Regeln für benachbarte Felder.
Beispiel: Der Bogenschütze steht zwei Felder von einer Kreatur entfernt. Der Eis-Dämon baut eine Eisbrücke vom Feld, auf dem der Bogenschütze steht, zum Feld, auf dem sich eine Kreatur befindet. Jetzt steht der Bogenschütze benachbart zur Kreatur und kann gegen sie kämpfen bzw. sich am Kampf beteiligen.
- Eine Eisbrücke muss **eindeutig** auf einem Spielplanfeld **beginnen bzw. enden**.
- Werden 2 Eisblitze hintereinander gelegt, müssen sie sich berühren.
- Es darf auch über den Fluss, Brücken und Gebirge/Felsen gebaut werden.

Besonderheit für Teil II – Die Reise in den Norden

Vom Schiff aus kann eine Eisbrücke über ein Meeresfeld zu einem anderen Meeresfeld oder zu einem Landfeld gebaut werden.

Besonderheit für Teil III – Die letzte Hoffnung

Eisbrücken dürfen auch über die Schluchten und Sprungfelder gebaut werden.



Die Autoren:



Matthias Miller, geboren 1973, lebt mit seiner Familie unweit der Skatstadt Altenburg. Gemeinsam mit Dorothea Michels hat er die *Verschollenen Legenden – Alte Geister* entwickelt.



Dorothea Michels, geboren 1962, lebt in der Nähe der Insel Usedom und führt dort zusammen mit ihrer Familie einen landwirtschaftlichen Betrieb. Gemeinsam mit Matthias Miller hat sie die *Verschollenen Legenden – Alte Geister* entwickelt.



Andreas Kälber, geboren 1986, lebt mit seiner Familie in Walsrode. Gemeinsam mit Christoph Kling hat er die *Verschollenen Legenden – Düstere Zeiten* entwickelt.



Christoph Kling, geboren 1994, lebt in Emmendingen und ist Lehrer an einem SBBZ Förderschwerpunkt körperliche und motorische Entwicklung. Gemeinsam mit Andreas Kälber hat er die *Verschollenen Legenden – Düstere Zeiten* entwickelt.

Redaktion: Wolfgang Lüdtke

Illustrator: Michael Menzel

Grafik: Michaela Kienle/Fine Tuning

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

© 2021 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.: 682149

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN CHINA

Mehr Informationen über die Welt von Andor, das offizielle Forum und über 250 Fan-Legenden findet ihr auf:

legenden-von-andor.de

Facebook: www.facebook.com/legendenvonandor