

Variante für Legende 3 als Solospiel

ANDOR

Mit den folgenden Änderungen kann Legende 3 "Die Tage des Widerstands" auch von **1 Person allein** gespielt werden.

Alle Regeln und Anweisungen aus Legende 3 bleiben unverändert, bis auf folgende Änderungen:

1. Dein Held startet auf der Burg mit 5 Gold, 2 Stärkepunkten und 7 Willenspunkten.
2. Ersetze die goldenen Ereigniskarten durch die silbernen.
3. Die 8., 9. und 10. Stunde kosten dich keine Willenspunkte.
4. Du musst nur eine Schicksalskarte erfüllen, um den Endgegner zu ermitteln.
5. Wenn auf Ereigniskarten oder bei den Karten "Dunkle Magie" Werte von der Spielerzahl abhängig sind (z.B. die Stärkepunkte der Endgegner), zählen für dich immer die Werte für 2 Spieler.
6. Lege Bauernplättchen auf die **Felder 24, 28 und 49**.
7. Lege ein Bauernplättchen mit der Schildseite nach oben neben die 3 goldenen Schilde für 2 Spieler.
8. Prinz Thorald steht dir während der ganzen Legende zur Verfügung und wird zu Anfang auf die Taverne gestellt.
9. Lege 3 Kreaturenplättchen auf die Mine der Schildzwerge (Feld 71) und stelle die Figur "Schildzwerge" darauf.
Du entscheidest ob die Schildzwerge in den Kampf eingreifen: Sobald du die Schildzwerge bewegst, werden sofort die 3 Kreaturenplättchen nacheinander ausgeführt.
10. Stelle den **Turm** an Feld "G" der

Legendenleiste. Wenn der Erzähler dieses Feld erreicht, wird der Turm auf **Feld 17** gestellt. Ein Held auf dem Turm hat **2 Stärkepunkte** zusätzlich. Mit einem Bogen kannst Du auch Kreaturen in angrenzenden Feldern angreifen. Wichtig: Wenn der Endgegner "Der verhexte Gor" Deine Stärkepunkte verdoppelt und für sich nutzt, zählen die 2 Stärkepunkte vom Turm **nicht** dazu.

Die Funktion von Prinz Thorald ändert sich im Solospiel:

Der Prinz kann Plättchen aufdecken und aktivieren, aber er kann keine Gegenstände oder Gold tragen.

Beispiel 1: Du beendest die Bewegung von Prinz Thorald auf einem Feld mit einem Nebelplättchen. Decke es auf.

a) Es zeigt eine Ereigniskarte: Dann befolgst du die Anweisung der obersten Ereigniskarte.

b) Es zeigt "+ 1 Stärkepunkt": Dann erhältst du einen Stärkepunkt.

Beispiel 2: Du beendest die Bewegung von Prinz Thorald auf einem Feld mit einem Nebelplättchen. Decke es auf. Es zeigt einen Trinkschlauch. Du legst den Trinkschlauch auf das Feld. Der Prinz kann den Trinkschlauch aber nicht einsammeln.

Prinz Thorald kann keine Bauernplättchen mitbewegen.

Für die **Schildzwerge** gelten die gleichen Regeln wie für Prinz Thorald.

Die Funktion des Falken ändert sich im Solospiel:

Du kannst den Falken 1 x pro Tag einsetzen, um einen kleinen Gegenstand oder Gold von einem beliebigen Spielplanfeld einzusammeln. Das können auch Runensteine oder Kräuter sein (verdeckt oder offen). Nebelplättchen kann der Falke nicht aktivieren oder aufdecken. Er kann keine Bauernplättchen bewegen.