

Begleitheft

Wichtig: Dieses Begleitheft ist nicht die Anleitung. Es wird vor allem zum Nachschlagen einiger Regeldetails und für Beispiele benötigt. Außerdem findet ihr, wenn ihr das Spiel längere Zeit nicht gespielt habt, hier wichtige Erklärungen zu vielen Spielelementen, so dass ihr euch diese nicht aus den Karten vorheriger Legenden zusammensuchen müsst.

Wenn ihr „Die Reise in den Norden“ zum ersten Mal spielt, beginnt ihr mit der 4-seitigen „Anleitung“.

Alle Regeln des Grundspiels bleiben erhalten, sofern nichts anderes gesagt wird.

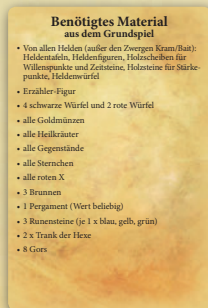
Erlebt Andor noch intensiver!

Mit einem speziell für diese Erweiterung komponierten Soundtrack begleitet euch die Fantasy-Folk-Band ELANE auf eurer fantastischen Reise in den Norden. Dieser atmosphärische und über 70-minütige Soundtrack steht für euch zum kostenlosen Download auf legenden-von-andor.de zur Verfügung.

DER SOUNDTRACK

„Die Reise in den Norden“ ist die erste große Erweiterung zu dem preisgekrönten Spiel „Die Legenden von Andor“ und kann **nur in der Verbindung mit dem Grundspiel** gespielt werden.

Auf der Karte „Benötigtes Material aus dem Grundspiel“ steht, welche Teile ihr daraus verwenden müsst.



Tipp: Legt diese Karte in einen der 15 Sortierbeutel und das benötigte Material dazu. So könnt ihr alles leicht voneinander trennen, wenn ihr wieder eine Legende des Grundspiels spielen wollt.

Der Held Zwerg

Kram wurde zum neuen Fürsten von Cavern. Wie das geschah könnt ich in der Bonus-Legende „Der Kampf um Cavern“ erleben, die ihr auf legenden-von-andor.de zum Download findet. Er wurde in Andor gebraucht und konnte die Helden daher nicht begleiten. Stattdessen zieht der junge Seekrieger Stinner bzw. die Seekriegerin Stianna mit den anderen Helden ins Abenteuer. Diese Helden nutzen das beige Spielmaterial.

5 – 6 Helden

Mit der Ergänzungspackung „Neue Helden“ könnt ihr die Legenden auch mit **5 oder 6 Helden** spielen. Lest dazu die Regeln auf Seite 8.

Die Heldenwappen

Sie werden häufig zur Bestimmung eines bestimmten Helden genutzt. Die Wappenfarben entsprechen den Farben des Spielmaterials der Helden.

Hinweis: Auch wenn der Zwerg Kram nicht teilnimmt an der Reise in den Norden, könnte es sein, dass ihr mit dem Bonushelden Orfen (zum Download auf legenden-von-andor.de) spielen wollt. Daher gibt es auch ein gelbes Wappen.

Außer für die Helden des Grundspiels und dem Helden Stinner/Stianna sind auch Wappen für die Helden der Ergänzung „Neue Helden“ dabei, wenn ihr mit diesen spielen wollt.

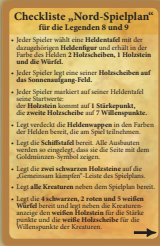


Spielmaterial

72 große Karten:



70 große
Legenden-
karten



1 große Karte
„Checkliste
Nord-Spielplan“



1 große Karte
„Benötigtes
Material aus
dem Grundspiel“

- 1 doppelseitiger Spielplan
- 38 Kunststoffhalter für die Spielfiguren
(19 weiße, 10 hellgraue, 7 schwarze, 2 beige)
- 15 Sortierbeutel
- 8 Klebpunkte
- 1 Anleitung

30 kleine Karten:



1 START-
Windkarte



13 Windkarten
(davon 6 Sturm-
karten)



4 Zauber
des Feuers



3 Zauber
des Turms



9 Auftrags-
karten

1 Schiffstafel mit 3 Ausbauten:



Achter-
Ballista

Zweiter
Mast

Bug-
Figur

1 Heldentafel „Seekrieger/Seekriegerin“



1 Ausrüstungstafel



Seite 1 für Nord-Spielplan

Seite 2 für Hadria

2 Helden:



See-
krieger

See-
kriegerin



Barde



Schiff

18 weitere Figuren:



Merrick

Grenolin

Garz

Vision

Kenvilar

Arkteron

3 x Taren

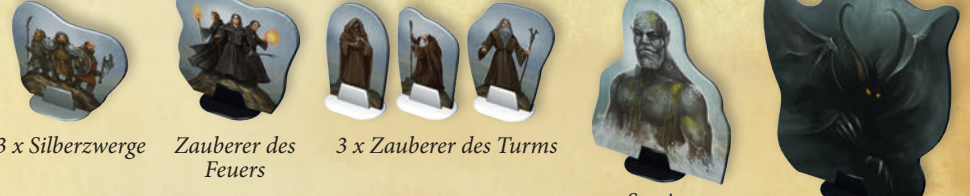
Die Kreaturen:



6 Nerax

5 Meerestrolche

4 Arros



3 x Silberzwerg

Zauberer des
Feuers

3 x Zauberer des Turms

Seeriese

Qurun

Besondere Figuren für eure eigenen Legenden:



Warx, der
König der
Nerax

Irja,
die Nixe

Unbekannter
Krieger

3 Nord-Brunnen (für die Variante)



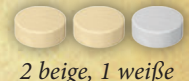
2

10 Würfel



3 beige, 5 weiße, 1 großer
blau-grüner, 1 großer roter

3 Holzscheiben



2 beige, 1 weiße

4 Holzsteine



1 beige, 1 weißer, 2 schwarze

15 Nebelplättchen:



1 x
Ruhm +1

1 x Willens-
punkte -2

3 x Willens-
punkte -3

1 x Stärke-
punkte +1

4 x
1 Gold

4 x Gor

1 x Garz

10 Nord-
Kreaturenplättchen



9 Wappenplättchen



Ewiges Feuer



4 x

7 Unwetterplättchen



2 Kreaturenleisten für 5 bzw. 6 Helden (mit Klebepunkten)



Tarensymbol



1 x

Sturmschild



1 x

3 Gaben des Nordens:

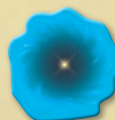


Marder

Nixenstaub

Kompass

Portale



5 x

Stundenglas



1 x

Fässer



3 x

Sternchen



1 x

3 x Oktohan-Plättchen



Schmuckkette



1 x

Truhe



1 x

3 Magische Waffen:



Helm

Hammer

Schwert

Holz



2 x

Eisen



2 x

4 Muscheln



Schwarzer Kristall
(Drachenaug)



1 x

Markierungsring



1 x

Flutplättchen



1 x

40 Schneeplättchen:



12 x Eis

9 x Feuerholz

4 x Ewiges Feuer

3 x 1 Gold

3 x Portal

5 x Willenspunkte
(-2, -2, -3, -3, -4)

1 x Stärke +1

1 x Ruhm +1

2 x Kälteeinbruch

Wrackplättchen



5 x

Federplättchen



6 x

Besonderheiten zu den Spielplänen

Nord-Spielplan

- Der Erzähler wird außer bei jedem Sonnenaufgang erst bei jeder **zweiten** besiegten Kreatur weitergesetzt.
- Auf **Feld 91** kann man **Muscheln** abgeben und erhält dafür ihren Wert in Gold, Ruhm und/oder Willenspunkten.
- Auf **Feld 100** kann man **Holz** abgeben und erhält dafür 2 Gold oder 2 Ruhm oder 2 Willenspunkte.
- Nur am Steg an **Feld 100** kann das **Schiff ausgebaut** werden.
- Auf **Feld 114** kann ein Held seine Willenspunkte auf 14 erhöhen. Er muss dies aber nicht. *Hinweis: Wenn ein Held mit einer Überstunde auf Feld 114 zieht, muss er zuerst seine Willenspunkte um 2 reduzieren. Erst danach steigt er auf 14 Willenspunkte, wenn er auf dem Feld stehen bleibt.*

Wichtig: Die Besonderheiten der Felder 91, 100 und 114 gelten für alle Legenden auf dem Nord-Spielplan.

Hadria-Spielplan

- Der Erzähler wird außer bei jedem Sonnenaufgang erst bei jeder **dritten** besiegten Kreatur weitergesetzt.
- Jeder Held hat **nur 6 Stunden** zur Verfügung (plus bis zu 2 Überstunden).
- Das Schiff kann **nicht** ausgebaut werden.
- Das Meeresfeld mit der Brücke zu Feld 142 kann ganz normal vom Schiff befahren werden.

Ruhmeshalle und Barde

- Der Barde beginnt jede Legende auf **Feld 4** der Ruhmeshalle.
- Wenn er **Feld 0** erreicht, ist die Legende **sofort verloren**.
- Wenn die Helden eine Belohnung bekommen, können sie statt Gold oder Willenspunkten auch Ruhm wählen (z. B. für einen besiegten Meerestroll 2 Ruhm, 1 Gold und 1 Willenspunkt). Der Barde geht je Ruhm 1 Feld weiter.
- Mehr als 20 Ruhm können die Helden nicht haben.
- Beim Sonnenaufgang (beim „Lied des Barden“) geht der Barde für jede Kreatur auf einem **Landfeld** einige Felder zurück. Wie viele Felder das jeweils sind, hängt von der Anzahl der Helden ab, die mitspielen (siehe Anzeige auf Spielplan oben links).
- Für jede Kreatur auf besonderen Orten der Spielpläne muss der Barde **1 weiteres Feld zurück**: Auf dem Nord-Spielplan sind das die drei Hauptstädte (**Felder 91, 100, 114**) und die Ruinenstadt (**Feld 107**). Auf dem Hadria-Spielplan sind das die Felder **135, 144, 148**.



Schiffsbewegung

- Wählt ein Held die **Aktion „Laufen“**, kann er auch mit dem **Schiff segeln**. Dazu muss er sich an Bord des Schiffes befinden (seine Heldenfigur steht auf der Schiffstafel). Dann kann er das Schiff für **1 Stunde auf der Tagesleiste** in gerader Linie so viele Felder weit bewegen, wie die **aktuelle Windkarte** anzeigt. Alle Richtungen sind erlaubt – also senkrecht, waagrecht oder diagonal.
- **Wichtig:** Es muss **nicht** die volle Windstärke gesegelt werden.
- Wenn ein Held mit dem Schiff einige Felder in eine Richtung gesegelt ist, kann er dies anschließend erneut machen und dieselbe oder eine beliebige andere Richtung in gerader Linie einschlagen (abhängig von der aktuellen Windkarte). Der Held kann in seinem Zug beliebig oft mit dem Schiff segeln (so lange er dafür Stunden zur Verfügung hat). Wenn er seinen Zug beendet hat, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Falls dieser Held ebenfalls an Bord ist, kann auch er mit dem Schiff segeln.
- **Tipp:** *Es ist sinnvoll, wenn sich mehrere Helden an Bord mit dem Segeln ablösen und damit die Stunden gleichmäßig verbrauchen.*
- Das Schiff kann **nicht** auf oder über Landfelder oder Klippenfelder segeln. Erst in den Legenden 8 und 9 können die Helden die Fähigkeit erlangen, auf Klippenfelder zu segeln oder darüber hinweg.
- Das Schiff darf auf oder über Felder segeln, auf denen sich Kreaturen befinden.
- Es ist nicht möglich, einen Trinkschlauch zu nutzen, um mit dem Schiff zu segeln.

Klippen

- Heldenfiguren können sich **nur** auf Landfeldern bewegen.
- Klippenfelder gelten **nicht** als Landfelder.
- Die Helden können erst in den Legenden 8 und 9 die Fähigkeit erlangen, mit dem Schiff auf oder über Klippenfelder zu segeln.

Von Bord gehen / An Bord gehen

- Wenn das Schiff **angrenzend zu einem Landfeld** steht, kann ein Held an Land gehen und seine Figur von der Schiffstafel auf das Landfeld stellen. Dies kostet ihn **1 Stunde auf der Tagesleiste**.
- An Bord gehen funktioniert nach dem gleichen Prinzip.
- **Wichtig:** Ein Held kann an allen angrenzenden Landfeldern an Land gehen, nicht nur an solchen mit einem Steg. Angrenzend sind auch Felder, die nur mit der Spitze an das Meeresfeld grenzen.

Boote

- Auf dem Nord-Spielplan gibt es an vier Stellen Bootsverbindungen zwischen jeweils zwei Landfeldern.
 - Ein Held, der die **Aktion „Laufen“** wählt, darf seine Figur von einem Landfeld, von dem eine **gestrichelte Linie ausgeht**, entlang dieser Linie auf das andere Landfeld versetzen.
 - Das kostet ihn **2 Stunden auf der Tagesleiste**. Wenn er noch Stunden übrig hat, kann er danach weiterlaufen.
- Beispiel:** Der Krieger fährt mit dem Boot zum Feld 77 (2 Stunden), geht 1 Feld nach links auf Feld 76 (1 Stunde), geht an Bord des Schiffes (1 Stunde) und segelt mit dem Schiff 3 Felder nach Nord-Westen (1 Stunde).



- Die Figuren Grenolin und Merrik können von Helden auch per Boot mitgenommen werden.
- **Ausnahme:** In Legende 10 kann der **liegende Merrik nicht** mitgenommen werden – auch nicht mit dem Boot.

Windkarten/Sturmkarten

- Die meisten Windkarten zeigen eine Windrose mit den Segelreichweiten für die verschiedenen Richtungen. Sie werden immer so platziert, dass der schwarze Punkt nach oben zeigt.
- Einige Windkarten sind **Sturmkarten**. Wird eine Sturmkarte aufgedeckt, wird mit einem roten Würfel gewürfelt und das Schiff auf das Meeresfeld versetzt, auf dem der rote Würfel mit diesem Wert abgebildet ist.
- Es ist möglich, dass mehrere Sturmkarten hintereinander kommen können.
- Die meisten Sturmkarten haben zusätzlich noch den Verlust von Willens- oder Stärkepunkten zur Folge. Durch den Einsatz eines Schildes kann ein Held dies für die Heldengruppe verhindern.
- **Wichtig:** Das Versetzen des Schiffes kann jedoch nicht verhindert werden.

Beispiele fürs Segeln:

Der Seekrieger Stinner segelt mit dem Schiff 3 Felder nach Nord-Westen (1 Stunde) und nutzt seine Sonderfähigkeit, um das Schiff 1 Feld nach Westen zu versetzen (0 Stunden). Anschließend ist die Bogenschützin Chada an der Reihe, die ebenfalls an Bord ist. Sie segelt weitere 3 Felder nach Nord-Westen (1 Stunde).



Die Seekriegerin Stianna segelt mit dem Schiff 3 Felder nach Nord-Osten (1 Stunde). Sie hätte aufgrund der aktuellen Windkarte zwar 4 Felder weit segeln dürfen, aber das vierte Feld ist eine Klippenfeld, auf das das Schiff nicht segeln darf. Dann segelt sie 3 Felder nach Osten (1 Stunde). Am Ende ihrer Aktion „Laufen“ nutzt sie ihre Sonderfähigkeit und versetzt das Schiff auf das benachbarte Meeresfeld mit dem Steg an Feld 100 (Werftheim). Wenn die Helden jetzt genug Gold an Bord haben, können sie das Schiff hier ausbauen.



Das Schiff ist mit einem zweiten Mast ausgebaut. Daher kann die Zauberin Eara an Bord es in Richtung Nord-Osten für 1 Stunde bis zu 4 Felder weit segeln. Da dieses Feld ungünstig ist, segelt sie noch einmal 2 Felder nach Nord-Osten, was wieder 1 Stunde kostet. Danach ist der Krieger Thorn an der Reihe, der das Schiff nach Osten segelt. Bis zu 8 Felder wären für 1 Stunde möglich. Allerdings kann das Schiff nicht über die Landzunge hinwegsegelt werden. Daher stoppt er hier die Bewegung und segelt für 1 weitere Stunde noch 1 Feld nach Nord-Osten, um so in eine Kampfposition zum benachbarten Nerax auf Feld IV zu gelangen.



Schiffstafel

- Die drei **Ausbauten** werden zu Beginn jeder Legende so eingelegt, dass sie die Seiten mit dem **Goldmünzen-Symbol** zeigen.
- Jeder Ausbau kostet so viel Gold, wie Helden am Spiel teilnehmen.
- Nur am Steg am Feld 100 auf dem Nord-Spielplan können Ausbauten gekauft werden. Auf dem Hadria-Spielplan kann das Schiff **nicht** ausgebaut werden.
- Um die Ausbauten **Ballista** und **Bug-Figur** zu nutzen, muss jeweils eine Heldenfigur auf der **zugehörigen Position** auf der Schiffstafel stehen. Auf diesen beiden Positionen kann jeweils nur ein Held stehen. Um den Ausbau Zweiter Mast nutzen zu können, muss dort kein Held stehen.
- Auf der **Kajüte** kann auf jedem der beiden Ablagefelder **1 Gegenstand** gelegt werden. Die Gegenstände werden dort „nur gelagert“. Das heißt, ein Held hat dadurch keine zusätzliche Ablagemöglichkeit. **Beispiel:** Ein Held hat seine 3 kleinen Ablagefelder belegt und will den Gegenstand auf dem kleinen Ablagefeld der Kajüte nutzen. Dazu muss er zuerst einen seiner kleinen Gegenstände dort ablegen, kann dann den kleinen Gegenstand von der Kajüte aufnehmen und nutzen. Danach könnte er den aufgenommenen Gegenstand im Tausch gegen seinen abgelegten Gegenstand wieder auf die Kajüte zurücklegen.
- Da „Orweyns Hammer“ zwei kleine Felder als Ablage braucht, kann dieser Gegenstand nicht auf der Kajüte abgelegt werden.
- Der Held Bragor (aus der Ergänzung „Neue Helden“) kann einen großen Gegenstand, der auf der Kajüte auf dem großen Ablagefeld liegt, nicht aufnehmen, da er auf seiner Heldentafel kein großes Ablagefeld hat.
- Helme können auf der Kajüte nicht abgelegt werden.

Meereskreaturen

- Alle Meereskreaturen würfeln mit **weißen Würfeln**.
- Die Würfelanzahl sowie die Stärke- und Willenspunktswerte können auf der Kreaturanzeige abgelesen werden.
- Meereskreaturen **können an Land gehen** und sich auch auf **Landfeldern bewegen**.
- Ein Held oder das Schiff kann sich zusammen mit einer Meereskreatur auf demselben Feld befinden oder diese einfach passieren.
- Wenn ein Feld bereits durch eine Kreatur besetzt ist, wird die neue Kreatur auf das entlang des Pfeils angrenzende Feld versetzt.
- Befinden sich zwei oder mehr Kreaturen auf demselben Seeweg, kann es sein, dass z. B. ein Nerax einen Arrog „überholt“. Denn die Nerax bewegen sich bei Sonnenaufgang zuerst. Das von dem Arrog besetzte Feld wird dabei übersprungen.
- Falls **gleiche Kreaturen auf demselben Seeweg** stehen, geht immer die Kreatur zuerst, die **näher zur Küste** steht.
- Auf Landfeldern ziehen immer zuerst die Gors, dann die Nerax usw. (siehe Sonnenaufgang-Feld).
- Bei **gleichen Kreaturen auf Landfeldern** zieht zuerst die Kreatur, die auf der **kleineren Feldzahl** steht.
- Auf dem Nord-Spielplan können in den drei Hauptstädten (Felder 91, 100, 114) und in der Ruinenstadt (Feld 107) **mehrere Kreaturen auf einem Feld** stehen. Auf dem Hadria-Spielplan gilt das für die Felder 135, 144, 148.
- Der Kampf gegen Meereskreaturen verläuft auf die gleiche Weise, wie gegen normale Kreaturen. Mit einer Fernwaffe ist es möglich, eine Meereskreatur von einem benachbarten Landfeld aus angreifen. Die Helden können gemeinsam gegen sie kämpfen. Es ist möglich, dass beim gemeinsamen Kämpfen ein Held an Bord des Schiffes steht und andere Helden auf Landfeldern.

„Gemeinsam kämpfen“-Anzeige

Auf der „Gemeinsam kämpfen“-Anzeige können die Helden ihren gemeinsamen Kampfwert festhalten. Dazu werden vor einer Kampf- runde mit den zwei schwarzen Holzsteinen die 10er- und die 1er- Stelle der gemeinsamen Stärkepunkte der am Kampf beteiligten Helden markiert.

Die Gaben des Nordens

- Die Nutzung dieser Gegenstände (Streifenmarder, Kompass, Nixenstaub) kostet keine Stunden auf der Tagesleiste.
- Die eingesetzten Plättchen (ausgenommen Nixenstaub) werden **bei Sonnenaufgang wieder auf die Vorderseite** gedreht. Das geschieht auch dann, wenn sie auf einem Feld oder auf der Kajüte (auf der Schiffstafel) abgelegt wurden.

Diebischer Streifenmarder

- Ein Held kann den Streifenmarder **einmal pro Tag** vor einer Kampfrunde einsetzen. Dann würfelt die Kreatur in dieser Kampfrunde mit einem Würfel weniger. Dieser Würfel steht stattdessen dem Helden **zusätzlich** zur Verfügung. Anschließend wird der Marder auf die Rückseite gedreht.
- Der Streifenmarder kann nur gegen normale Kreaturen eingesetzt werden, **nie gegen Endgegner**.

Der Hadriscche Kompass

- Ein Held kann den Kompass **einmal pro Tag** einsetzen, um die aktuelle Windkarte beliebig um 90° zu drehen – also immer so, dass sie auf das Ablagefeld passt. Anschließend wird der Kompass auf die Rückseite gedreht.
- Um den Kompass zu nutzen, muss der Held nicht an Bord des Schiffes sein.

Nixenstaub

- Ein Held kann **einmal pro Legende** den Nixenstaub **vor** einer Kampfrunde einsetzen. Dann tauscht er mit der Kreatur die **Anzahl an Willenspunkten**. Dadurch ändert sich häufig auch die Anzahl Würfel, die der Held bzw. die Kreatur würfeln darf.
- Danach kommt das Plättchen aus dem Spiel.
- Nixenstaub kann nur gegen normale Kreaturen eingesetzt werden, **nie gegen Endgegner**.
- Falls ein Held seinen Zeitstein in den Überstundenbereich zieht, um die Aktion „Kampf“ auszuführen, gilt folgende Reihenfolge: **Zuerst** reduziert er seine Willenspunkte um 2 für die Überstunde. Dann setzt er den Nixenstaub ein und tauscht seine (reduzierten) Willenspunkte mit den Willenspunkten der Kreatur.
- Wenn ein Held Willenspunkte bekommen würde, kann es in Verbindung mit dem Nixenstaub unter Umständen sinnvoll sein, diese nicht zu nehmen, um die Kreatur durch den Tausch nicht zu stark zu machen. **Beispiel:** *Ein Held zieht auf Feld 114 und verzichtet darauf, seine Willenspunkte auf 14 zu erhöhen.*

Das Hadriscche Stundenglas

- Der Held, der das Stundenglas einsetzt, **kann** den Zeitstein eines beliebigen Helden **3 Stunden** auf der Tagesleiste **zurücksetzen**. Anschließend wird das Stundenglas auf die Rückseite gedreht.
- Es können nicht weniger als 3 Stunden zurückgesetzt oder die 3 Stunden aufgeteilt werden (also z. B. erst mal nur 2 Stunden zurück und später noch 1 Stunde).
- Das Stundenglas darf nur auf den Zeitstein **eines** Helden angewandt werden.
- Der Zeitstein des Helden muss mindestens auf der 3. Stunde sein, damit er volle 3 Stunden zurückgesetzt werden kann.

Sturmschild

- Der Held, der den Sturmschild auf seiner Heldentafel trägt, kann das Schiff auf ein **beliebiges** Meeresfeld versetzen, auf dem ein roter Würfel abgebildet ist.
- Dazu muss sich der Held nicht an Bord des Schiffes befinden.
- Der Sturmschild kann zweimal eingesetzt werden (einmal pro Seite).
- Er kann auch wie ein normaler Schild im Kampf oder zur Vermeidung der negativen Auswirkung einer Sturmkarte oder eines Unwetterplättchens eingesetzt werden.

Holz und Eisen

- Ein Held kann einen Holzstamm oder ein Eisen einsammeln, wenn er auf dem Feld mit dem Plättchen **steht**. Diese Plättchen werden auf die Stärkepunkteanzeige der Heldentafel gelegt – und zwar so, dass sie **links neben den Holzstein** passen, der die Stärkepunkte anzeigt.
- Wenn ein Held genug Platz links von seinem Holzstein hat, kann er auch mehrere Holzstämme und Eisen gleichzeitig tragen.
- Auf dem Nord-Spielplan kann ein Held Holz auf **Feld 100** ablegen. Dafür bekommt er 2 Willenspunkte oder 2 Gold oder 2 Ruhm. Danach kommt das Plättchen aus dem Spiel.

Muscheln

- Muscheln werden auf der Heldentafel auf dem Bereich abgelegt, auf dem auch Gold und Edelsteine gelegt werden.
- Ein Held, der eine oder mehrere Muscheln auf **Feld 91** ablegt, erhält ihren Wert (0, 1, 2, 2) in Willenspunkten, Gold oder Ruhm (oder einer beliebigen Kombination daraus). Danach kommen abgelegte Muscheln aus dem Spiel.

Die Magischen Waffen

- Die Nutzung einer Magischen Waffe **kostet** die Helden **sofort 1 Ruhm**.
- Ob ein Held eine Magische Waffe im Kampf nutzen möchte, muss er entscheiden, bevor er würfelt.

Orweyns Hammer der Stärke

- Der Held, der den Hammer **im Kampf** einsetzt, erhält sofort **2 Stärkepunkte** und verschiebt seinen Holzstein auf seiner Stärkepunkteanzeige entsprechend. Diese zusätzlichen Stärkepunkte hat er nun dauerhaft.
- Nur der Hammer wird ausnahmsweise auf 2 kleine, benachbarte Ablagefelder gelegt.

Varlion das Flammenschwert

- Der Held darf anstatt mit seinen Würfeln mit dem **großen roten Feuer-Würfel** würfeln.
- Ist der Held ein Zauberer, darf er seine Sonderfähigkeit auch auf diesen Würfel anwenden.

Varatans Helm der Macht

- Der Held darf bis zu **3 seiner Würfelwerte addieren**. Diese müssen nicht gleich sein.
- Bei Fernkämpfern (z. B. Bogenschütze oder ein Held auf dem Schiff), die ihre Würfel nacheinander würfeln müssen, zählen die 3 zuletzt geworfenen Würfel.

Unwetterplättchen

- Ein Held, der einen Schild einsetzt, kann ein Unwetterplättchen vollständig abwehren.
- Kann eine Anweisung nicht komplett ausgeführt werden, muss sie soweit wie möglich befolgt werden. **Beispiel:** *Das Schiff soll 3 Felder nach Osten versetzt werden. Das dritte Feld ist jedoch ein Klippenfeld. Daher wird das Schiff nur um 2 Felder versetzt und die Heldengruppe verliert 1 Ruhm.*

Wrackplättchen

- Wenn das Schiff auf dem Feld mit dem Wrackplättchen steht, können die Helden das Plättchen **aktivieren**. Das geht **nicht** im Vorbeisegeln.
- Es gibt 3 mögliche Inhalte eines Wracks:
1 x **Ein Schatz:** Ihr erhaltet sofort **2 Gold**.
2 x **Ein Seemann in Not:** Ihr erhaltet sofort **2 Ruhm**.
2 x **Ein Nerax flieht:** Durch die Aktivierung des Plättchens wird das Auftauchen eines Nerax verhindert.
- In jedem der drei Fälle kommt anschließend das Plättchen aus dem Spiel.
- **Wichtig:** Wenn die Helden das Wrack **nicht** vor dem nächsten Sonnenaufgang aktiviert haben, werden beim nächsten Sonnenaufgang **alle Wrackplättchen automatisch aufgedeckt** und aktiviert.

Dann geschieht Folgendes:

Der Schatz versinkt: Das Plättchen kommt aus dem Spiel, die Helden **erhalten das Gold nicht**.

Der Seemann in Not ertrinkt: Die Helden **verlieren 2 Ruhm**.

Der Nerax taucht auf: Der Nerax wird entlang der gestrichelten Linie auf das Feld mit römischer Zahl versetzt. Sollte es besetzt sein, wird er entlang des Pfeils auf das nächste freie Feld versetzt.



Beispiel: Der Nerax wird entlang der gestrichelten Linie auf II versetzt. Da auf II bereits ein Meerestroll steht, wird der Nerax entlang des Pfeils weitersetzt.

Schneepfättchen

- Schneepfättchen werden auf dem **Hadria-Spielplan** bei jedem Sonnenaufgang **verdeckt** auf alle **leeren Landfelder** mit quadratischem Zeichen gelegt. **Ausnahmen:** Es befindet sich auf dem Feld ein Held, ein Ewiges Feuer oder ein Portal. **Wichtig:** Sollten nicht mehr genug Schneepfättchen im Vorrat sein, werden zuerst die Felder mit der **höchsten** Feldzahl belegt.
- Schneepfättchen können nicht einfach passiert werden. Zieht ein Held auf ein Feld mit einem Schneepfättchen, muss er auf dem Feld **anhalten** und es sofort **aktivieren**.
- Sie werden immer **vor anderen** Pfättchen, die sich auf demselben Feld befinden (wie z. B. Brunnen), aktiviert.
- Sie können nicht mit dem Fernrohr von einem angrenzenden Feld aufgedeckt werden.
- Die neuen Spielelemente im Schnee sind auf der **Ausrüstungstafel „Hadria“** beschrieben.
- Schneepfättchen, auf denen **Feuerholz** abgebildet ist, können auf den Heldentafeln (im Bereich für Gold und Edelsteine) gesammelt werden. Alle anderen Schneepfättchen kommen nach der Aktivierung aus dem Spiel.

Portale

- Steht ein Held auf einem Feld mit einem Portal, kann er es nutzen, indem er seine Figur auf ein **beliebiges anderes Feld mit einem Portal** versetzt. Im Vorbeigehen geht das nicht. Anschließend kommen beide Portale aus dem Spiel.
- Das Portal kann mehrere Helden gleichzeitig teleportieren, wenn sie bei der Nutzung zusammen auf dem Feld stehen.
- Ein Held kann auch andere Figuren (wie z. B. den stehenden Merrick) durch ein Portal mitnehmen.

Das Sonnenaufgang-Feld

1. Oberste Windkarte aufdecken und mit Punkt nach oben auslegen
Bei Sturmkarte Anweisung befolgen

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

Zuerst Gors, dann Nerax, Meerestrolche und Arrogas.

Reihenfolge innerhalb jeder Kreaturenart:

- auf dem Seeweg zuerst die Kreatur, die näher zur Küste steht;
- auf dem Land zuerst die Kreatur auf der kleineren Feldzahl.

Wichtig: Auf den meisten Feldern 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 weitersetzt.

Ausnahmen: Hier dürfen mehrere Kreaturen stehen: auf Nord-Spielplan: 91, 100, 107, 114; auf Hadria-Spielplan: 135, 144, 148

6. Barde in Ruhmeshalle zurücksetzen

Für jede Kreatur auf einem Landfeld einige Felder zurück (siehe Anzeige auf Spielplan oben links). Je 1 weiteres Feld zurück für jede Kreatur:

- auf Nord-Spielplan: 91, 100, 107, 114
- auf Hadria-Spielplan: 135, 144, 148

7a. Auf Nord-Spielplan (in Legende 8 und 9): Wrackpfättchen aufdecken und aktivieren

Negative Auswirkung ausführen

7b. Auf Hadria-Spielplan: Winter-Würfel werfen

Jeder Held verliert Würfelwert an Willenspunkten, außer er steht auf 135, 144, 148 oder auf dem Schiff. **Wichtig:** Ein Held auf Feld mit „Ewigem Feuer“ addiert Würfelwert an Willenspunkten.

Schneepfättchen legen auf alle leeren Landfelder mit quadratischem Zeichen. **Ausnahmen:** Held, Ewiges Feuer, Portal
Wenn Pfättchen nicht reichen, zuerst Felder mit höchster Feldzahl belegen.

8. Alle Brunnen „auffrischen“ (außer auf dem Brunnenfeld steht ein Held)

9. Erzähler geht auf der Legendenleiste ein Feld weiter.
Erreicht der Erzähler „Z“, endet das Spiel.

Spielvarianten

Grenolin der Barde

- Mit Grenolin könnt ihr den Schwierigkeitsgrad der Legenden etwas senken.
- Ein Held, der von Bord geht, kann Grenolin einfach mit seiner Figur **mitbewegen**.
- Wenn ein Held im weiteren Verlauf der Legende Ruhm erringt (Belohnung für besiegte Kreaturen oder auf anderem Wege) und Grenolin **mit ihm auf demselben Feld** bzw. mit ihm an Bord **steht**, erhält der Held **1 Ruhm zusätzlich**.



Beispiel 1: Ihr besiegt einen Gor, während Grenolin auf eurem Feld steht. Ihr wählt als Belohnung 2 Gold. Außerdem erhaltet ihr durch Grenolin **zusätzlich 1 Ruhm**.

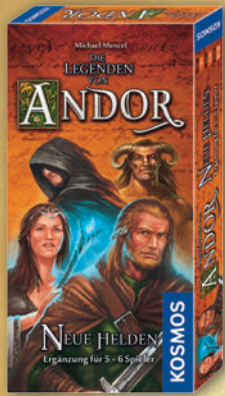
Beispiel 2: Ein Held bringt einen Holzstamm zu Feld 100. Grenolin ist bei ihm. Er wählt eine Belohnung von 2 Ruhm und bekommt noch 1 Ruhm **zusätzlich** = 3 Ruhm.

Die Nord-Brunnen

- Mit den Nord-Brunnen könnt ihr den Schwierigkeitsgrad der Legenden etwas senken. Sie ersetzen die Brunnen aus dem Grundspiel. Dazu müsst ihr die Nord-Brunnen verdeckt (graue Seite nach oben) mischen und auf die Brunnenfelder legen. Deckt sie anschließend auf.
- Ein Held, der einen Nord-Brunnen nutzt, erhält das, was auf dem Pfättchen abgebildet ist. Anschließend wird das Pfättchen auf die Rückseite und beim nächsten Sonnenaufgang wieder auf die Vorderseite gedreht.
- Die Sonderfähigkeit des Kriegers gilt nach wie vor. Er erhält bei den beiden 3er-Brunnen 5 Willenspunkte plus 1 Gold bzw. Trinkschlauch. Beim 6er-Brunnen bekommt er natürlich die 6 Willenspunkte.
- Bragor (aus der Ergänzung „Neue Helden“) kann auch die Nord-Brunnen mit seiner Sonderfähigkeit nutzen und statt der Willenspunkte 1 Stärkepunkt bekommen. Das Gold bzw. den Trinkschlauch erhält er dann jedoch nicht.



Die Reise in den Norden für 5 – 6 Helden



Mit der Ergänzung „Neue Helden“ könnt ihr alle Legenden auch mit 5 oder 6 Helden erleben.

Legt die Leiste mit der Stärke der Kreaturen für 5 bzw. für 6 Spieler auf den Spielplan. Damit überdeckt ihr die Werte, die für 2 – 4 Spieler gelten. **Beispiel:** Ein Nerax hat bei fünf Spielern 10 Stärkepunkte, im Spiel zu sechst hat er 12 Stärkepunkte.

Es gelten die aus der Ergänzung „Neue Helden“ bekannten Regeln. Zusätzlich gibt es diese Besonderheiten:

- Schiffsausbauten kosten bei 5 Spielern je 5 Gold und bei 6 Spielern je 6 Gold.
- Wenn ihr mit dem Schwarzer Herold (aus der Ergänzung „Neue Helden“) spielt, dann unterstützt er in Legende 10 die Zauberer, gegen die ihr kämpft, und später auch Qurun.

Für die „neuen Helden“ gelten zusätzlich diese Regeländerungen:

- **Kheelas Wassergeist** wird zu Beginn nicht auf das Feld gestellt, auf dem Kheela steht, sondern auf das Feld, auf dem das Schiff steht. Der Wassergeist kann sowohl Land- als auch Meeresfelder betreten. *Er scheute nur den Fluss in Andor. Die Geschichte hierzu könnt ihr auf legenden-von-andor.de nachlesen.*

- Der Wassergeist kann das Schiff **nicht** betreten.
- Wenn sich das Schiff zusammen mit dem Wassergeist auf einem Meeresfeld befindet, kann ein Held an Bord des Schiffes im Kampf den großen weißen Würfel statt seiner eigenen Würfel benutzen.
- **Fenns Rabe** kann auch Schneepfättchen aufdecken.
- Wenn Fenn eine Fernwaffe nutzt (Bogen oder Ballista), darf er das Messer anwenden. Damit kann er den **zuletzt** gewürfelten Würfel erneut werfen.
- **Arbons** Fähigkeit gilt für Gors, Nerax, Meerestrolche und Arrog. Sie kann nicht gegen Endgegner eingesetzt werden und nicht im Kampf gegen die Zauberer in Legende 10.
- Wenn er seine Sonderfähigkeit anwendet, verschiebt er den Stärkepunkteanzeiger der Kreatur wie üblich genau 1 Feld nach links. Es gilt dann die Belohnung der nächst kleineren Kreatur. **Beispiel:** Arbon will gegen einen Meerestrolch kämpfen. Er verschiebt den Stärkepunkteanzeiger von 12 auf 10 Stärkepunkte. Die Belohnung sinkt auf den Wert des Nerax, also auf 3 Gold/Wille/Ruhm.
- **Bragor** kann Varlion das Flammenschwert oder Varatans Helm nicht tragen, da er für diese Gegenstände keine Ablagefelder auf seiner Heldentafel hat.
- Aber er kann Orweyns Hammer tragen, da dieser auf 2 benachbarte kleine Ablagefelder gelegt wird.

Zusätzliche Figuren für eure eigenen Legenden

Irja die Nixe, Der unbekannte Krieger und Warx, der König der Nerax haben keine Funktion – noch nicht! Denn hier ist eure Kreativität gefragt. Vielleicht kennt ihr eine Legende in der diese Figuren eine Rolle spielen? Erfindet eure eigene Legende mit dem Developer Guide auf legenden-von-andor.de und nutzt dafür diese neuen Figuren!

DEVELOPER GUIDE



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 Erweiterung „Der Sternenschild“ und der Ergänzung für 5 – 6 Spieler „Neue Helden“ schickt er die Helden im zweiten Teil der großen Trilogie auf die abenteuerliche Reise in den unbekanntesten Norden Andors.

Redaktion: Wolfgang Lüdtko

Grafik: Michaela Kienle/Fine Tuning

© 2014 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

Der Autor und der Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

Der Autor dankt besonders: „Meinem Sohn Johannes, meinem Neffen Joel und meiner Frau Steffi für die vielen Tessiner Test-Runden. Darüber hinaus danke ich Peter Neugebauer, Klaus Teuber, Reiner Müller, Inka und Markus Brand, Steffen (hätten wir doch mal einen Mast gekauft) Müller, Ela und Stefan Hein, Christof Tisch, Sandra Dochtermann, Benjamin Teuber, Katja Ermitsch, Anne Lenzen, Thilo Knoblich, Andrea und Stefan Stadler, Arnd Fischer, Ralph Querfurth, Matthias Wagner, Christian Fiore, Jakob und Max Murphy. Außerdem danke ich den Mitspielern aus dem Soester Spieleclub: Jörg Krismann, Bernd, Marek und Joscha Ellersiek, Axel Borschel, Malte Mertens, Markus Thielers und ganz besonders Jost Schwider. Ein besonderer Dank gilt auch dem Kosmos Verlag für das Engagement auf allen Ebenen und ganz besonders Michaela Kienle für ihre hervorragende grafische Umsetzung dieses Spiels.“

Art.-Nr: 692346

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

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