

Anleitung

In diesem Heft sind vier Bonus-Legenden beschrieben, davon eine Solo-Legende. Außerdem sind verschiedene Varianten und ein weiterer Held enthalten. Ihr solltet dieses Material erst verwenden, wenn ihr bereits einige Male „Die Legenden von Andor“ gespielt habt.

Seiten 3 – 7:
Die Bonus-Legenden



Seiten 8-10:
Die Spielvarianten



Seite 11:
Der Bonus-Held



Vorbereitung

Löst vorsichtig alle Teile aus den Stanztafeln und steckt die Spielfiguren in die farblich zugehörigen Kunststoffhalter. Für die Bonus-Legenden und Spielvarianten benötigt ihr das hier aufgeführte Material.

Spielmaterial

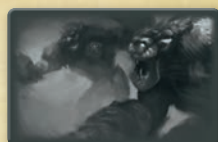
36 Legendenkarten:



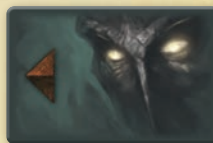
33 kleine Karten:



9x Kampfkarten



3x Tücke der
Kreaturen



4x Der
Schwarze Herold



17x Weiße
Ereignisse

6 Würfel (3 x beige, 3 x dunkelblau)
2 Holzscheiben, 1 Holzstein (jeweils dunkelblau)
2 Markierungssteine (schwarz)

10 Gegenstände für die Spielvarianten:

Kampfaxt



1x

Zwergenseil



1x

Rucksack



1x

Humpen



2x

Messer



2x

Schleifstein



1x

Brot



2x

17 Figuren in Kunststoffhaltern

(9 beige, 2 hellgraue, 3 rote, 1 schwarze, 2 dunkelblaue)

Krieger



5x

Häuptling



3x

König



1x

König Brandur



1x

Melkart



1x

Fluggor



3x

Der Schwarze Herold



1x

Heldenfigur Orfen



1x

Heldenfigur Marfa

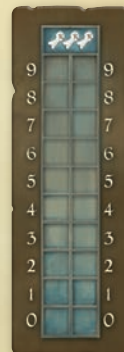


1x

Heldentafel Orfen und Marfa



„Gemeinsam kämpfen“-Tafel



1x

Spielt ihr die Bonus-Legenden, legt ihr das Spielmaterial aus dem Grundspiel bereit. Die Legendenkarten des Grundspiels werden nicht benötigt.

Die Bonus-Legenden

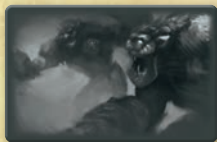
Der Angriff der Barbaren

Benötigtes Material:

Grundspiel + 10 Legendenkarten mit Axt-Symbol
9 Kampfkarten, 3 Karten „Tücke der Kreaturen“
und 9 Barbaren-Figuren



Kampfarten



3 x „Tücke der
Kreaturen“-Karten



5 x Krieger



3 x Häuptling



1 x König

9 Barbaren-Figuren:



5 x Krieger



3 x Häuptling



1 x König

Diese Legende spielt **zwischen den Legenden 2 und 3.**

Die Helden von Andor hatten vor kurzem einen großen Sieg gegen die Dunklen Kreaturen errungen, als sie plötzlich eine schlechte Nachricht erreichte: Die Barbaren des Ostens griffen an!

Beginnt die Legende, indem ihr einfach die Legendenkarte A1 dieser Legende vorlest.



Die Bonus-Legenden

Die Eskorte des Königs

Benötigtes Material:

Grundspiel + 8 Legendenkarten mit Krone-Symbol

1 Figur „König Brandur“



Diese Legende spielt **zwischen den Legenden 3 und 4.**

Die Bevölkerung Andors atmete auf. Denn der Dunkle Magier Varkur war vertrieben worden und seine diabolischen Pläne, alle Andori zu unterwerfen, schienen gescheitert zu sein. Auch die Trolle, die unerwartet wieder aufgetaucht waren, konnten von den Helden von Andor abgewehrt werden. Seit langer Zeit fühlten sich die Andori wieder sicher. Doch der alte König Brandur begriff indes, dass dies alles nur die Vorboten einer noch größeren Gefahr waren. Er wusste, was unter dem Gebirge lauerte und was es war, dass die Trolle aufgescheucht hatte. Er durfte nicht tatenlos zusehen, wie die Dinge ihren Lauf nahmen. Und so raffte er sich zu einer letzten großen Tat auf ...



1x König
Brandur

Beginnt die Legende, indem ihr einfach die Legendenkarte A1 dieser Legende vorlest.

Wichtige Ausnahme für die Königs-Figur:

Sollte durch eine Legendenkarte oder ein Kreaturenplättchen eine **neue** Kreatur zufällig auf dem Feld aufgestellt werden, auf dem der König steht, wird diese Kreatur entlang des Pfeils auf das angrenzende Feld gestellt. Das gilt nur für neue Kreaturen, die ins Spiel kommen.



Die Bonus-Legenden

Die Befreiung der Mine

Benötigtes Material:

Grundspiel + 10 Legendenkarten mit Zauberstab-Symbol



Diese Legende spielt **zwischen den Legenden 4 und 5**.

Nur wenige wissen, dass die Helden von Andor, nachdem sie das Geheimnis der Mine gelüftet hatten, vorerst in der Mine der Schildzwerge blieben. Dort versuchten sie, Varkur, den Dunklen Magier, aufzuspüren und endgültig zu bezwingen.

Beginnt die Legende, indem ihr einfach die Legendenkarte A1 dieser Legende vorlest.

Hier findet ihr bei Bedarf die **Regeln für die Spielplanrückseite**:

Die Edelsteine in der Mine können eingesammelt werden. Die Zahlen auf den Edelsteinen stellen ihren Wert in Gold dar und mit ihnen kann auch beim Händler eingekauft werden. Das Aufdecken der Edelsteine ist ungefährlich. Sobald aber ein Held einen Edelstein einsammelt, werden die „Feuerstöße“ ausgeführt. Wenn sich eine Kreatur auf einem Feld befindet, auf dem ein Edelstein liegt, kommt dieser sofort aus dem Spiel. Die Edelsteine haben nicht die „Ablenkungsfunktion“, die in Legende 5 beschrieben wird.

Bei einem **Feuerstoß** würfelt ein Held nacheinander mit den drei roten Würfeln. Den ersten Würfel legt er auf das Ablagefeld vor das Feld 10, den zweiten vor das Feld 20 und den dritten vor das Feld 30. Der Feuerstoß verläuft entlang der Pfeile. Seine Reichweite entspricht so vielen Feldern entlang der Pfeile, wie die gewürfelte Zahl angibt. Steht ein Held auf einem der betroffenen Felder, verliert er Willenspunkte in Höhe des Würfelwurfs. Der Einsatz eines Schildes schützt ihn vor dem Schaden. Kreaturen sind von einem Feuerstoß nicht betroffen. Der Feuerstoß wird auf einem Feld, auf dem ein Geröllplättchen liegt, gestoppt.

Ein Feuerstoß wird ausgelöst,

- a) immer, wenn ein Held einen Edelstein einsammelt und
- b) bei jedem Sonnenaufgang (siehe Feuersymbol).

Sobald ein Held den **Geheimen See** betritt, muss er seine Bewegung dort beenden und sofort die oberste Ereigniskarte „Geheimer See“ vorlesen.

Ein Feld mit **Geröll** kann weder von Helden noch von Kreaturen betreten oder passiert werden. Ein Held kann ein Geröllplättchen von einem angrenzenden Feld aus entfernen. Das gilt als Aktion „Kämpfen“. Jeder Versuch, Geröll zu entfernen, kostet den Helden 1 Stunde auf der Tagesleiste.

Um Geröll zu entfernen, muss der Kampfwert des Helden (Stärkepunkte + Würfelwert) mindestens so groß sein, wie die Zahl auf dem Geröllplättchen.

Mit einem Kampfwert, der der Summe aus mehreren Plättchen entspricht, können mehrere Plättchen auf einmal entfernt werden. Helden können auch gemeinsam Geröll entfernen. Entfernte Geröllplättchen kommen aus dem Spiel. *Hinweis: Der Falke kann nicht über Felder mit Geröllplättchen fliegen.*

Die Schildzwerge können keine Edelsteine oder andere Plättchen aufnehmen oder aufdecken. Sie müssen nicht beim Geheimen See stehenbleiben und müssen keine Ereigniskarte aufdecken. Sie können Felder mit Geröll nicht betreten oder passieren. Aber sie können eingesetzt werden, um gemeinsam Geröll zu entfernen. Von Feuerstößen sind sie nicht betroffen.



Die Bonus-Legenden

Der Vorbote des Feuers

Solo-Legende, speziell für die Wolfskrieger Orfen bzw. Marfa (siehe Seite 11)

Benötigtes Material:

Grundspiel + 8 Legendenkarten mit Herold-Symbol
4 Karten „Der Schwarze Herold“, Figuren „Melkart“,
„Der Schwarze Herold“, 3 „Fluggors“



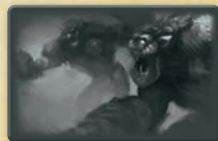
Diese Legende spielt **zur selben Zeit wie**
„Die Befreiung der Mine“.

Während die Helden von Andor in der Mine der Schildzwerge kämpften, war es der Wolfskrieger, der den Andori Schutz geben konnte.

Beginn die Legende, indem du einfach die Legendenkarte A1 dieser Legende verlierst.

Nachfolgend werden **zwei Sonderfälle** beschrieben, die du aber erst bei Bedarf nachzulesen brauchst:

- Sollten nur noch Kreaturen auf den Feldern 0–19 stehen, bleiben die Fluggors auf dem Feld 83 stehen.
- Die Legende endet vorzeitig, wenn du die Aufgabe, 4 Pergamente zu aktivieren, nicht mehr schaffen kannst.



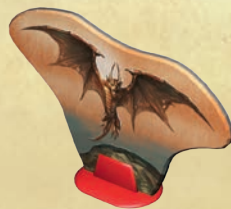
4 x „Der Schwarze Herold“-Karten



1 x Melkart



1 x Der Schwarze Herold



3 x Fluggors



Die Spielvarianten

Freund und Feind

Ihr könnt diese Spielvariante in den Legenden 2, 3 und 5 des Grundspiels sowie in den in dieser Bonus-Box enthaltenen Legenden „Der Angriff der Barbaren“ und „Die Eskorte des Königs“ einsetzen. Ihr könnt die beiden Elemente A) und B) gemeinsam verwenden. Oder setzt sie einzeln ein und macht euch nur mit A) den weißen Ereigniskarten das Leben etwas leichter bzw. nur mit B) den Fluggors etwas schwerer.

A) Die weißen Ereigniskarten

Legt anstelle der goldenen die 17 weißen Ereigniskarten auf das Ereigniskarten-Feld. Diese Ereigniskarten enthalten nur positive Ereignisse. Legt folgende 10 Gegenstände neben dem Spielplan bereit:

2 x Humpen, 2 x Messer, 2 x Brot, Schleifstein, Kampfaxt, Zwergenseil, Rucksack. Diese Gegenstände **kommen nur durch die weißen Ereigniskarten** ins Spiel.



Brot: Ein Held, der das Brot nutzt, erhält 2 Willenspunkte. Sollten mehrere Helden auf seinem Feld stehen, wenn er es nutzt, erhält jeder von ihnen pro Helden auf diesem Feld 2 Willenspunkte.

*Beispiel: Der Held steht mit 2 anderen Helden auf einem Feld, also zusammen 3 Helden. Dann erhält **jeder** von ihnen 6 Willenspunkte (3 x 2 = 6).*

Nach der Nutzung, kommt das Brot aus dem Spiel.



Humpen: Ein Held, der einen Humpen aufdeckt, kann je nach Ereigniskarte Willenspunkte oder Stärkepunkte bekommen. Danach kommt der Humpen aus dem Spiel.



Kampfaxt und Messer: Ein Held, der in einer Kampfrunde (nach dem Würfeln) einen oder mehrere dieser Gegenstände nutzt, erhält den darauf angegebenen Wert an Stärkepunkten zusätzlich. Danach kommt dieser Gegenstand aus dem Spiel.



Rucksack: Ein Held darf bis zu **2 kleine** Gegenstände auf diesem großen Gegenstand ablegen. **WICHTIG:** Diese Gegenstände stehen ihm nicht zur Verfügung!

Beispiel: Der Held hat einen Trank der Hexe im Rucksack.

Solange der Trank im Rucksack ist, kann er ihn nicht nutzen.

Der Held kann die Aktion „Umpacken“ nutzen. Das kostet ihn 1 Stunde auf der Tagesleiste. Dann darf er beliebig viele kleine Gegenstände aus seinem Rucksack entfernen oder gegen andere kleine Gegenstände auf seiner Heldentafel tauschen. Legt der Held den Rucksack ab, bleiben die kleinen Gegenstände, die er darauf trägt, auf dem Rucksack liegen.



Schleifstein: Ein Held, der Kampfaxt und/oder Messer nutzt **und** den Schleifstein auf seiner Heldentafel hat, darf Kampfaxt und Messer behalten. Er gibt stattdessen den Schleifstein ab, der aus dem Spiel kommt. Kampfaxt und Messer stehen ihm also noch für eine weitere Kampfrunde zur Verfügung.



Zwergenseil: Ein Held, der auf dem Feld einer Kreatur steht, kann das Seil über die Kreatur stülpen. Wenn diese Kreatur beim nächsten Sonnenaufgang bewegt werden würde, wird statt ihrer Bewegung nur das Seil entfernt. Das Seil kommt aus dem Spiel. Bewegen wird sich diese Kreatur erst wieder beim nächsten Sonnenaufgang. Wurde ein Seil angelegt, kann es von dem Helden nicht wieder entfernt werden.



Die Spielvarianten



B) Die Fluggors

Stellt 1 Fluggor zu Beginn der Legende auf das Feld 83. *Hinweis: Kein Held kann das Feld 83 betreten und kein Feld ist zu diesem Feld angrenzend.*

Stellt einen weiteren Fluggor auf den Buchstaben J der Legendenleiste. Erreicht der Erzähler den Buchstaben J, wird der Fluggor auf das Feld 83 gestellt.

Das hat Vorrang vor Kreaturen-Plättchen und Legendenkarten.

Hinweis: Der dritte Fluggor wird in dieser Variante nicht benötigt.

Jedes Mal, wenn eine Ereigniskarte aktiviert wird (Sonnenaufgang oder Nebelplättchen), werden **vorher** die Fluggors versetzt. Und zwar zu den Kreaturen, die auf den höchsten Feldzahlen stehen. Wenn eine Kreatur, bei der ein Fluggor steht, bei Sonnenaufgang bewegt würde, wird sie nicht entlang des Pfeils versetzt, sondern von dem Fluggor bewegt. Dazu würfelt ihr mit einem roten Würfel und addiert 10. Das ergibt die Feldzahl, auf die die Kreatur versetzt wird. Ist das Feld besetzt, wird die Kreatur entlang des Pfeils auf das nächste freie Feld versetzt. Der Fluggor wird anschließend sofort wieder auf das Feld 83 gestellt. Fluggors haben die gleichen Kampfwerte und Würfel und bringen die gleiche Belohnung wie Gors.

Sonderfall 1: Sollten nur noch Kreaturen auf den Feldern 0–19 stehen, bleiben die Fluggors auf dem Feld 83 stehen.

Sonderfall 2: Ein Fluggor bewegt nie Kreaturen, die zu Aufgaben oder einem Legendenziel gehören.

*Beispiel für Legende 2: Der Skral im Turm wird **nicht** von einem Fluggor bewegt. Auch dann nicht, wenn der Skral aktuell die Kreatur auf der höchsten Feldzahl ist. Ein Fluggor bewegt dann stattdessen die Kreatur, die abgesehen vom Skral im Turm, auf der höchsten Feldzahl steht.*

Der Bonus-Held

Der Wolfskrieger

Benötigtes Material:

- 1 Heldentafel
- 2 Heldenfiguren
- 3 Würfel, 2 Holzscheiben, 1 Holzstein
- (jeweils dunkelblau)

Der Wolfskrieger war ein grimmiger Kämpfer, der die Einsamkeit des Grauen Gebirges der Geselligkeit der Andori vorzog. Er wusste, dass sie ihm nicht trauten. Doch war er der Einzige, der sie warnen konnte.

Ihr könnt den Bonus-Helden Orfen bzw. die Bonus-Heldin Marfa in jeder Legende des Grundspiels und in den Bonus-Legenden anstelle eines beliebigen anderen Helden einsetzen.

Für Orfen/Marfa findet ihr in dieser Anleitung auf Seite 7 eine spezielle Solo-Legende. Eine weitere Solo-Legende „Die Jagd“ findet ihr im Menü „Bonus Material zum Grundspiel“ auf legenden-von-andor.de.

ORFEN
Wolfskrieger aus dem Hochgebirge
Rang 6
Sonderfähigkeit: Orfen hat im Kampf mindestens Stärkepunkte in Höhe der 10er-Stelle seiner aktuellen Feldzahl. Auf Feld 46 also mindestens 4. Im Kampf gegen einen Troll hat er diese 4 sogar zusätzlich zu seinen Stärkepunkten.

Ablage für beliebig viel Gold und Edelsteine

Stärkepunkte

Willenspunkte

MARFA
Wolfskriegerin aus dem Hochgebirge
Rang 6
Sonderfähigkeit: Marfa hat im Kampf mindestens Stärkepunkte in Höhe der 10er-Stelle ihrer aktuellen Feldzahl. Auf Feld 46 also mindestens 4. Im Kampf gegen einen Troll hat sie diese 4 sogar zusätzlich zu ihren Stärkepunkten.

Ablage für beliebig viel Gold und Edelsteine

Stärkepunkte

Willenspunkte



„Gemeinsam kämpfen“-Tafel

Mit dieser Tafel könnt ihr eure **gemeinsamen Stärkekpunkte** anzeigen.

Addiert vor einem gemeinsamen Kampf eure Stärkekpunkte und stellt diesen Wert als gemeinsame Stärkekpunkte ein. Die linke Spalte markiert die 10er-Stelle, die rechte die 1er-Stelle. Dieser Wert bleibt (meistens) in allen Kampfunden unverändert, so dass ihr nur noch eure jeweiligen Würfelwerte und die Werte durch besondere Gegenstände addieren müsst.

Beispiel:

Die Heldengruppe hat 27 Stärkekpunkte.



Der Autor und Illustrator:

Michael Menzel wurde 1975 geboren und lebt mit seiner Familie am Niederrhein. Seine große Leidenschaft für das Zeichnen begleitet ihn seit frühester Kindheit. Der Einstieg in die Spiele-Illustration glückte ihm im Jahr 2004 mit einem Spiel für den Kosmos Verlag. Seither gestaltet er für verschiedene Verlage sowohl Kinder- als auch Familienspiele. Das Spiel „Die Legenden von Andor“ ist sein Erstlingswerk als Autor. Es wurde 2013 zum „Kennerspiel des Jahres“ gewählt und gewann zahlreiche weitere Preise im In- und Ausland.

2021 folgte mit „Die Abenteuer des Robin Hood“ ein weiteres besonderes kooperatives Spiel, das zum „Spiel des Jahres“ nominiert wurde.

2023 erschien sein erstes nicht-kooperatives Spiel, das originelle Familienspiel „Drachenhüter“, für das er einen neuartigen Kartenmechanismus entwickelt hat.

© 2024 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5–7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de /servicecenter

Redaktion: Wolfgang Lüdtker
Grafik: Fiore GmbH
Michaela Kienle | Finetuning

Art.-Nr: 684358
Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN CHINA



Hinweise zum
Verpackungsmüll
kosmos.de/disposal

KOSMOS