

# Bonus-Heft

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

**Seiten 2 – 3:**  
Die Bonus-Legenden



**Seiten 4 – 5:**  
Die Spielvarianten



**Seiten 6 – 8:**  
Die Neuen Helden



**Seite 8:**  
Der Bonus-Held



## Vorbereitung

Löst vorsichtig alle Teile aus den **gelben** Stanztafeln und steckt die Spielfiguren in die farblich zugehörigen Kunststoffhalter. Für die Bonus-Legenden und Spielvarianten benötigt ihr das hier aufgeführte Material.  
**Hinweis:** Das Spielmaterial für die Neuen Helden und den Bonus-Helden ist auf den jeweiligen Seiten aufgeführt.

### Spielmaterial Bonus-Legenden und Spielvarianten

36 Legendenkarten:



33 kleine Karten:



9x Kampfkarten



3x Tücke der Kreaturen



4x Der Schwarze Herold



17x Weiße Ereignisse

16 Figuren

16 Kunststoffhalter (9 beige, 2 hellgraue, 4 rote, 1 schwarzer)

3 Würfel (beige)

11 Gegenstände für die Spielvarianten:

Bruderschild Humpen Messer Brot Schleifstein Kampfaxt Zwergenseil Rucksack



1x



2x



2x



2x



1x



1x



1x



1x

9 Barbaren-Figuren:

Krieger



5x

Häuptling



3x

König



1x

König Brandur



1x

Melkart



1x

Der Schwarze Herold



1x

Fluggor



3x

Der Trunkene Troll



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



### Kampfkarten



3 x „Tücke der  
Kreaturen“-Karten



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.

### 9 Barbaren-Figuren:



5 x Krieger



3 x Häuptling



1 x König

## 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...

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.

1 x König  
Brandur



## 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,**

- immer, wenn ein Held einen Edelstein einsammelt und
- 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.



## Der Vorbote des Feuers

**Solo-Legende**, speziell für die Wolfskrieger Orfen bzw. Marfa (siehe Seite 8)

### 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 vorliest.**

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.



1 x Melkart



1 x Der Schwarze Herold



3 x Fluggors



4 x „Der Schwarze Herold“-Karten

# Die Spielvarianten

## Freund und Feind

Ihr könnt diese Spielvariante in den Legenden 2, 3 und 5 sowie in den in dieser Big 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 wird, 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.



### 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 Kreaturenplättchen 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.*



Jede dieser folgenden Varianten gibt dem Spiel etwas mehr Tiefe und Komplexität und sollte daher nur von erfahrenen Andor-Spielern eingesetzt werden.



### Der Bruderschild

Der Bruderschild ist eine Variante für alle Spielerzahlen, mit der ihr den Schwierigkeitsgrad für die Legenden 2–5 etwas senken könnt. Er ist besonders im Spiel zu fünf oder zu sechst sehr wertvoll, kann aber auch bei 2–4 Spielern verwendet werden.

„Der Bruderschild war einer der vier mächtigen Schilde aus alter Zeit. Als Zwerge und Drachen noch in Freundschaft verbunden waren, schufen Kreatok, der Zwerg, und Nehal, der Drache, diesen Schild, damit Waffenbrüder in der Not einander helfen konnten. Der Bruderschild besaß die Macht, die Kraft eines Helden auf einen anderen Helden übergehen zu lassen. Nur gerüchteweise war der Fundort dieses Schildes bekannt.“

- Erwürfelt zu Beginn des Spiels mit einem roten Würfel und einem Heldenwürfel die Zahl des Feldes, auf das der Bruderschild gelegt wird (rot: 10er-Stelle, Heldenwürfel: 1er-Stelle). Ein Held, der auf dem Feld des Schildes steht, kann den Bruderschild aufnehmen (nicht im Vorbeigehen).
- Der Held, der den Bruderschild trägt, kann eine Seite des Schildes einsetzen, um seine Stärkepunkte mit einem beliebigen anderen Helden zu tauschen. Die beiden Helden müssen nicht zusammen auf einem Feld stehen. **Beispiel:** Der Zauberer besitzt den Bruderschild und hat 7 Stärkepunkte. Er tauscht mit dem Fährtenleser, der 4 Stärkepunkte hat. Danach hat der Zauberer 4 und der Fährtenleser 7 Stärkepunkte. Nachdem der Schild zweimal genutzt wurde, kommt er aus dem Spiel. Der Bruderschild kann auch wie ein normaler Schild eingesetzt werden (siehe Ausrüstungstafel: Schild).
- **Sonderfall:** Sollte ein Held, der mehr als 10 Stärkepunkte hat, mit Fenn die Stärkepunkte tauschen, so verfallen dessen überschüssige Stärkepunkte, denn Fenn kann maximal 10 haben.



### Der Schwarze Herold

Der Schwarze Herold ist eine Variante für 5–6 Spieler, mit der ihr den Schwierigkeitsgrad der Legenden 2, 3 und 5 etwas anheben könnt.

„Eine selten erwähnte Schreckgestalt suchte das Land Andor heim. Dieser war sicher der rätselhafteste Gegner, denn nie bedrohte er die Helden von sich aus. Doch sobald er im Bunde mit dem Bösen war, stärkte er dessen Kampfkraft noch. Die Menschen im Land fürchteten ihn und gleichzeitig schien er etwas Ehrerbietiges zu haben. Wie ein Gewitter, das man fürchtet und gleichzeitig bewundert. Im Volksmund nannte man diese Erscheinung den „Schwarzen Herold“.“

- Sobald die Position des Endgegners einer Legende ermittelt wurde, stellt ihr die Figur des Schwarzen Herolds auf dieses Feld dazu.
- Sollte sich der Endgegner im Laufe der Legende bewegen, wird der Schwarze Herold mit ihm bewegt.
- Der Schwarze Herold erhöht je nach Spielerzahl die Stärkepunkte des Endgegners:



Als Endgegner zählen:

- der Skral auf dem Turm in Legende 2
- die „Dunkle Magie“ in Legende 3 (mit Ausnahme des verhexten Gors)
- der Drache in Legende 5

Den verhexten Gor (in Legende 3) unterstützt der Schwarze Herold nicht. Sollten diese in eurer Partie vorkommen, kommt der Schwarze Herold nicht ins Spiel.



### Der Trunkene Troll

Der Trunkene Troll ist eine Variante für alle Spielerzahlen. Er kann nur auf dem Hauptspielplan zum Einsatz kommen, nicht auf dem Minenspielplan.

„Die Legende vom Trunkenen Troll ist eine alte Mär, die gerne in der gleichnamigen Taverne in Andor erzählt wird. Sie handelt von einem Troll, der einen Weinhändler überfällt und sich an seiner Ware gütlich tut und seither durch das Rietland streift. Die ganze Geschichte findet ihr im Menü „Bonus Material/Alle Hintergrundtexte“ auf [legenden-von-andor.de](http://legenden-von-andor.de).

- Legt zu Beginn des Spiels ein Sternchen auf den Ereigniskartenstapel und stellt den „Trunkenen Troll“ auf die Taverne von Andor, Feld 72 (mitten im Rietland umgeben von 20er-Nummern).
- Wenn die erste Ereigniskarte vorgelesen wird, stellt den Trunkenen Troll auf die Feldzahl, die der kleinen Nummer unten links auf der Ereigniskarte entspricht. Lest die Ereigniskarte wie üblich vor. Daran ändert sich nichts. Danach wird das Sternchen zur Erinnerung wieder auf den Ereigniskartenstapel gelegt. Auch wenn ihr die Karte mittels eines Schildes abwehrt, wird der Troll dennoch auf die Feldzahl versetzt, die der Nummer auf der Karte entspricht.
- Der Trunkene Troll bleibt so lange auf diesem Feld stehen, bis die nächste Ereigniskarte vorgelesen wird. Dann wird er auf das neue Feld gesetzt (Nummer auf Ereigniskarte = Feldzahl).
- Der Trunkene Troll kann nicht besiegt oder angegriffen werden.
- Er aktiviert weder Nebelplättchen noch löst er etwas aus.
- Auch Bauernplättchen ignoriert er.
- Der Trunkene Troll ist niemals bei Anweisungen auf Kreaturenplättchen oder Karten gemeint wie „Der Troll auf der kleinsten Feldzahl ...“.
- Sollte der Troll auf einem Feld stehen, auf das bei Sonnenaufgang eine normale Kreatur (Gor, Skral, Wardrak oder Troll) ziehen will, wird diese Kreatur entlang des Pfeils auf das nächste freie Feld weitergesetzt. Das gilt nur für normale Kreaturen – nie für Endgegner.
- Auch wenn der Troll aufgrund einer neuen Ereigniskarte auf ein Feld gestellt wird, auf dem bereits eine normale Kreatur steht, wird diese Kreatur entlang des Pfeils auf das nächste freie Feld weitergesetzt. Endgegner werden auch in diesem Fall ignoriert.

**Wichtig:** Wenn ihr „Die Legenden von Andor“ zum ersten Mal spielt, solltet ihr mit der Losspiel-Anleitung und Legende 1 beginnen. Diese Legende solltet ihr unbedingt nur mit bis zu vier Helden spielen und dabei die Helden aus dem Grundspiel verwenden.

# NEUE HELDEN

Ergänzung für 5 – 6 Spieler | Mehr Vielfalt auch bei bis zu 4 Spielern

Um „Die Legenden von Andor“ mit 5–6 Helden zu spielen, braucht ihr zunächst nur die Grundregeln auf den Seiten 6 und 7 bis zur Mitte zu lesen! Die weiteren Regeln auf den Seiten 7 und 8 sind **vor der ersten Partie nicht erforderlich**.



## Benötigtes Material:

- 8 Heldenfiguren
- 1 Wassergeist
- 11 Würfel (2 orangefarbene, 3 dunkelgraue, 3 braune, 1 weißer, 1 großer schwarzer, 1 großer weißer)
- 8 Holzscheiben in Spielerfarben (2 orangefarbene, 2 dunkelgraue, 2 braune, 2 weiße)
- 4 Holzsteine (1 orangefarbener, 1 dunkelgrauer, 1 brauner, 1 weißer)
- 9 Kunststoffhalter (2 orangefarbene, 2 dunkelgraue, 2 braune, 2 weiße, 1 hellgrauer)



4 Heldentafeln (Auf jeder Tafel ist auf einer Seite ein Held und auf der anderen Seite eine Heldin abgebildet.)



1 Sonnenaufgang-Plättchen



4 schwarze Holzsteine (= neutrale Zeitsteine)



Rabe



Horn



Messer



Fährtenleser



Bewahrer



Taren



Hüter



Wassergeist

## Regel für das Spiel mit fünf bis sechs Spielern:



- Die farbigen Zeitsteine der Helden werden nicht verwendet. Legt stattdessen die **4 schwarzen Holzsteine** als neutrale Zeitsteine auf das Sonnenaufgang-Feld.
- Legt außerdem das **Sonnenaufgang-Plättchen** bereit.

## Der schwarze Augenwürfel



Jede **Kreatur** würfelt im Kampf zusätzlich mit dem schwarzen Augenwürfel. Dieser Wert wird immer zum Kampfwert der Kreatur addiert. Der schwarze Augenwürfel wird **nicht für Endgegner** eingesetzt.

## 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 weitergesetzt. Es ist nicht erlaubt, die Aktion auf mehrere Zeitsteine zu verteilen. Das gilt auch für Aktionen, die in späteren Legenden möglich sind: Prinz bewegen, Schildzwerge bewegen, Wassergeist 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), sondern legt zum Zeichen, dass er seinen Tag beendet, seine Figur hin. Der Held, der dies als Erster macht, erhält zum Zeichen, dass er der neue Startspieler ist, 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.

**Weitere Regeln:** Im Spiel zu fünft oder zu sechst gelten **immer die Angaben für 4 Spieler:**

Für die **Schilder 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 Feld L der Legendenleiste gelegt.

Für die **Stärke eines Endgegners: Beispiel Legende 2:** Der Skral auf dem Turm hat bei 5–6 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 natürlich auch Helden gemeint, deren Heldenfiguren 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 natürlich die Helden gemeint, deren Figuren liegen.

Manche Ereigniskarten beziehen sich auf einen bestimmten Helden, wie z. B. den Zauberer oder den Krieger. Die neuen 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 vorgesetzt, da es keine persönlichen Zeitsteine der Helden gibt. Alle Heldenfiguren, die bereits hingelegt wurden, bleiben aber liegen. Sie können nicht wieder zurück ins Spielgeschehen.

Die folgenden Besonderheiten für die Legenden 1–5 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 „Neuen Helden“. Alle anderen Legenden können mit bis zu 6 Spielern und mit den neuen Helden gespielt werden.

### Legende 2:

Auf Legendenkarte A2 werden die Heldenfiguren auf die Felder gestellt, die ihrer Rangzahl entsprechen. Die neuen Helden, die am Spiel teilnehmen, werden ebenfalls auf die Felder gestellt, die ihrer Rangzahl entsprechen. **Beispiel:** Sollte Fenn, der Fährtenleser, dabei sein, wird er auf Feld 22 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 neuen Helden, die am Spiel teilnehmen, werden ebenfalls auf die Felder gestellt, die ihrer Rangzahl entsprechen. **Beispiel:** Sollte Fenn, der Fährtenleser, dabei sein, wird er auf Feld 22 gestellt.

### Legende 4:

Für diese Legende gibt es keine Änderungen.

### Legende 5:

Für diese Legende gibt es keine Änderungen.



## Besonderheiten der neuen Helden

**Hinweis:** Auch wenn im Text jeweils nur der männliche Held erwähnt wird, ist damit ebenso die entsprechende Heldin gemeint.

**Kheelan/Kheela:** Der Wassergeist startet immer auf dem Feld, auf dem Kheelan das Spiel beginnt.

Nur Kheelan kann in seinem Zug die Aktion „Wassergeist bewegen“ wählen. Das kostet ihn 1 Stunde auf der Tagesleiste. Dann darf er den Wassergeist bis zu 4 Felder weit bewegen. Das kann er in seinem Zug auch mehrfach machen (also ihn für 2 Stunden bis zu 8 Felder bewegen).

Der **Wassergeist** bewegt sich nur auf Landfeldern. Den Fluss kann er nur über Brücken überqueren. Nach der Aktion „Wassergeist bewegen“ ist der nächste Spieler an der Reihe. Der Wassergeist kann keine Plättchen einsammeln und keine Bauern bewegen. Er aktiviert keine Nebelplättchen und löst in der Mine keinen Alarm aus, auch muss er nicht anhalten, wenn er in der Mine den Geheimen See betritt. Ein Held, der mit dem Wassergeist auf einem Feld steht, **darf ausschließlich im Kampf** den großen weißen Würfel nutzen.



Wassergeist

### Fenn/Fennah: Fenns Gegenstände:

Nur Fenn kann diese neuen Gegenstände **pro Tag einmal** benutzen. Sie werden auf seiner Heldentafel auf die 3 zusätzlichen Ablagefelder gelegt. Dort darf nichts anderes abgelegt werden. Nach dem Einsatz eines Gegenstandes wird das Plättchen auf die Rückseite gedreht und erst bei Sonnenaufgang wieder auf die Vorderseite.



**Der Rabe:** Wenn Fenn den Raben nutzt, darf er **alle** Plättchen auf einem Spielplanfeld aufdecken. Sie bleiben dann offen liegen. Das können Runensteine, Nebelplättchen oder andere verdeckte Plättchen sein. Es können nie Plättchen, die an der Legendenleiste liegen, aufgedeckt werden, also z. B. keine Kreaturenplättchen.



**Das Horn:** Damit kann Fenn in einer Kampfrunde **mit allen Würfeln** würfeln, die ihm maximal zur Verfügung stehen, ungeachtet seiner aktuellen Willenspunkte. Das gilt auch für alle anderen Helden, die mit ihm an dieser Kampfrunde beteiligt sind. **Beispiel:** Der Bogenschütze kämpft mit Fenn gemeinsam. Er hat nur 4 Willenspunkte, darf aber trotzdem für diese eine Kampfrunde seine 5 grünen Würfel nutzen. **Wichtig:** Nach wie vor würfelt der Bogenschütze seine Würfel nacheinander.



**Das Messer:** Fenn darf in einer Kampfrunde **einen** seiner bereits gewürfelten Würfel erneut werfen. Das gilt nur für Fenn selbst. Ob er einen seiner Würfel erneut würfeln möchte, muss er sofort nach dem Würfeln entscheiden, noch ehe ein anderer Held würfelt und noch bevor für die Kreatur gewürfelt wird.

**Bragor/Rhega:** Bragor kann keinen Helm und keinen großen Gegenstand tragen. Anders als der Bogenschütze darf Bragor, wenn er zusammen mit einer Kreatur auf einem Feld steht, diese angreifen und dabei seine Würfel gleichzeitig werfen.



**Arbon/Talvora:** Arbon muss zu Beginn jedes Kampfes, an dem er beteiligt ist, entscheiden, ob er seine Fähigkeit nutzen will. Das gilt dann für alle Kampfunden dieses Kampfes. Er kann seine Fähigkeit nur gegen Gors, Skrale und Wardraks anwenden – nie gegen Endgegner; also auch nicht gegen den „Skral auf dem Turm“ in Legende 2 oder den „Verhexten Gor“ in Legende 3.



# Der Bonus-Held

## Der Wolfskrieger

### Benötigtes Material:

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

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. Bei mehr als 4 Spielern gelten die Regeln für „Neue Helden“ (siehe Seite 6).

Für Orfen/Marfa findet ihr in diesem Bonus-Heft auf Seite 3 eine spezielle Solo-Legende. Eine weitere Solo-Legende „Die Jagd“ findet ihr im Menü „Bonus Material zum Grundspiel“ auf [legenden-von-andor.de](http://legenden-von-andor.de).

