

DIE BEFREIUNG DER RIETBURG

Für 2-4 Helden
ab 10 Jahren

EIN SPIEL IN DER WELT VON **ANDOR**



Spielidee und Spielziel

Die Rietburg wurde von Kreaturen besetzt. Sofort macht ihr Helden von Andor euch daran, die Burg des alten Königs Brandur zu befreien und ihre verbliebenen Bewohner zu beschützen. Doch ihr müsst euch beeilen. Der Drache Tarok hat sich schon auf den Weg gemacht, die verhasste Festung endgültig zu zerstören. Die Prophezeiung besagt, dass ihr das nur verhindern könnt, wenn ihr vier Aufgaben, die euch gestellt werden, erfüllen könnt. Aber welche Aufgaben sind das? Müsst ihr den Feuergeist besänftigen oder das Hadrische Feuer entfachen? Sollt ihr Gefangene aus den Kerkern der Kreaturen befreien oder euch dem Wunsch der alten Skralhexe beugen? Ihr werdet es herausfinden. Setzt eure Heldenkarten geschickt ein und besiegt die Kreaturen. Aber immer wenn ein Held alle Karten gespielt hat, wird die oberste Karte des Erzählerstapels aufgedeckt und neue Kreaturen kommen ins Spiel.

Ist der Erzählerstapel irgendwann aufgebraucht und ihr könnt keine Karte mehr aufdecken, hat Tarok sein Ziel erreicht und ihr verliert alle gemeinsam. Ihr gewinnt gemeinsam, wenn ihr 4 Aufgaben erfüllen könnt, bevor der Stapel zu Ende ist.

Spielmaterial

1 Spielplan



120 Spielkarten
aufgeteilt in

53 Begegnungs-
karten

davon 45 Kreaturen
(11 rote für
erfahrene Helden)

und
8 Gegenstände



8 Freundekarten

22 Erzählerkarten

16 Aufgabekarten

2 Übersichtskarten



16 Köcher
(Werte 2-9)

18 Willens-
punkte

1 Krams
Axt



6 Earas
Zauberbücher

1 Kheelas
Wassergeist



19 Heldenkarten:



6 Heldenfiguren mit
Kunststoffhaltern



Spielvorbereitung

Löst vorsichtig alle Teile aus den beiden Stanztafeln.
Legt den Spielplan in die Mitte. Er zeigt die sechs Orte der Rietburg und verschiedene Ablageplätze.



Steckt die **6 Heldenfiguren** in die farblich zugehörigen Kunststoffhalter (siehe Farbbalken).



Jeder Spieler wählt einen der Helden und stellt ihn an das Torhaus (Ort 6).

Wichtig: Im ersten Spiel verwendet ihr diese Helden:

- 2 Spieler: Chada (grün) + Thorn (blau)
- 3 Spieler: Chada (grün) + Thorn (blau) + Orfen (grau)
- 4 Spieler: Chada (grün) + Thorn (blau) + Orfen (grau) + Kram (gelb)

Erst wenn ihr das Spiel bereits gespielt habt, solltet ihr die Helden Eara (lila) und Kheela (weiß) wählen. Diese sind etwas anders zu spielen, als die anderen Helden.

Sortiert die **120 Spielkarten** nach ihren Rückseiten.

Jeder Spieler nimmt die drei **Heldenkarten** des gewählten Helden auf die Hand. **Hinweis:** Orfen hat vier Heldenkarten.



Zu einigen Helden gehören besondere **Hilfsmittel**:

Kram erhält die Axt und legt sie mit der +4-Seite nach oben vor sich aus.

Eara erhält die 6 Zauberbücher und legt sie mit der aufgeschlagenen Seite nach oben vor sich aus.

Kheela erhält den Wassergeist und legt ihn mit beliebiger Seite vor sich aus. Mit welcher Seite sie ihn jeweils einsetzt, entscheidet sie während des Spiels.

Alle nicht gewählten Helden legt ihr mit ihren Heldenkarten und Hilfsmitteln in die Schachtel zurück.



Sortiert in eurem ersten Spiel aus dem Stapel der Begegnungskarten die 11 Kreaturen mit rotem Hintergrund heraus. Diese sind für erfahrene Helden vorgesehen, die das Spiel bereits einmal gewonnen haben.



Legt anschließend die gut gemischten **Begegnungskarten** als verdeckten Stapel neben dem Spielplan bereit.



Von den gut gemischten **Aufgabenkarten** legt ihr 6 verdeckt an die sechs Orte auf dem Spielplan, eine an jeden Ort.

Die übrigen Karten kommen in die Schachtel zurück. Solltet ihr während des Spiels eine Aufgabenkarte tauschen dürfen, nehmt ihr sie wieder von dort.

Auf jede Aufgabenkarte wird verdeckt eine Begegnungskarte gelegt.



Danach deckt ihr von den gemischten **Erzählerkarten** nacheinander doppelt so viele Karten auf, wie Helden am Spiel teilnehmen (also bei 4 Spielern 8 Karten, bei 3 Spielern 6 und bei 2 Spielern 4).

Legt jeweils weitere Begegnungskarten aufgedeckt oder verdeckt an die Orte, wie es auf den Karten abgebildet ist.

Tipp: Ist dies euer erster Versuch, die Rietburg zu befreien, könnt ihr euch das Spiel etwas leichter machen. Dann beachtet ihr bei Erzählerkarten, die in der unteren Hälfte einen roten Hintergrund haben, diese Anweisungen nicht.

Aufbau für 4 Helden



Zuerst eine Begegnungskarte verdeckt an jeden Ort legen



Dann 8 Erzählerkarten (2 Karten je Held) aufdecken und ausführen.

Anschließend legt ihr **10 weitere** Erzählerkarten verdeckt auf das Feld mit dem Drachen. Diese bilden den Erzählerstapel. Übriggebliebene Erzählerkarten legt ihr in die Schachtel zurück. Solltet ihr während des Spiels eine zusätzliche Erzählerkarte auf den Erzählerstapel bekommen, nehmt ihr sie wieder von dort.



Mischt die 8 **Freunde-karten** und legt sie als verdeckten Stapel auf den vorgesehenen Platz auf dem Spielplan.



Legt die beiden **Übersichtskarten** bereit. Hier könnt ihr während des Spiels die verschiedenen Kartensymbole nachschauen.



Zum Schluss legt ihr als Vorrat verdeckt die **16 Köcher** in die Mitte des Spielplans. Dazu kommen die **18 Willenspunkte**.

Aufbau für 4 Helden (Beispiel)



Die Heldenkarten



Jeder Spieler hat einen Satz aus drei Heldenkarten (Ausnahme: Orfen verfügt über 4 Karten). Eine Heldenkarte bietet euch immer 3 Aktionsmöglichkeiten. Diese sind durch das Wort „oder“ getrennt. Wer an der Reihe ist, legt eine seiner Karten offen vor sich aus und muss sich für **eine** dieser 3 Aktionsmöglichkeiten entscheiden. Die meisten Aktionsmöglichkeiten bestehen aus einer Aktion (= 1 Symbol). Manche bestehen aus 2 Aktionen (= 2 Symbole), die in beliebiger Reihenfolge durchgeführt werden können.

Die Symbole werden auf der Rückseite dieser Regel erklärt und in Kurzform auch auf den Übersichtskarten. Eure ausgespielten Karten erhaltet ihr erst zurück, wenn ihr in eurem Zug die Aktion „Heldenauffrischung“ durchführt.

Die Freundekarten



Einen Freund erhält ein Held, wenn er an einem Ort eine offen ausliegende Kreatur „Troll“ besiegt. Diesen Freund könnt ihr später als Aktion anstelle einer Heldenkarte ausspielen.

Wie eure Heldenkarten erhaltet ihr eure ausgespielten Freunde bei der Aktion „Heldenauffrischung“ zurück.

Die Erzählerkarten



Möchte ein Spieler in seinem Zug als Aktion alle ausgespielten Helden- und Freundekarten auf die Hand zurücknehmen (d. h. eine Heldenauffrischung durchführen), müsst ihr zuvor die oberste Karte vom Erzählerstapel aufdecken und ausführen, wodurch neue Begegnungskarten ins Spiel kommen. Je nach Anweisung auf der Karte werden manche Begegnungskarten verdeckt an die angegebenen Orte gelegt und andere aufgedeckt.

Hinweis: Damit ihr erkennt, welche Karten an einem Ort im Stapel aufgedeckt und welche verdeckt sind, haben Vorder- und Rückseiten der Karten unterschiedliche Rahmenfarben. Einige Karten sind im unteren Bereich rot unterlegt. Wenn ihr euch entschieden habt, das Spiel leichter zu spielen, müsst ihr diese Anweisungen nicht beachten.

Erklärung der Spielkarten

Das zentrale Element des Spiels sind die Karten. Daher erklären wir hier zunächst die verschiedenen Kartenarten.

Die Begegnungskarten

Es gibt **zwei Arten**, die, solange sie verdeckt ausliegen, alle als Begegnungskarten bezeichnet werden.



Die meisten Begegnungskarten zeigen auf der Vorderseite eine **Kreatur**, die es zu bekämpfen gilt. Kreaturen haben oben rechts ein **rotes Symbol**, das ihre Kampfstärke angibt. Um eine Kreatur zu besiegen, muss ein Held oder müssen mehrere Helden mindestens diesen Wert erreichen.



Einige Begegnungskarten zeigen auf der Vorderseite einen **Gegenstand**, den ein Spieler auf die Hand nehmen und einmalig einsetzen kann.

Nach dem Sieg über eine Kreatur oder dem Einsatz eines Gegenstandes legt ihr die Karte aufgedeckt neben dem Spielplan ab. Das ist eure **Trophäengalerie**.

Hier sammelt ihr besiegte Kreaturen und ausgespielte Gegenstände.

Hinweis: Diese Karten werden später noch für die Erfüllung verschiedener Aufgabenkarten benötigt.

Die Aufgabenkarten



Die sechs Aufgabenkarten, die ihr zu Beginn verdeckt ausgelegt habt, stellen euer Spielziel dar. Von diesen Karten müsst ihr vier erfüllen – und zwar bevor der Erzählerstapel aufgebraucht ist und ihr eine weitere Erzählerkarte nehmen müsstet. Wenn an einem Ort keine Begegnungskarten mehr liegen (egal ob verdeckt oder aufgedeckt), darf ein Held, der dort steht, diese Aufgabenkarte aufdecken. Lest den Text darauf vor. So erfahrt ihr, was ihr tun müsst, um die Aufgabe zu erfüllen.



Gibt es auf der Karte oben links ein blaues Textfeld, müsst ihr diese Anweisung befolgen, sobald ihr die Aufgabenkarte aufdeckt.



Habt ihr die Voraussetzungen erbracht, um die Aufgabe zu erfüllen, muss ein Held an dem Ort stehen, an dem die Aufgabenkarte aufgedeckt ausliegt. Außerdem dürfen dort auch weiterhin keine Begegnungskarten liegen. Durch Erzählerkarten können in der Zwischenzeit wieder neue Karten hinzugekommen sein.

Spielablauf

Der heldenhafteste Spieler beginnt das Spiel als erster aktiver Spieler.

Wer aktiver Spieler ist, muss in seinem Zug eine von zwei Aktionen durchführen:

1 Karte aus der Hand ausspielen und ausführen

oder

Heldenauffrischung: Alle ausgespielten Helden- und Freundekarten auf die Hand zurücknehmen

Zusätzlich darf der Spieler weitere **freie Aktionen an dem Ort** durchführen, an dem sein Held aktuell steht:

- Einen Gegenstand, der an dem Ort aufgedeckt ausliegt, auf die Hand nehmen
- Freunde und Gegenstände aus der Hand an einen anderen Helden am selben Ort weitergeben
- Die verdeckte Aufgabenkarte aufdecken, wenn keine Begegnungskarte an dem Ort liegt
- Die aufgedeckte Aufgabenkarte erfüllen, wenn keine Begegnungskarte an dem Ort liegt

Hinweis: Bei euren Handlungen dürft und solltet ihr euch gut absprechen. Könnt ihr euch nicht einigen, trifft er jeweils aktive Spieler die Entscheidung.

1 Karte aus der Hand ausspielen und ausführen

In seiner Hand hält jeder Spieler zu Beginn nur seine drei Heldenkarten (Ausnahme: Orfen hat vier Karten). Spielt ihr eine eurer Heldenkarten aus, müsst ihr euch für **eine** der 3 Aktionsmöglichkeiten auf der Karte entscheiden. Seht euch dazu die **Erklärung der Symbole auf der Rückseite dieser Regel** an.

Später können Gegenstände und Freunde hinzukommen. In seinem Zug muss der aktive Spieler eine Karte ausspielen. Eine ausgespielte Helden- oder Freundekarte legt er aufgedeckt vor sich aus. Einen ausgespielten Gegenstand legt er aufgedeckt in die Trophäengalerie (siehe auch Seite 7).

Wichtig: Ihr könnt einen Freund spielen, ohne dessen Fähigkeit ausführen zu müssen. Dies kann sinnvoll sein, um die Heldenauffrischung und damit das Aufdecken einer Erzählerkarte hinaus zu zögern.

oder

Heldenauffrischung: Alle ausgespielten Helden- und Freundekarten auf die Hand zurücknehmen

Möchte oder kann ein Spieler keine Karte aus seiner Hand ausspielen, muss er **stattdessen** die Aktion „Heldenauffrischung“ wählen und alle seine ausgespielten Helden- und Freundekarten auf seine Hand zurücknehmen.

Zuvor müsst ihr jedoch die **oberste Karte des Erzählerstapels** aufdecken und aktivieren, wodurch neue Begegnungskarten ins Spiel kommen.

Wichtig: Die Aktion Heldenauffrischung darf ein Spieler auch wählen, wenn er noch Karten (Helden, Freunde, Gegenstände) auf der Hand hat.

Die aufgedeckte Erzählerkarte nennt immer zwei Orte, an denen ihr neue Begegnungskarten aufgedeckt oder verdeckt legt. Diese werden von oben nach unten abgehandelt.

Die meisten Erzählerkarten bringen an einem Ort nur 1 Begegnungskarte ins Spiel. Auf einigen Erzählerkarten sind es jedoch 2 Begegnungskarten an einem Ort.

Wichtig: Habt ihr euch zu Beginn entschieden, das Spiel leichter zu spielen, müsst ihr bei Karten, deren untere Hälfte rot unterlegt ist, nur die Anweisung in der oberen Hälfte befolgen.

Erklärung der Symbole auf den Erzählerkarten



Der Spieler zieht vom Vorrat der Begegnungskarten (= Nachziehstapel) die oberste Karte und legt sie **aufgedeckt** an den **angegebenen Ort**. Meistens handelt es sich um eine Kreatur. Manchmal habt ihr Glück und es kommt stattdessen ein hilfreicher Gegenstand ins Spiel.



Der Spieler zieht vom Nachziehstapel die oberste Begegnungskarte und legt sie **verdeckt** an den **angegebenen Ort**.



Der Spieler zieht vom Nachziehstapel die oberste Begegnungskarte und legt sie **aufgedeckt** an den **Ort, an dem sein Held gerade steht**.



Der Spieler zieht vom Nachziehstapel die oberste Begegnungskarte und legt sie **verdeckt** an den **Ort, an dem sein Held gerade steht**.



Beispiel 1: Ihr legt eine Begegnungskarte aufgedeckt an Brandurs Turm (Ort 4) und eine verdeckte an den Ort, an dem der Held des aktiven Spielers gerade steht. Sollte das ebenfalls Brandurs Turm sein, legt ihr die Karte verdeckt auf die soeben aufgedeckt gelegte Karte.



Beispiel 2: Ihr legt einzeln nacheinander zwei Begegnungskarten aufgedeckt ans Torhaus (Ort 6) und eine verdeckte an Brandurs Turm (Ort 4). Wird das Spiel mit dem leichtesten Schwierigkeitsgrad gespielt, wird die untere Hälfte (roter Bereich) nicht beachtet.

Nachdem die Erzählerkarte aktiviert wurde, kommt sie in die Schachtel. Sie ist damit **aus dem Spiel**.

Anschließend nimmt der Spieler alle seine ausgelegten Helden- und Freundekarten wieder auf seine Hand zurück.

Die freien Aktionen

Die folgenden Aktionen darf der aktive Spieler beliebig oft zusätzlich zu seiner normalen Aktion „1 Karte aus der Hand ausspielen“ oder „Heldenauffrischung“ durchführen:

Einen Gegenstand an einem Ort auf die Hand nehmen

Steht der Held an einem Ort, an dem ein oben liegender Gegenstand aufgedeckt ausliegt, darf er ihn auf die Hand nehmen. Hat der Spieler in diesem Zug noch keine Karte gespielt, dürfte er diesen Gegenstand als Aktion im selben Zug ausspielen. Einen Gegenstand dürft ihr auch im Vorbeigehen aufnehmen. *Habt ihr z. B. 2 Bewegungen zur Verfügung, dürft ihr für 1 Bewegung zu dem Ort mit dem Gegenstand ziehen, dort den Gegenstand aufnehmen und euren Helden anschließend zu einem anderen Ort bewegen.*

Freunde und Gegenstände an einen anderen Helden weitergeben

Steht der Held zusammen mit einem anderen Helden an demselben Ort, darf er an diesen Helden Freunde und Gegenstände weitergeben bzw. von diesem übernehmen. Das gilt natürlich nur für Karten, die ihr noch auf der Hand haltet.

Wichtig: Willenspunkte und Köcher dürfen **nicht** weitergegeben werden, ebenso keine Hilfsmittel der Helden (Krams Axt, Earas Zauberbücher, Kheelas Wassergeist).

Eine verdeckte Aufgabenkarte aufdecken

Steht der Held an einem Ort, an dem die Aufgabenkarte noch verdeckt ausliegt, darf er sie aufdecken und vorlesen, sofern sich dort keine Begegnungskarte (aufgedeckt oder verdeckt) befindet.

Eine Aufgabenkarte kann auch im Vorbeigehen aufgedeckt werden, wenn der Held noch Bewegungen durchführen kann.

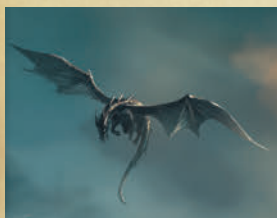
Eine aufgedeckte Aufgabenkarte erfüllen

Um eine aufgedeckte Aufgabenkarte erfüllen zu können, muss ein aktiver Held an deren Ort stehen und ihr müsst die Anweisung auf der Karte befolgen können. Außerdem dürfen sich dort keine Begegnungskarten befinden.

Die erfüllte Aufgabenkarte legt ihr dann aufgedeckt neben eure Trophäengalerie.

Eine Aufgabenkarte kann auch im Vorbeigehen erfüllt werden, wenn der Held noch Bewegungen durchführen kann.

Spielende und Spielsieg



Wurde die **letzte Karte des Erzählerstapels** entfernt, seht ihr schon den wieder erwachten Drachen Tarok am Horizont. Eine Chance bleibt euch: Ihr habt noch Zeit, die vier Aufgaben zu erfüllen, bis ihr bei der nächsten Heldenauffrischung **eine weitere Karte** vom Erzählerstapel aufdecken müsstet. Schafft ihr das bis dahin nicht, ist es euch nicht gelungen, die Rietburg zu befreien und ihr habt **gemeinsam verloren**.

Hinweis: Durch den Sieg über die Kreatur „Hagrod“ oder den Einsatz des Gegenstandes „Hadrishes Stundenglas“ könnt ihr eine weitere Erzählerkarte bekommen und damit noch etwas mehr Zeit für die Erfüllung eurer Aufgaben.

Sollte es vorkommen, dass der Nachziehstapel der **Begegnungskarten aufgebraucht** ist und ihr eine weitere auslegen müsstet, habt ihr ebenfalls verloren.



Ihr gewinnt gemeinsam, wenn ihr vier beliebige der sechs Aufgaben erfüllt habt. Dann habt ihr die Rietburg befreit und könnt in den Kampf gegen Tarok den Drachen ziehen.

Doch das ist ein anderes Spiel. Mehr dazu erfahrt ihr in Legende 5 des großen Abenteuerspiels „Die Legenden von Andor“.

Weitere Regeln

Der Kampf




Ein Held kann nur eine an einem Ort oben liegende, **aufgedeckte** Kreatur bekämpfen. Dazu muss er **an demselben Ort** wie die Kreatur stehen. **Ausnahmen:** Um mit dem Gegenstand „Der Bruderschild“ zu kämpfen, muss der Held nicht an demselben Ort stehen. Auch eines von Earas Zauberbüchern erlaubt einen solchen „Fernkampf“.

Die Kreatur ist besiegt, wenn die Kampfstärke des Helden (blaues Symbol) mindestens so hoch ist, wie die Kampfstärke der Kreatur (rotes Symbol).



Zusätzlich kann der Held einen oder mehrere **Willenspunkte** einsetzen. Jeder Willenspunkt erhöht seine Kampfstärke um 1. Die Willenspunkte werden zurück zum Vorrat auf dem Spielplan gelegt.

Wichtig: Die Bogenschützin Chada kann als einzige Heldin keine Willenspunkte einsetzen.  Sie bringt durch ihre Erziehung im Wachsamem Wald so viel Willenskraft mit, dass sie diese nicht zusätzlich verstärken kann.

Nachdem die Kreatur besiegt wurde, erhaltet ihr eine Belohnung, die im Textfeld auf der Karte angegeben ist. Diese bekommt der aktive Spieler. Ihr könnt auf die Ausführung der Belohnung verzichten.

Bei den Kreaturen „Calrai“ und „Shan“ steht dort statt einer Belohnung ein Nachteil für euch, auf den ihr allerdings **nicht** verzichten dürft.

Besondere Kreaturen:



Ein Fluggor ist so stark, wie die Anzahl der oben liegenden, aufgedeckten Kreaturen an allen sechs Orten zusammen.



Einen Skelettkrieger könnt ihr nur besiegen, wenn ihr zusätzlich 1 Gold aus eurer Trophäengalerie bezahlt.

Gemeinsamer Kampf

Gegen besonders starke Kreaturen könnt ihr gemeinsam kämpfen. Dazu kann der aktive Spieler beliebig viele andere Helden, die sich mit ihm an demselben Ort wie die Kreatur befinden, zum gemeinsamen Kampf einladen. Jeder Spieler, der daran teilnehmen will, muss ebenfalls eine seiner Heldenkarten ausspielen und kann dabei Willenspunkte einsetzen. Die Kampfstärken der Spieler werden addiert. Die Belohnung erhält der aktive Held. Er kann aber einen soeben erhaltenen Freund oder Gegenstand als freie Aktion an einen anderen Helden am selben Ort weitergeben.

Wichtig: Ein eingeladener Held kann nur seine Kampfstärke und evtl. Willenspunkte in den gemeinsamen Kampf einbringen. Weitere Symbole wie z. B. „Bewegung“ oder „Willenspunkt erhalten“ werden nicht berücksichtigt. Kram darf allerdings seine Axt einsetzen.

Zum gemeinsamen Kampf können der aktive Held bzw. eingeladene Helden statt ihrer Heldenkarte die Freunde „Triest“ bzw. „Veest“ und den Gegenstand „Der Bruderschild“ einsetzen. Willenspunkte dürfen sie zu diesen Karten jedoch nicht addieren.

Besondere Heldenfähigkeiten

Chadas Köcher



Die Bogenschützin Chada hat nur auf einer ihrer Heldenkarten eine feste Kampfstärke. Auf ihren beiden anderen Heldenkarten sind Symbole mit einem Köcher statt einer Zahl abgebildet.

Das bedeutet, um mit diesen Karten zu kämpfen, muss Chada **einen** ihrer gesammelten Köcher benutzen.



Einen Köcher erhält sie, wenn sie das Symbol „Köcher erhalten“ auf ihrer Heldenkarte nutzt. Dann darf sie einen verdeckten Köcher voller Pfeile vom Vorrat nehmen und aufgedeckt vor sich auslegen. Auf der Rückseite steht die Kampfstärke dieser Pfeile. Folgende Werte gibt es:

| Kampfstärke | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|-------------|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Anzahl | 1x | 2x | 3x | 3x | 3x | 2x | 1x | 1x |

Chada kann für jedes Kampfsymbol nur **einen** Köcher einsetzen. Bei ihrer Heldenkarte mit zwei Kampfsymbolen, darf sie einen oder zwei Köcher einsetzen. Verwendet sie zwei Köcher, werden deren Kampfstärken addiert.

Eingesetzte Köcher werden nicht zum Vorrat auf dem Spielplan zurück-, sondern in die Schachtel gelegt. Sollte es vorkommen, dass der Vorrat aufgebraucht ist, werden diese Köcher erneut gemischt und als neuer Vorrat wieder verdeckt ausgelegt.

Krams Axt



Der Zwerg Kram kann zusätzlich zu seiner Kampfstärke **einmal** seine Axt mit Wert +4 einsetzen. Dann addiert er vier Stärkepunkte zur Kampfstärke seiner Heldenkarte.

Hat er seine Axt mit dem Wert +4 genutzt, dreht er sie auf die Rückseite. Die Axt ist nun stumpf geworden und erhöht seine Kampfstärke nur noch um +1. Allerdings darf er diese +1 nun **jedes Mal** addieren, wenn er seine Heldenkarte zum Kämpfen einsetzt.

Gebt ihr 2 Gold aus eurer Trophäengalerie ab, könnt ihr die Axt „reparieren“. Dann dürft ihr sie wieder auf ihre Vorderseite drehen und erneut einmal +4 addieren.

Kheelas Wassergeist



Die Hüterin Kheela hat auf zwei ihrer Heldenkarten das Symbol „Wassergeist“. Nutzt sie dieses Symbol darf Kheela ihrem Wassergeist befehlen, die Helden an einem beliebigen Ort zu unterstützen. Dazu legt sie den Wassergeist außen neben einen Ort ihrer Wahl. Je nachdem mit welcher Seite sie den Wassergeist auslegt, unterstützt er die Helden dort auf unterschiedliche Weise:



Nur wenn Kheela an diesem Ort kämpft, **verdoppelt** die Kampfstärke auf einer **ihrer** Heldenkarten. Das gilt auch, wenn sie hier an einem gemeinsamen Kampf beteiligt ist.



Jeder Held, der an diesem Ort kämpft, addiert +2 zu seiner Kampfstärke. Das gilt auch, wenn hier gemeinsam gekämpft wird.

Wichtig: Der Wassergeist unterstützt nur Helden, die beim gemeinsamen Kampf eine Heldenkarte einsetzen. Freunde, Gegenstände oder Earas Fernkampfzauber profitieren davon nicht.

Nach dem Kampf bleibt der Wassergeist an dem Ort liegen. Mit einem weiteren Symbol „Wassergeist“ kann Kheela ihn später mit beliebiger Seite an einen anderen Ort versetzen oder an demselben Ort auf seine andere Seite drehen.

Earas Zauberbücher



Auf den Heldenkarten der Zauberin Eara ist kein Kampfsymbol abgebildet. Stattdessen gibt es dort ein oder zwei Symbole „Zauberbuch“.

Vier der sechs Zauberbücher, die Eara besitzt, zeigen eine Kampfstärke. Im Kampf setzt Eara eines dieser Zauberbücher ein und dreht es anschließend auf die Rückseite.



Das Zauberbuch mit Kampfstärke 3 (mit grünem Schein unterlegt) kann sie auch an einem Ort einsetzen, an dem sie nicht steht.

Diese Fernkampf higkeit kann sie auch bei einem gemeinsamen Kampf anwenden. Allerdings kann sie dabei nicht von dem Vorteil durch Kheelas Wassergeist profitieren, sollte er sich an dem Ort des Kampfes befinden.



Mit ihren beiden anderen Zauberbüchern kann Eara 1 Bewegung durchführen oder 1 oben liegende, verdeckte Begegnungskarte an einem beliebigen Ort aufdecken.



Zwei von Earas Heldenkarten zeigen jeweils zwei Symbole „Zauberbuch“. Hierbei darf sie ihre Zauberbücher beliebig kombinieren. **Beispiele:** Eara kann zwei Kampfstärken addieren. Oder sie darf eine Begegnungskarte aufdecken und die dabei aufgedeckte Kreatur sofort bekämpfen.



Oder sie darf eine Bewegung durchführen und am neuen Ort kämpfen.



Wenn Eara bei der Heldenauffrischung ihre Karten auf die Hand zurücknimmt, dreht sie auch alle Zauberbücher wieder auf die Vorderseiten.



Die Trophäengalerie

Besiegte Kreaturen und eingesetzte Gegenstände sammelt ihr neben dem Spielplan. Dieser Bereich ist eure Trophäengalerie. Am besten legt ihr die Karten in drei Reihen so übereinander, dass ihr einen Überblick habt, wie viele Karten ihr von jeder Art bereits besitzt. Einige Aufgabenkarten beziehen sich auf eure Trophäengalerie. **Beispiel:** Um die Aufgabe „Die Vorsehung“ zu erfüllen, müsst ihr in eurer Trophäengalerie mehr Kreaturen und Gegenstände haben, als es Begegnungs- und Aufgabenkarten an allen Orten zusammen gibt.



In Reihe 1 kommen alle besiegten **Gors, Gorlots und Kreide-Skräle**. Diese Kreaturen haben oben links jeweils ein Goldsymbol. Auch die ausgespielten Gegenstände **Fernrohr** und **Knochenäste** werden in diese Reihe gelegt, da sie ebenfalls ein Goldsymbol zeigen. Dieses Gold steht euch nun gemeinsam zur Verfügung, um manche Freunde bzw. Gegenstände zu bezahlen, wenn ihr

sie einsetzen wollt. Auch zur Erfüllung von einigen Aufgaben benötigt ihr Gold aus eurer Trophäengalerie.



Müsst ihr Gold abgeben, bezahlt ihr mit den Karten, indem ihr sie aus eurer Trophäengalerie entfernt und in die Schachtel legt.

In Reihe 2 kommen alle besiegten **Fluggors**. Es gibt eine Aufgabenkarte, auf der „Jrain, der König der Fluggors“ von euch 4 besiegte Fluggors verlangt. Um diese Aufgabe zu erfüllen, müsst ihr diese 4 Fluggors aus eurer Trophäengalerie entfernen und ebenfalls in die Schachtel legen.

In Reihe 3 kommen **alle übrigen** besiegten Kreaturen und ausgespielten Gegenstände.

Beispiel:



Reihenfolge der Aktionen

Wenn ihr mehr als eine Aktion durchführen könnt, dürft ihr das in beliebiger Reihenfolge machen.

Beispiel: Orfen spielte eine Heldenkarte, die ihm 1 Bewegung und 1 Kampfstärke 5 gewährt. An seinem aktuellen Ort besiegt er einen Wardrak, der ebenfalls eine Kampfstärke 5 hat. Als Belohnung darf er von einem beliebigen Ort die oberste verdeckte Begegnungskarte entfernen. Er wählt Brandurs Turm. Darunter liegt aufgedeckt der Gegenstand Fernrohr. Da Orfen noch die Bewegung von seiner Heldenkarte zur Verfügung hat, zieht er zu Brandurs Turm und nimmt als freie Aktion das Fernrohr auf die Hand. Ausspielen darf er es jetzt jedoch nicht sofort, da er in diesem Zug bereits eine Karte gespielt hat.

Schwierigkeitsgrad anpassen

Ihr könnt selbst entscheiden, wie leicht oder schwer ihr die Befreiung der Rietburg gestalten wollt.

Um einen leichten Einstieg zu haben, habt ihr die Kreaturen mit rotem Hintergrund in eurem ersten Spiel in der Schachtel gelassen. Habt ihr das Spiel bereits gewonnen, nehmt diese Karten beim nächsten Mal hinzu.

Wenn ihr den Erzählerstapel aus 11 statt 10 Karten zusammenstellt, wird es leichter.

Legt ihr nur 9 Erzählerkarten auf den Stapel wird es schwieriger.

Schwieriger wird es auch, wenn ihr vereinbart, dass es nicht erlaubt ist, einen Freund zu spielen, wenn ihr seine Funktion nicht nutzen könnt oder wollt. Denn dann könnt ihr dadurch keine zusätzliche Zeit ausschlagen.

Wenn ihr nachhalten wollt, wie erfolgreich ihr wart, zählt nach gewonnenem Spiel die verbliebenen Karten auf dem Erzählerstapel und vergleicht das mit weiteren Spielen. Schafft ihr bei gleichem Schwierigkeitsgrad den Sieg mit weniger Karten?

Erklärung der Symbole auf den Heldenkarten

Hinweis: Manche Symbole gibt es nur auf den Karten eines bestimmten Helden.

Kampfstärke eines Helden



Die Kampfstärke des Helden entspricht der Zahl in dem Symbol; hier z. B. Kampfstärke 4.

Beliebig viele Willenspunkte können genutzt werden, um die Kampfstärke zu erhöhen.

Wichtig: Chada kann keine Willenspunkte benutzen.

Chadas Kampfstärke (nur Chada)



Der Kampfwert entspricht dem eingesetzten Köcher. Der Köcher wird anschließend abgegeben.

Hat Chada keinen Köcher, kann sie bei diesem Symbol nicht kämpfen.

Erhalte 1 Willenspunkt



Der Spieler nimmt einen Willenspunkt aus dem Vorrat und legt ihn vor sich ab.

Erhalte 1 Köcher (nur Chada)



Chada nimmt einen Köcher aus dem Vorrat, dreht ihn danach auf die Vorderseite mit der Kampfstärke und legt ihn vor sich ab.

Heldenbewegung



Der Held kann höchstens so viele Bewegungen durchführen, wie die Zahl im Symbol angibt.

Er kann entweder sich selbst an einen beliebigen Ort versetzen oder einen anderen Helden an

seinen aktuellen Ort holen, wenn dessen Spieler damit einverstanden ist. Hat der Held mehr als eine Bewegung, darf er mehrere Helden zu sich holen.

Er darf während seiner Bewegungen freie Aktionen durchführen (z. B. Gegenstand aufnehmen oder Aufgabenkarte aufdecken) und wieder auf seinen Ausgangsort zurückziehen, wenn er dafür genug Bewegungen hat.

Verdeckte Begegnungskarte an beliebigem Ort aufdecken



Der Held kann so viele verdeckte Begegnungskarten aufdecken, wie die Zahl im Symbol angibt (1 oder 2). Dies gilt jeweils für die oben auf liegende Karte an einem Ort.

Dazu muss er nicht an diesem Ort stehen.

Verdeckte Aufgabenkarte an beliebigem Ort aufdecken (nur Eara)



Eara kann eine verdeckte Aufgabenkarte eines beliebigen Ortes aufdecken. Dazu muss sie nicht an diesem Ort stehen. Liegen auf der

Karte Begegnungskarten (verdeckt oder aufgedeckt), werden

sie anschließend wieder auf die aufgedeckte Aufgabenkarte gelegt. Ist auf der Aufgabenkarte ein blaues Textfeld abgebildet, müsst ihr sofort diese Anweisung befolgen.

Verdeckte Begegnungskarte von beliebigem Ort entfernen (nur Thorn)



Thorn kann eine oben auf liegende, verdeckte Begegnungskarte von einem beliebigen Ort entfernen. Er muss dazu nicht an diesem Ort stehen.

Die Karte kommt nicht in eure Trophäengalerie, sondern wird unbenutzt in die Schachtel gelegt.

Begegnungskarte an beliebigem Ort wenden (nur Chada)



Chada kann entweder eine oben auf liegende, verdeckte Begegnungskarte aufdecken oder eine aufgedeckte Begegnungskarte verdecken.

Sie muss dazu nicht an diesem Ort stehen.

Kreaturen an zwei Orten miteinander tauschen (nur Kheela)



Kheela kann zwei oben auf liegende, aufgedeckte Kreaturen an zwei Orten miteinander tauschen. Sie muss dazu nicht an einem dieser Orte stehen.

Ausgespielte Karte auf die Hand zurücknehmen (nur Eara)



Eara kann eine ihrer ausgespielten Helden- oder Freundekarten wieder auf die Hand zurücknehmen. Statt eine eigene Karte zurückzunehmen, darf sie einem anderen Helden erlauben, eine seiner ausgespielten Karten zurückzunehmen.

Verdeckte Begegnungskarte an beliebigem Ort versetzen (nur Kram)



Kram kann eine oben auf liegende, verdeckte Begegnungskarte an einen beliebigen anderen Ort versetzen. Er muss dazu nicht an diesem Ort stehen.

Aufgedeckte Kreatur zu sich holen (nur Orfen)



Orfen kann eine oben auf liegende, aufgedeckte Kreatur an den Ort holen, an dem er steht.

Verdeckte Begegnungskarte zu sich holen (nur Kheela)



Kheela kann eine oben auf liegende, verdeckte Begegnungskarte an den Ort holen, an dem sie steht.



Der Autor: Gerhard Hecht, geboren 1966, lebt mit seiner Frau und seinen beiden Töchtern in der Nähe von Augsburg. „Die Befreiung der Rietburg“ ist sein viertes Spiel im Kosmos Verlag und sein zweiter Ausflug in die Andor-Welt. Sein Dank gilt vor allem seiner Familie und den Freunden, die immer bereit waren, Prototypen zu testen: Conny, Franziska und Patricia Hecht, Stefan Völkl, Maria, Manfred und Bernhard Specht, Stefan und Andrea Krämer, Helmut Gruber und der Gesellschaft spielgruppe in Hannover.

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

Redaktion: Wolfgang Lüdtko
Redaktionelle Mitarbeit: Peter Neugebauer
Illustrator: Michael Menzel
Grafik: Michaela Kienle/Fine Tuning

© 2019 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfize straße 5-7, 70184 Stuttgart, Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de, kosmos.de
Art.-Nr. 695064

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY

Mehr Informationen über die Welt von Andor fin et ihr auf:
legenden-von-andor.de
Facebook: www.facebook.com/legendenvonandor