

Vorwort

Diese Legende soll **nicht** die offiziellen Einführungslegenden ersetzen.

Vielmehr richtet sie sich an gemischte Gruppen von erfahrenen Spielern und kompletten Neulingen.

Diese Legende ist ein Crashkurs, der die Regeln, welche in den ersten drei offiziellen Legenden eingeführt werden, in kompakter Form vermitteln soll. Darunter leiden zwangsläufig die Handlung sowie die Komplexität der Legende, dafür erhalten Neulinge einen Einblick in die Möglichkeiten der Helden von Andor.

Wer lieber langsam in die Legenden von Andor einsteigen, und die Geschichte Andors kennen lernen möchte, der sollte mit Legende 1 anfangen und sich bis Legende 5 durchspielen.

Wer möglichst schnell den Sternenschild, Bonus- oder Fanlegenden spielen möchte, der wird mit dem Crashkurs richtig liegen.

Der Crashkurs ist für 2-4 Helden ausgelegt. Mit mehr als 4 Helden ist er nicht spielbar. Die ‚neuen‘ Helden dürfen allerdings benutzt werden.

Dauer: ~ 90 min



ANDOR

Fan-Legende

Willkommen in Andor
Crashkurs

A1

Diese Legende besteht aus 14 Karten:
A1, A2, A3, A4, A5, C, N,
Auf der Burg, Sonnenaufgang, Zusammenfassung,
der Händler, Ausrüstung, Reka, Runen und Kräuter,
die Rettung des Prinzen, der Wardrak

A1

Diese Legende wird auf der Vorderseite des Spielplans gespielt. Bevor ihr starten könnt, bereitet Folgendes vor:

- Mischt die **goldenen Ereigniskarten** und legt sie neben das Sonnenaufgangs-Feld.
- Legt die 4 **Brunnenplättchen** mit ihrer farbigen Seite nach oben auf die Brunnenfelder (Sechsecke).
- Legt die **Kampftafel** neben den Spielplan.
- Legt neben die Kreaturenanzeige den **roten Holzstein** für die Stärkepunkte und die **rote Holzscheibe** für die Willenspunkte der Kreaturen, die **3 roten und die 4 schwarzen Würfel**.
- Legt das **Gold**, 2 **Sternchen**, die 15 **Nebelplättchen**, das **Kreaturenplättchen**, die 6 **Runensteine**, die 3 **Heilkräuter**, die **Ausrüstungsgegenstände** (Trinkschläuche, Bögen, Schilde, Falken, Helme, Fernrohre, Tränke), 2 **Bauernplättchen**, die **Kreaturen**, **Prinz Thorald**, sowie die **Hexe** neben den Spielplan.
- Stellt den **Erzähler** auf das **Feld A** der Legendenleiste.
- Legt ein **Sternchen** auf **Feld C** der Legendenleiste. Erreicht der Erzähler ein Feld mit einem Sternchen, so wird die entsprechende Legendenkarte vorgelesen.
- Legt das **Kreaturenplättchen** verdeckt auf **Feld E** der Legendenleiste. In anderen Legenden kann die Position von Kreaturenplättchen auch ausgewürfelt werden. Dann wird mit einem Heldenwürfel gewürfelt und das Plättchen auf das Feld der Legendenleiste mit dem entsprechenden Würfelsymbol gelegt (z.B. 3 = E). Erreicht der Erzähler ein Feld mit einem Plättchen, so wird das Plättchen zuerst vorgelesen und danach die Legendenkarte, sollte es für dieses Feld eine geben.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.



ANDOR

Fan-Legende

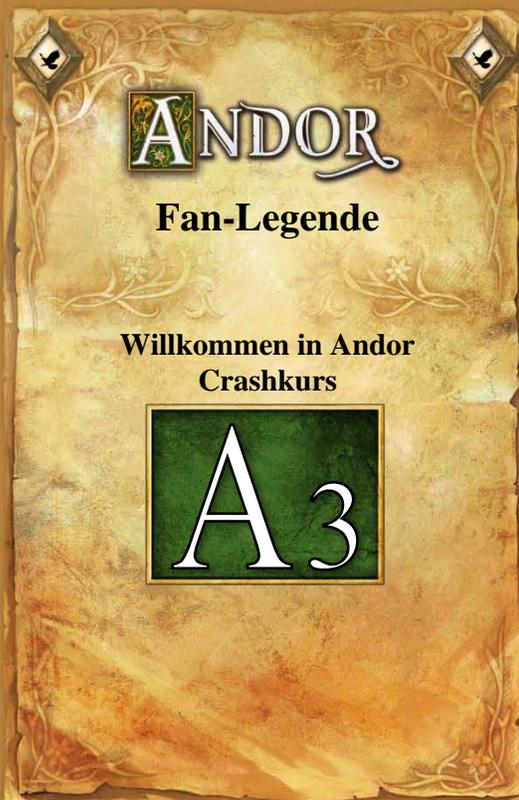
Willkommen in Andor
Crashkurs

A2

A2

- Jeder Spieler wählt eine **Heldentafel** mit der dazugehörigen **Heldenfigur** und erhält in der Farbe des Helden **2 Holzscheiben**, **1 Holzstein** und die **Würfel**.
- Die Vorder-/Rückseite ist bis auf das Geschlecht des Helden gleich. Rechts oben steht unter dem Namen und der Bezeichnung der Rang des Helden. Manche Anweisungen beziehen sich darauf. Unter dem Rang steht die Sonderfähigkeit. Vergesst nicht diese im Spiel einzusetzen, denn jeder Held hat eine andere Fähigkeit.
- Jeder Spieler markiert auf seiner Heldentafel seine Startwerte:
Der Holzstein kommt auf **1 Stärkepunkt**.
Eine Holzscheibe kommt auf **7 Willenspunkte**.
Jeder Held hat immer so viele Würfel zur Verfügung, wie links neben seinen aktuellen Willenspunkten abgebildet.
Die zweite Holzscheibe kommt auf das **Sonnenaufgangs-Feld**.
- Stellt einen **Gor** auf **Feld 25**.
- Legt **2 Gold** auf **Feld 31**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.



A3

Als diese Legende begann, folgten die Helden dem Ruf des Königs und waren auf dem Weg zur Burg ...

Stellt die **Heldenfiguren** auf **Feld 26**.

Auf eurem Weg zur Burg müsst ihr **4 Aufgaben** erfüllen:

Aufgabe:

- Der Gor auf Feld 25 muss **besiegt** werden.
- Ein Held muss beim Händler auf Feld 18 einen **Stärkepunkt** kaufen (bei 4 Spielern 2 Stärkepunkte). Dazu braucht er 2 Gold pro Stärkepunkt.
- Mindestens ein Held muss einen **Brunnen** leeren.
- Jeder Held muss **diesen** Tag auf der **Burg** (Feld 0) beenden. Lest dann die Karte „Auf der Burg“.

Jeder Held hat 7 Stunden am Tag Zeit für seine Züge. Hat er diese Zeit verbraucht (oder will seinen Tag beenden), wird sein Zeitstein auf den Hahn (Erster) bzw. auf das Sonnenaufgangs-Feld gelegt.

Die Spieler sind nacheinander am Zug. Grundsätzlich gilt:

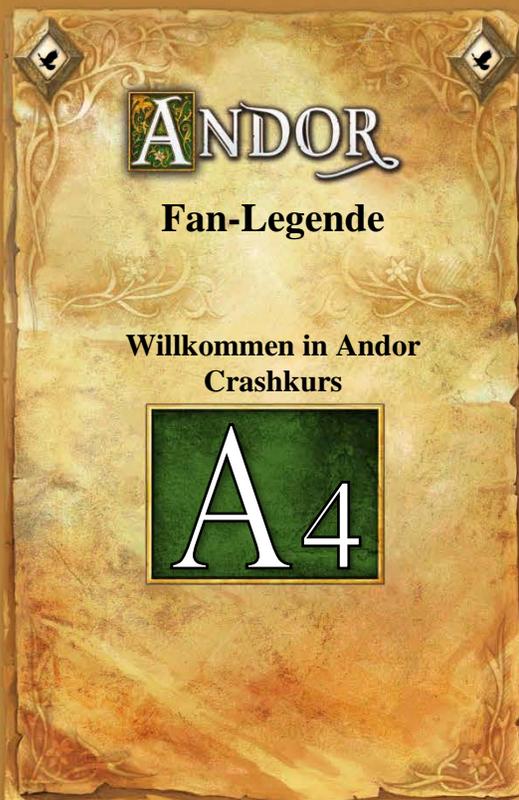
Laufen oder Kämpfen

Es ist nicht möglich auf das Feld einer Kreatur zu laufen und sie im selben Zug zu bekämpfen! Endet der Zug eines Spielers, ist der nächste im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Für 1 Stunde kann ein Held auf angrenzende Felder laufen. Die Pfeile sind dafür egal. In einem Zug kann so weit gelaufen werden, bis der Held keine Zeit mehr hat.

Der Fluss kann nicht betreten und nur über die Brücken überquert werden. Die Brücken selbst sind keine Felder, d.h. die Felder 16 und 48 zählen als angrenzend.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4.



A4

Um Stärkepunkte zu kaufen oder einen Brunnen zu leeren, muss der Held seinen Zug auf diesem Feld beenden. Im Vorbeilaufen geht das nicht.

Leert ein Held einen **Brunnen**, so wird das Plättchen umgedreht und der Held erhält 3 Willenspunkte.

Läuft der Held auf/über ein Feld auf dem eine Kreatur steht, so kann er diese ignorieren. In Andor starten nur die Helden Kämpfe, nicht die Kreaturen.

Wenn ihr gegen den Gor **kämpfen** wollt, folgt den Anweisungen auf der Kampf tafel. Ihr braucht sie nur für euren ersten Kampf. Ihr könnt auch **gemeinsam** gegen eine Kreatur kämpfen, wenn mehrere Helden in Reichweite stehen. Führt dann den Punkt „Angriff des Helden“ für jeden Helden aus und addiert anschließend eure Kampfwerte. Die Kreatur wird davon nicht beeinflusst. Unterliegt ihr im Kampf verliert **jeder** beteiligte Held die **volle** Differenz an Willenspunkten.

Ende des Kampfes:

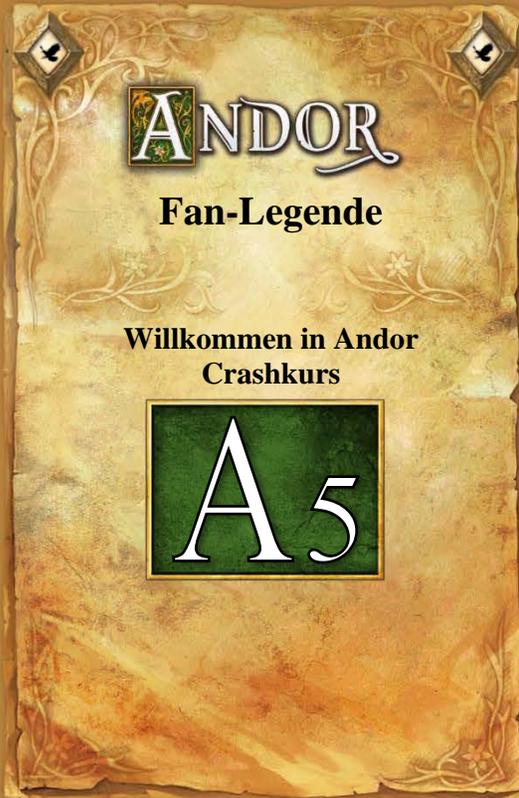
Sinkt ein Held auf 0 Willenspunkte, so verliert er einen Stärkepunkt (weniger als 0 geht nicht) und erhält 3 Willenspunkte. Sein Zug endet sofort.

Endet der Kampf ohne Gewinner, erholt sich die Kreatur vollständig.

Bei einem Sieg wird die Belohnung unter den beteiligten Helden frei aufgeteilt. Im Fall eines Gors 2 Gold oder 2 Willenspunkte oder 1 Gold und 1 Willenspunkt.

Es gibt die **Belohnung nur 1-mal** – nicht pro Held. Anschließend wird die Kreatur auf Feld 80 gestellt und der **Erzähler geht sofort 1 Feld** weiter.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5.



A5

Freie Aktionen:

Kosten keine Stunden und können (auch mehrfach) ausgeführt werden, auch wenn der Spieler nicht am Zug ist – jedoch nicht im Vorbeigehen:

- Gold/Edelsteine, Gegenstände von einem Feld nehmen oder auf einem Feld ablegen.
- Brunnen leeren
- Bei einem Händler einkaufen
- Gegenstände benutzen

Bevor ihr mit dem Spiel beginnt, sollte sich jeder Spieler die besondere Fähigkeit seines Helden durchlesen. Es ist meist sehr hilfreich diese im Spiel einzusetzen.

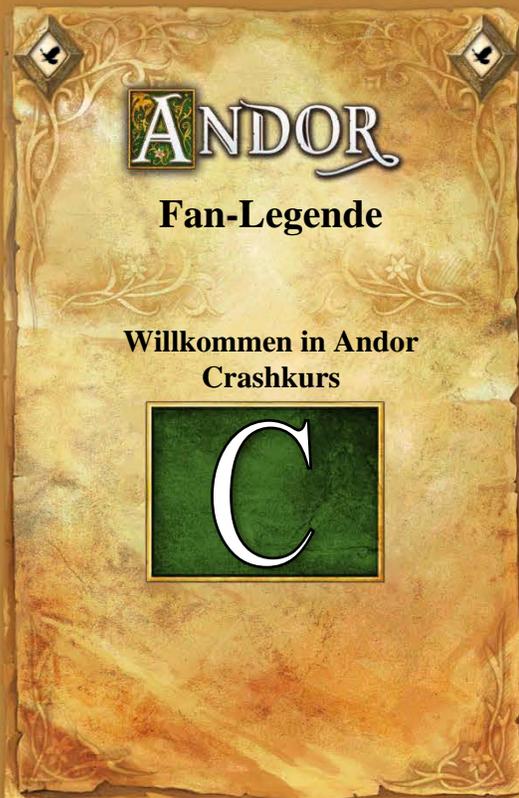
Solltet ihr feststellen, dass ihr die Aufgaben nicht am ersten Tag erfüllen könntet, stellt alles wieder zurück und versucht es noch einmal.

Hinweis:

Um die Planungszeit für jeden Spieler zu reduzieren könnt ihr ausmachen, dass solange Änderungen vorgenommen werden dürfen, wie noch keine neuen Informationen ins Spiel gekommen sind. Falls also ein Spieler feststellt, dass er doch lieber in kleineren Schritten gelaufen wäre oder er etwas vergessen hat, darf er das nachholen – es sei denn es ist etwas passiert, was er zu diesem Zeitpunkt noch nicht wusste (z.B. Ereignis, neue Legendenkarte, Kampf, ...)

Bei 2 Spielern erhält die Heldengruppe 1 Trinkschlauch (siehe Ausrüstungstafel).

Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.



C

Einige Bauern flohen vor den Kreaturen und wollten in der Rietburg Schutz suchen.

Legt **Bauernplättchen** auf die **Felder 24** und **64**.

Stellt einen **Skräl** auf **Feld 25**.

Bauern können im Vorbeigehen mitgenommen und mit der Spielfigur mitbewegt werden. Sie bleiben dabei auf dem Spielfeld liegen. Liegt ein Bauernplättchen mit einer Kreatur auf demselben Feld, wird der Bauer sofort vom Spielfeld genommen. Bringt ihr einen Bauern auf die Burg (Feld 0), so wird das Plättchen auf die Rückseite gedreht und kann als zusätzlicher Goldener Schild verwendet werden. Bauernplättchen können auch ohne Zeitverlust auf einem Feld zurückgelassen werden. Bei Sonnenaufgang bewegen sich Bauern nicht.

Erinnerung:

Denkt daran den Erzähler jedes Mal zu bewegen, wenn ein neuer Tag anbricht, oder ihr eine Kreatur besiegt habt.



ANDOR

Fan-Legende

**Willkommen in Andor
Crashkurs**



Auf der Burg

Diese Karte wird aufgedeckt,
sobald sich alle Helden auf
der Burg befinden.

Auf der Burg Als alle Helden auf der Burg eingetroffen waren, erzählte ihnen König Brandur von der Gefahr, in der Andor schwebte. Später hatten viele Kreaturen gesichtet, die sich in Richtung der Rietburg bewegten.

Stellt **Gors** auf die **Felder 30, 37, 46, 47, 67** und **Skale** auf die **Felder 33 und 66**.

Prinz Thorald hatte sich aufgemacht um herauszufinden, was die Kreaturen antrieb, doch war er nicht zurückgekehrt. „Andor braucht euch!“, fuhr der König fort. „Es gibt einen Händler, der Thorald gesehen haben will. Sucht ihn auf, vielleicht weiß er etwas.“

Legt ein **Sternchen** auf **Feld 18**. Hier befindet sich der Händler, von dem der König sprach.

Ein Bote stürmte in den Thronsaal. Völlig außer Atem erzählte er von einem weiteren Gor, der nahe der Burg gesehen wurde. Der Gor habe einen Händler überfallen...

Stellt einen **Gor** auf **Feld 18**. Dieser Gor bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht.

Aufgabe:

- Besiegt den Gor auf Feld 18 und befragt den Händler. Wenn der Gor besiegt wurde, lest die Karte Der Händler.
- Verteidigt die Burg. Die Kreaturen bewegen sich bei Sonnenaufgang entlang der Pfeile auf die Burg zu. Betritt eine Kreatur Feld 0, wird sie auf einen der Goldenen Schilde gestellt. Ist kein Goldener Schild mehr frei, wenn die Kreatur die Burg betritt, ist die Legende verloren.

Lest weiter auf der Karte Sonnenaufgang.



ANDOR

Fan-Legende

**Willkommen in Andor
Crashkurs**



Sonnenaufgang

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn
eine andere Legendenkarte dazu
auffordert.

Sonnenaufgang Entlang des Flusses findet ihr 15 Kreise. Hier herrscht dichter Nebel, der allerlei Dinge verbirgt. Schaut euch die Rückseite der Nebelplättchen an, damit ihr wisst was euch im Nebel erwartet:

Die Hexe wird später erklärt. Ihr könnt auch Willenspunkte, Gold, einen Stärkepunkt sowie Ereignisse im Nebel finden. Außerdem gibt es dort zwei Gors. Beendet ein Held seinen Zug auf einem Nebelplättchen, so wird dieses umgedreht und ausgelöst. Im Falle eines Gors stellt ihr einen auf dieses Feld.

Dreht nun die Nebelplättchen um, mischt sie und verteilt sie auf dem Spielplan (Kreise).

Langsam wird es hell in Andor, ein neuer Tag beginnt ...

Bei Tagesanbruch werden die Symbole auf dem Sonnenaufgangs-Feld abgearbeitet:

- Ereigniskarte vorlesen
- Kreaturen bewegen
- Brunnen auffrischen (farbige Seite oben), wenn **kein** Held auf diesem Feld steht.
- Erzähler ein Feld weiter bewegen.

Führt jetzt die Aktionen aus und achtet darauf, die Kreaturen in der abgebildeten Reihenfolge zu bewegen. Es beginnt dann jeweils die Kreatur auf der kleinsten Feldzahl und bewegt sich entlang des Pfeils. Dabei darf immer nur eine Kreatur auf einem Feld stehen. Ist das Feld schon besetzt, überspringt die Kreatur dieses Feld und bewegt sich weiter entlang des Pfeils.

Lest weiter auf der Karte Zusammenfassung



ANDOR

Fan-Legende

**Willkommen in Andor
Crashkurs**



Zusammenfassung
Diese Karte wird aufgedeckt,
wenn eine andere Legendenkarte
dazu auffordert.

Zusammenfassung

Euch sollte aufgefallen sein, dass Gor/Skral auf den Feldern 30/33 hintereinander bleiben, wohingegen sich die beiden auf Feld 66/67 gegenseitig überspringen. Auf diese Weise können sich Kreaturen schneller fortbewegen. Eine solche Kette sollte rechtzeitig unterbrochen werden.

Ihr wisst jetzt:

- wie ihr eure Helden durch Andor bewegen könnt,
- wie ihr Kreaturen bekämpft und mit welchen Folgen,
- wie eure Helden stärker werden können,
- was es mit Brunnen und dem Nebel auf sich hat,
- wie ein Tag in Andor beginnt,
- dass ihr zusammenarbeiten müsst um zu gewinnen.

Ab sofort darf jeder Held **am Tag bis zu 3 Überstunden** machen und hat damit bis zu 10 Stunden zur Verfügung. Jede Überstunde kostet **2 Willenspunkte**, jedoch darf ein Held sich nicht selbst auf 0 Willenspunkte bringen.

Eure **Aufgabe** ist es, Prinz Thorald zu finden und die Ursache für die Unruhe der Kreaturen zu beseitigen. Gleichzeitig müsst ihr die Burg verteidigen.

Die Legende endet:

- wenn ihr das Legendenziel erreicht habt,
- wenn mehr Kreaturen in die Burg gelaufen sind, als ihr Goldene Schilde habt,
- wenn der Erzähler auf N vorgerückt ist.

Der Held, dessen Zeitstein sich auf dem Hahn befindet, beginnt seinen Tag.



ANDOR

Fan-Legende

**Willkommen in Andor
Crashkurs**



Der Händler
Diese Karte wird aufgedeckt,
wenn der Gor auf Feld 18
besiegt wurde.

Der Händler

Als ihr den Gor besiegt hattet, erzählte euch der zitternde Händler, dass Prinz Thorald von einem Troll überwältigt und verschleppt wurde. Der Troll war über die Taubrücke in dem Wachsamem Wald verschwunden. Der Händler nahm an, dass der Troll dort in einem abgelegenen Waldstück eine Höhle hatte.

Stellt einen **Troll** auf **Feld 49** und legt ein Sternchen dazu. Der Troll bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht.

Aufgabe:

Besiegt den Troll um Prinz Thorald zu befreien und herauszufinden, was dieser entdeckt hatte. Stellt Prinz Thorald auf Feld 49 und lest die Karte „Die Rettung des Prinzen“, sobald ihr den Troll besiegt habt.

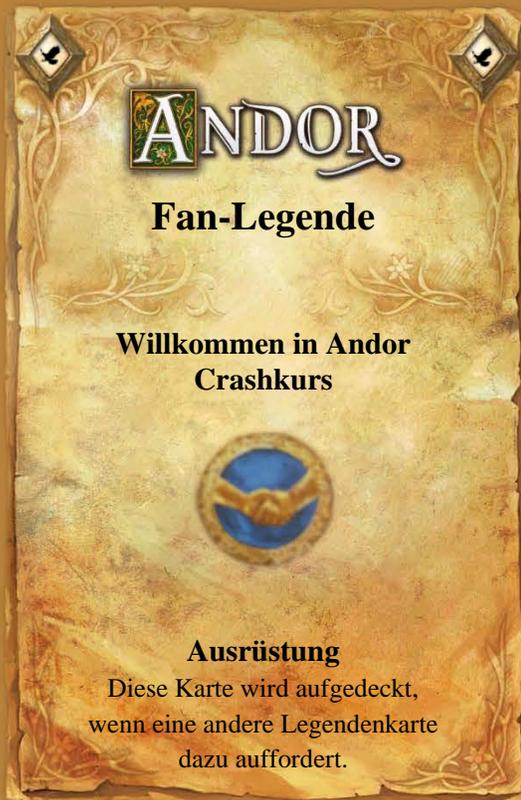
Ein Troll ist ein starker Gegner, auch für eine Gruppe von Helden. Er hat **12 Willenspunkte**, **14 Stärkepunkte** und würfelt mit **3 roten Würfeln** solange er mehr als 6 Willenspunkte hat. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Der Troll wählt immer den höchsten Wert, egal ob dieser durch mehrere gleiche Würfelwerte oder einen einzelnen Würfelwert erreicht wurde.

Bevor ihr es mit einem Troll aufnehmen könnt, müsst ihr stärker werden.

Aufgabe:

Findet die Hexe Reka im Nebel und fragt sie um Rat. Lest die Karte „Reka“ vor, sobald ein Held mit der Hexe auf demselben Feld steht.

Lest jetzt weiter auf der Karte Ausrüstung.



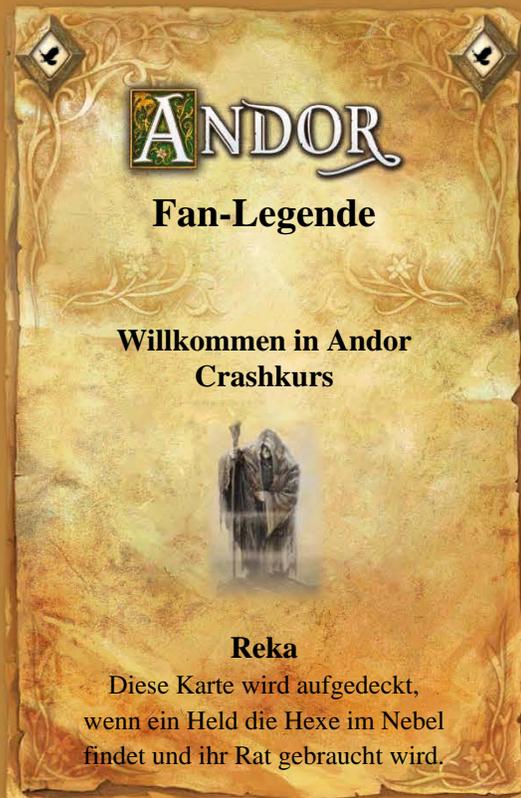
Ausrüstung
Zum Dank für seine Rettung schenkte euch der Händler einen Gegenstand eurer Wahl aus seinem Angebot.

Dreht die Kampf tafel um und legt die **Ausrüstungsgegenstände** (Trinkschläuche, Bögen, Schilde, Falken, Helme, Fernrohre, Tränke) auf die Ausrüstungstafel. Alle Gegenstände, außer dem Trank der Hexe, können ab sofort bei jedem Händler (Feld 18, 57, 71) für jeweils **2 Gold** gekauft werden. Genauso wie Stärkepunkte. Lest jetzt auf der Ausrüstungstafel nach, welchen Nutzen die einzelnen Gegenstände haben und entscheidet zusammen, welchen Gegenstand ihr euch schenken lasst und wer ihn bekommt.

Jeder Held kann **höchstens** 1 großen Gegenstand (Schild, Bogen, Falken), 1 Helm und 3 kleine Gegenstände tragen.

Erinnerung:

Ein Held kann beliebig viel Gold/Gegenstände auf einem Feld ablegen oder aufnehmen ohne dass diese Aktion Stunden auf der Tagesleiste kostet. So können 2 Helden, die auf demselben Feld stehen, Gold/Gegenstände tauschen, wenn sich der Zeitstein beider Helden noch nicht auf dem Sonnenaufgangsfeld befindet.



Reka
Endlich! Dort im Nebel hatte einer der Helden die Hexe namens Reka entdeckt. Schnell berichtete ihr der Held von der Situation. „Troll ...“ hörte er sie murmeln... Natürlich wusste sie Rat.

Der Held, der auf dem Feld der Hexe steht, aktiviert das Nebelplättchen und erhält damit kostenlos ihren magischen Trank. Stellt jetzt die Hexe auf dieses Feld. Ein Held, der auf dem Feld der Hexe steht, kann fortan ihren Trank kaufen. (Preis siehe Ausrüstungstafel)
 Der Bogenschütze bezahlt immer 1 Gold weniger.

Der Trank kann zweimal eingesetzt werden um in jeweils einer Kampf runde den Wert eines Würfels zu verdoppeln. Er kann nicht mit dem Helm kombiniert werden!

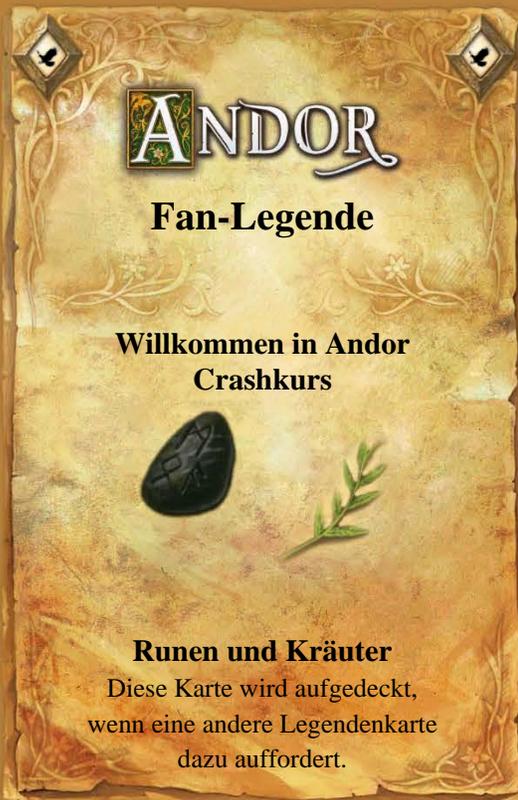
Außerdem wusste Reka weitere Möglichkeiten die Kampfkraft der Helden zu erhöhen. Sowohl auf natürlichem als auch auf magischem Wege ...

Erwürfelt jetzt die Positionen von 5 der 6 Runensteine und von 3 Heilkräutern (verdeckt!). Benutzt dazu einen roten und einen Heldenwürfel. Multipliziert den Wert des roten Würfels mit 10 und addiert den Wert des Heldenwürfels. Die Summe ergibt die Nummer des Feldes, auf das ihr das Plättchen legt.
 Auf einem Feld können auch mehrere Plättchen liegen!

Wie Nebelplättchen können sie auch mit Hilfe des Fernrohrs aufgedeckt werden. (nicht im Vorbeigehen)

Erinnerung: Kein Held kann mehr als 3 kleine Gegenstände auf seiner Heldentafel tragen.

Lest jetzt weiter auf der Karte Runen und Kräuter



Runen und Kräuter

Runensteine

Wenn ein Held **3 farblich unterschiedliche** Runensteine auf seiner Heldentafel hat, erhält er **einen schwarzen Würfel**. Dieser hat höhere Werte als die Heldenwürfel. Solange er die Runensteine auf seiner Tafel hat, darf er im Kampf diesen einen schwarzen Würfel **anstatt** seiner eigenen Würfel benutzen. Auch wenn der Held zuvor mehrere Würfel hatte, würfelt er mit dem schwarzen Würfel nur ein Mal.

Der Zauberer kann seine Sonderfähigkeit auch auf den schwarzen Würfel anwenden.

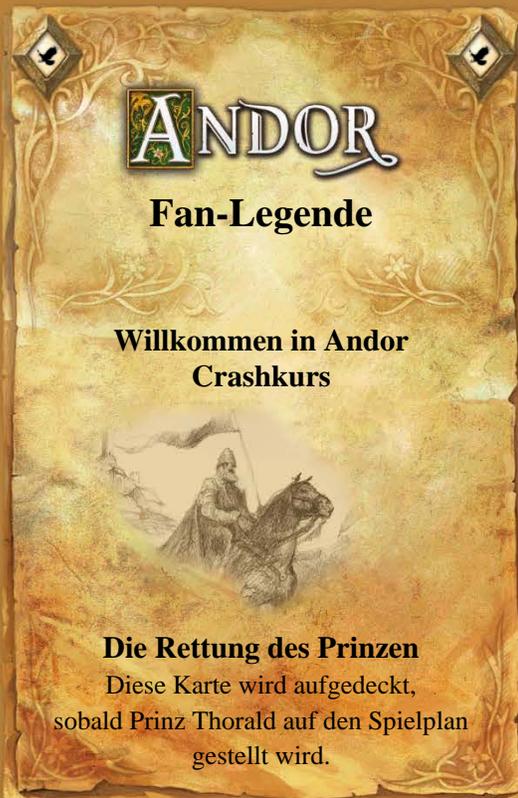
Da ein Held 3 Runensteine tragen muss um den schwarzen Würfel benutzen zu dürfen, kann dieser nicht mit dem Trank der Hexe kombiniert werden.

Heilkrautplättchen

Ein Held, dessen Zeitstein sich nicht auf dem Sonnenaufgang-Feld befindet, kann den Zahlenwert **einmalig** nutzen als:

- Bewegungsschritte, wenn der Held die Aktion „Laufen“ wählt.
- Zur Erhöhung seiner Willenspunkte.
- Als zusätzliche Punkte, um seinen Kampfwert zu erhöhen.

Der Zahlenwert kann nicht aufgeteilt oder nur angebrochen werden. Das Heilkraut kommt nach der einmaligen Nutzung aus dem Spiel. Wie andere Gegenstände kann das Heilkraut weitergegeben werden.



Die Rettung des Prinzen

Nach seiner Rettung berichtete der Prinz den Helden von seiner Entdeckung. Er war weit ins Gebirge vorgedrungen und hatte einen Wardrak gefunden. Dieser schien die Kreaturen anzutreiben. Prinz Thorald konnte es nicht alleine mit dieser großen, schwarzen und äußerst gefährlichen Kreatur aufnehmen und so war er zurückgekehrt um zu berichten und Hilfe zu holen.

Wenn der Prinz auf demselben Feld wie eine Kreatur steht, zählt er im Kampf gegen diese Kreatur **4 zusätzliche Stärkepunkte** für die Helden. (nicht pro Held)

Ein Held kann in seinem Zug anstelle von „Kämpfen“ oder „Laufen“ auch die Aktion „**Prinz bewegen**“ wählen. Das kostet ihn 1 Stunde auf der Zeitleiste. Dann darf er den Prinzen bis zu 4 Felder weit bewegen. Das kann er in seinem Zug auch mehrfach machen (also für 2 Stunden bis zu 8 Felder weit bewegen). Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Prinz Thorald kann keine Plättchen einsammeln, keine Nebelplättchen aktivieren oder aufdecken und keine Bauern bewegen! Er kann auch keinen Kampf alleine austragen, sondern er kann die Helden in einem Kampf unterstützen.

Lest jetzt weiter auf der Karte der Wardrak.



ANDOR

Fan-Legende

**Willkommen in Andor
Crashkurs**



Der Wardrak
Diese Karte wird aufgedeckt,
wenn eine andere Legendenkarte
dazu auffordert.

Der Wardrak
Stellt einen **Wardrak** auf **Feld 66** und markiert ihn mit dem Sternchen.

Ein Wardrak hat **7 Willenspunkte**, 10 Stärkepunkte und benutzt im Kampf **2 schwarze Würfel**. Bei weniger als 7 Willenspunkten benutzt er nur noch 1 schwarzen Würfel. Bei Sonnenaufgang bewegt sich ein Wardrak zweimal!

Dieser Wardrak ist euer Endgegner. Endgegner haben in Andor meist an die Anzahl der Helden angepasste Stärkepunkte. Dieser Wardrak hat diese **Stärkepunkte**:

- bei 2 Spielern = 20,
- bei 3 Spielern = 30,
- bei 4 Spielern = 40.

Legendenziele:

- Besiegt den **Wardrak** bevor er die Burg, oder der Erzähler N erreicht. **Prinz Thorald** muss am Sieg über den Wardrak beteiligt sein. Dann ist die Legende gewonnen und der Erzähler wird sofort auf N vorgesetzt.
- Verteidigt die **Burg**.

Als sich der Wardrak offen zeigte, ging ein Kreischen durch die Reihen der Kreaturen.

Alle anderen Kreaturen haben ab jetzt **8 zusätzliche Stärkepunkte**. Die Belohnung für einen Sieg bleibt die Selbe.



ANDOR

Fan-Legende

**Willkommen in Andor
Crashkurs**

N

Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
... **der Wardrak besiegt** wurde und ...
... die **Burg verteidigt** wurde.

*Glückwunsch zu eurem Sieg!
Ihr wisst jetzt über alles Nötige Bescheid um z.B.
Andor-Fan-Legenden spielen zu können.*

Bei Unsicherheit mit den Regeln schaut ihr am besten direkt im Begleitheft nach, oder stellt eure Fragen auf: <http://legenden-von-andor.de/forum/>

Hat euch die Legende gefallen?
Habt ihr Fehler/Unklarheiten gefunden?
Schreibt euer Feedback ins offizielle Forum!

Tipps:
 Haben eure Helden ihre Fähigkeiten optimal genutzt?
 Habt ihr Kreaturen besiegt, die eigentlich harmlos gewesen wären?
 Hättet ihr euch besser auf den Endkampf vorbereiten können?
 ... oder die **Burg nicht verteidigt** wurde.
 ... der **Wardrak nicht aufgehalten** wurde ...
 Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...

N



Stellt
1 **Gor** auf **Feld 66**
und
1 **Skral** auf **Feld 65**

(vorne) (hinten)
Kreaturen-Plättchen