

ANDOR

Die Weißen Falken

Minierweiterung zu allen Legenden



Lest diese Karte kurz bevor der erste Held seinen Zug beginnt.

*“Die Weißen Falken”, berichtete Darya, die Falknerin, “sind immer schon für ihre Schnelligkeit bekannt. Und auch deshalb werden sie verwendet, um kleine Botschaften schnell und sicher an den richtigen Adressaten zu senden.”
Daraufhin zeigte sie den Helden einen ihrer prachtvollen Falken..*

Die Heldengruppe erhält jetzt*
bei 2-4 Helden: 1 Falkenplättchen
bei 5-6 Helden: 2 Falkenplättchen

Falkenplättchen:

Mit dem Falkenplättchen darf der Besitzer mit einem anderen Helden kommunizieren**. Danach dreht er das Falkenplättchen auf die Rückseite. Erst bei Sonnenaufgang wird der Falke wieder zurückgedreht und kann erneut eingesetzt werden. Ein Falkenplättchen wird auf dem Bereich abgelegt auf dem auch Gold, Edelsteine, usw. abgelegt werden.

Neue Regel:

Ab jetzt dürfen Helden nur noch miteinander kommunizieren**, wenn sie auf dem selben Feld oder benachbart zueinander stehen. Mit einem Falkenplättchen kann man auch über Entfernung miteinander kommunizieren**.

Erwürfelt jetzt die Position von Darya mit der üblichen Methode**. Stellt dort die Figur Darya hin oder markiert dieses Feld.

Darya:

Für 1 Gold oder 1 Stunde auf der Tagesleiste kann ein Held, der mit Darya auf einem Feld steht, ein Falkenplättchen erwerben.

* mehr als 6 Helden? -> Anzahl Helden / 3 -> normal runden -> Anzahl Falkenplättchen

** z.B. mit Stift und Papier, Smartphone oder alle anderen halten sich die Ohren zu

*** je nach Spielplan unterschiedliche Methode (wie spezielle Gegenstände eingewürfelt werden, z.B. Runensteine, Gaben des Nordens, Alte Waffen)

