



Nachdem die Helden von Andor den Narren Leto in der Rietburg in Sicherheit gebracht hatten, erholte dieser sich einige Tage. Mit der Hilfe der Heiler, die sich um die Verletzten kümmerten, heilten seine Wunden schnell. König Brandur war bereits über die Anwesenheit des Narren informiert worden und gewährte ihm am dritten Tag nach dessen Ankunft eine Audienz. Auch Prinz Thorald, die Helden von Andor und einige Berater wohnten der Audienz bei. "Ihr seid also der Gaukler, der hier als Hofnarr anheuern will?", fragte der König und musterte Leto, der sich breit grinsend vor ihm verbeugte. "Hofnarr?", entgegnete dieser. "Sehe ich etwa aus wie ein Narr? Nein, nein. Ich sagte, ich möchte meine Dienste anbieten. Aber ich mache mich doch nicht zum Affen." "Was wollt Ihr dann?"

"Nun, es könnte sein, dass ich Euch einen Vorteil gegen diese abscheulichen Kreaturen bringen könnte." "Sprecht weiter."

Leto holte seinen Beutel hervor. Er griff hinein und zog mit bedeutungsvollem Blick einen roten faustgroßen Edelstein heraus. "Was Ihr hier seht, ist kein gewöhnlicher Stein", erklärte er. "Diesem netten Kleinod wohnt große Macht inne. Wenn man weiß wie es funktioniert, erlaubt es jemandem, einen Gegner mit dessen eigenen Fähigkeiten zu bekämpfen. Ihr kennt das oder? Hör auf, dich selbst zu schlagen! Hör auf, dich selbst zu schlagen!" Leto kicherte schrill.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. ➡

Diese Legende ist der zweite Teil der Narren-Trilogie und knüpft direkt an die Geschehnisse der Legende "Närrische Rettung" an. Sie spielt auf der Vorderseite des Grundspiels.

Hinweis: Für diese Legende benötigt ihr Material aus der Erweiterung "Der Sternenschild". Ersatzweise findet ihr es auf der Zusatzseite dieser Legende.

Je nach Heldenanzahl benötigt ihr jedoch zusätzlich Baumstammplättchen der **Länge 4** (3 Helden) oder **6** (4 oder mehr Helden) von der Zusatzseite.

Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- verdeckt und gemischt: **8 Geröllplättchen**, **6 Pergamente**, **3 Heilkräuter**, **6 Runensteine**

- Legt ein **Bauernplättchen**, die **5 bzw. 6 Baumstammplättchen**, ein **Pilzplättchen** (beliebiger Wert), die **Hexe** und den **Narren** bereit.

(Wenn ihr die zusätzlichen Gegenstände nicht extra ausgedruckt habt, könnt ihr stattdessen auch anderes Material wie zum Beispiel eine Schachfigur verwenden.)

- Legt das **"N"-Plättchen** mit der grünen Seite nach oben auf folgenden Buchstaben der Legendenleiste:

bei 2 Helden: **N**

bei 3 Helden: **M**

bei 4 oder mehr Helden: **L**

- Legt **Sternchen** auf die Buchstaben **D** und **F**.

Stellt eure Helden und Leto den Narren auf Feld 0 (Rietburg).

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. ➡

"Zu Eurem Glück haben wir zurzeit wenig Alternativen. Aus dem Grauen Gebirge strömen dieser Tage unaufhaltsam Kreaturen. Ihr werdet die Helden Andors dabei unterstützen, sich dieser Sache anzunehmen."

Stellt jetzt **Gors** auf die Felder **42**, **45**, **68** und **82**, einen **Skräl** auf **81** und einen **Troll** auf **70**.

Als Leto außer Hörweite war, sagte Brandur zu einem der Helden: "Habt ein Auge auf diesen Vogel!"

Leto muss immer in Begleitung eines Helden sein. Er kann wie Bauern-Plättchen mitbewegt werden. Leto kann am Kampf gegen Kreaturen beteiligt werden. Lest jetzt die Karte **"Letos Stein"** und legt sie offen neben den Spielplan. Ihr könnt vor jedem Kampf entscheiden, ob Leto beteiligt wird, und die entsprechende Auswirkung auswürfeln.

Die Gruppe erhält jetzt

- bei 2 Spielern: **einen Runenstein jeder Farbe**, **2 Gold**

- bei 3 Spielern: **3 Gold**

- bei 4 oder mehr Spielern: **nichts**

Ihr entscheidet gemeinsam, wer was erhält.

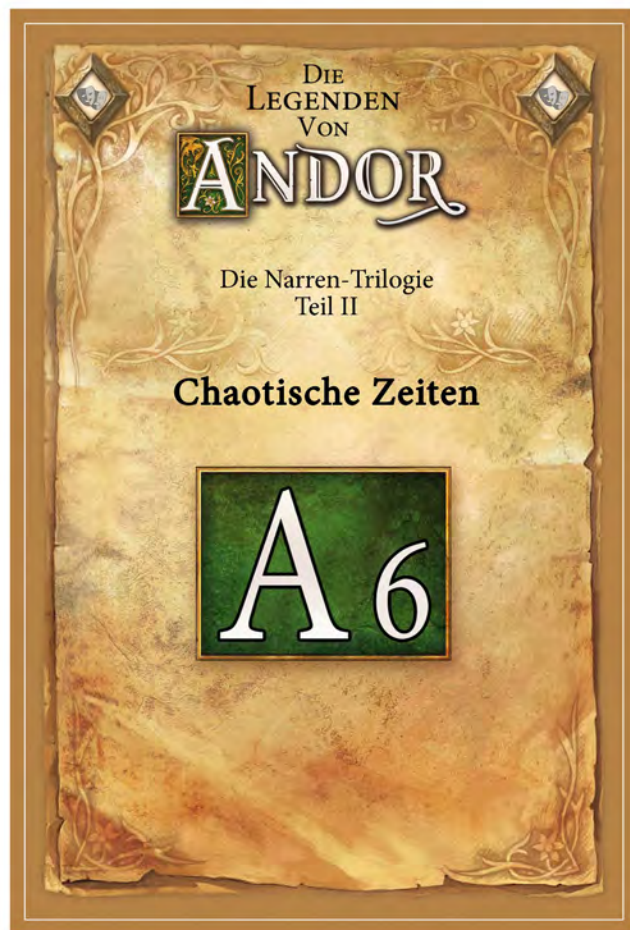
Der Held mit der **längsten Nase** beginnt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5. ➡

König Brandur war immer noch misstrauisch. Leto hatte eine äußerst befremdliche Art an sich.

Dennoch war sein Interesse durch die Ausführungen des Narren geweckt worden. "Aber warum glaubt Ihr, dass ich Euch den Stein nicht einfach abnehme und ihn selbst gebrauche?", fragte der König. "Nun, davon würde ich Euch abraten. Es sei denn, ihr wollt als sabberndes Häufchen hinter Eurem Thron enden. Nur jemand, der der Macht des Steins gewachsen ist, kann ihn kontrollieren. Jeder andere würde wohl durchdrehen." Schrilles Kichern. "Gäbe es doch nur so jemanden hier in der Nähe... Ooh, ich weiß. Euer Sohn! Ach nein... der schafft es ja nicht mal, länger als vier Tage zu überstehen, ohne verschollen zu gehen." Dem König entging Thoralds verärgelter Blick nicht. "Aah, natürlich: Ich bin so jemand! Ich habe den Stein ja schon benutzt. Man könnte sagen, ich bin immun gegen seine Wirkung. Mich macht nichts so schnell verrückt." Leto führte fröhlich summend einen Hüpfanz auf. Dann fuhr er unerwartet ernst fort: "Also, wenn ich Euch helfen soll, dann will ich auch eine von diesen netten Broschen, die Ihr so großzügig an Eure Helden verteilt. Eine hübsche Sternblume ist das." "Ihr wollt ein Held Andors werden?" Diese Vorstellung gefiel Brandur nicht.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. ➡



Die Helden überlegten gemeinsam, wie sie den anrückenden Kreaturen Einhalt gebieten konnten. Einer von ihnen schlug vor, den Gebirgsweg zu blockieren, durch den die Kreaturen anrückten.

Bildet jetzt aus den **8 Geröllplättchen** verdeckt einen Stapel neben dem **Feld 66**. Ein Held, der auf diesem Feld steht, kann versuchen, eine Gerölllawine auszulösen, um den Weg zu versperren. Jeder Versuch dauert **eine Stunde**. Er deckt dazu das oberste Plättchen auf und würfelt mit seinen Heldenwürfeln. Wenn Stärkekpunkte und Würfelwert zusammengezählt mindestens dem Wert auf dem Geröllplättchen entsprechen, wird dieses auf Feld 66 gelegt. Sollte sich dort eine Kreatur befinden, wird sie verschüttet und kommt auf **Feld 80 (keine Belohnung! Erzähler läuft nicht!)**. Jedes weitere Geröllplättchen wird auf das auf Feld 66 liegende Geröll gelegt, sodass ein **Stapel** entsteht, der nur die **oberste Zahl** zeigt. Nur die Helden und Leto können die Blockade passieren. **Achtung:** Die Kreaturen können den Weg freiräumen. Wenn eine Kreatur das Feld 66 betreten würde, dieses aber mit Geröll versperrt ist, würfelt mit der Kreatur entsprechenden Kreaturenwürfeln. Wenn Stärkekpunkte und Würfelwert zusammengezählt mindestens dem Wert auf dem obersten Geröllplättchen entsprechen, kommt dieses aus dem Spiel. Eine Kreatur kann je Runde nur gegen ein Geröllplättchen "kämpfen". Sobald eine Kreatur das letzte Geröllplättchen beseitigt hat, betritt sie **sofort** das Feld 66. Überlegt euch also gut, wie ihr das Auslösen der Gerölllawinen zeitlich einplant, um die Blockade möglichst effizient einsetzen zu können.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A7. ➡

Würfelt **jeden Morgen** bevor ihr die Anweisungen der Sonnenaufgangsleiste ausführt mit einem Kreaturenwürfel. Stellt entsprechend dem Würfelergbnis eine Kreatur auf **Feld 84**:

- bei einer , oder einen **Gor**
- bei einer oder einen **Skrall**
- bei einer einen **Troll**

Sollte die entsprechende Kreatur nicht mehr verfügbar sein, nehmt die nächstkleinere. Legt zur Erinnerung ein Sternchen links neben die Sonnenaufgangsleiste.

Als die Helden den Thronsaal verlassen hatten, wandte sich Thorald an sie: "Die Kreaturen sind viel zu zahlreich. Wir laufen Gefahr, dass das Rietland überrannt wird! Jede einzelne macht unseren Leuten zu schaffen."

Die Helden müssen die Kreaturen aufhalten, die aus der Knochengrube im Gauen Gebirge kommen.

Für jede Kreatur, die die Marktbrücke (verbindet die Felder **38** und **39**) überquert und so das westliche Rietland erreicht, wird das "N"-Plättchen sofort ein Buchstabenfeld weiter nach unten gesetzt. Sollte dadurch ein Feld überdeckt werden, das eine Legendenkarte ausgelöst hätte, kommt diese sofort aus dem Spiel. Legt zur Erinnerung ein Sternchen auf die Marktbrücke.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A6. ➡

"Meine Güte, ist das langweilig", jammerte Leto. "Wir laufen nur herum, jagen Kreaturen und sammeln Holz. Habt ihr Helden nicht noch irgendwo einen Drachen versteckt, den wir töten könnten?" Einer der Helden verdrehte die Augen und antwortete: "Lass' die Witze und sei froh, dass Tarok sich noch nicht hat blicken lassen." "Warum denn so ernst? Lasst uns wenigstens in der Taverne ein bisschen Mut antrinken." Letos Stimme wurde immer schriller. "Nein? Lieber bei den kleinen Männern in ihrer Mine?" Der Held rollte mit den Augen. "Pilze sammeln im Wald?" Leto stöhnte übertrieben theatralisch. "Ihr macht es mir nicht leicht. Kommt schon, es könnte sich für Euch lohnen!"

Ein Held **kann** jetzt mit Leto eine Pause einlegen. Dazu kann er mit ihm zu einem der drei Orte reisen:

- **Taverne** (Feld 72)
- **Mine** (Feld 71)
- **Wald** (Feld 50)

Dies ist **optional** und **kein** Legendenziel. Lest weiter auf der entsprechenden Legendenkarte, sobald ein Held mit Leto auf einem dieser Felder steht. An jedem der drei Orte kann nur **eine** Pause eingelegt werden. Jede Legendenkarte kann also nur einmal aktiviert werden und kommt dann aus dem Spiel.

Legt jetzt ein **Pilz-Plättchen** auf **Feld 50**.
Legt diese Karte zur Erinnerung neben den Spielplan.

Aus dem Süden flohen immer noch Bauern vor den Kreaturen, die dort durchs Land zogen.

Legt jetzt das Bauernplättchen auf **Feld 24** und stellt Gors auf die **Felder 25, 26 und 27**.

Die Helden waren sich nicht sicher, ob ein Haufen Geröll ausreichen würde, um die Kreaturen aufzuhalten. Daher suchten sie Mard den Baumeister auf und fragten ihn nach seinem Wissen als Fachmann. "Am sichersten ist es, die Blockade zu befestigen. Mit ein paar kräftigen Baumstämmen sollte das machbar sein."

Erwürfelt jetzt die Positionen von **Holzstämmen** (2 Helden: 2x , 2x , 1x ; 3 Helden: 2x , 3x , 1x ; 4 oder mehr Helden: 2x , 2x , 2x) indem ihr jeweils mit einem roten Würfel würfelt und **50** zu dem Ergebnis addiert. Wenn ein Held auf einem Feld mit einem Stamm steht, kann er diesen einsammeln. Die Stämme werden auf die Stärkekpunkteleiste der Heldentafel gelegt - und zwar so, dass sie **links** neben den Holzstein passen, der die Stärkekpunkte anzeigt. Ein Held kann mehrere Stämme gleichzeitig tragen, wenn alle diese Stämme **links** neben den Holzstein auf seiner Stärkekpunkteleiste passen. Die Holzstämmen müssen zum Feld 66 gebracht werden. Sobald sie dort ankommen, sammelt sie auf den Feldern auf der eurer Heldenzahl entsprechenden Legendenkarte "**Die Blockade**". Sobald alle Holzstämmen auf der Blockade liegen, können die Kreaturen das Geröll nicht mehr beseitigen. Der Weg ist dann **dauerhaft** blockiert.

Aufgabe:

Die Helden müssen den Weg im Grauen Gebirge blockieren. Dazu muss **Geröll** auf Feld 66 gelegt werden und die **Holzstämmen** müssen zur Blockade gebracht werden. Am Ende der Legende müssen **mindestens drei** Geröllplättchen auf Feld 66 liegen.





Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
... jetzt mindestens **drei Geröllplättchen** auf **Feld 66** liegen und ...
... alle **Baumstämme** zur **Blockade** gebracht wurden und ...
... alle **sechs Pergamentfetzen** gesammelt und zum Baum der Lieder gebracht wurden und ...
... die **Burg** erfolgreich **verteidigt** wurde.

Die Helden hatten es geschafft, den Gebirgsweg zu blockieren und die Kreaturen vorerst aufzuhalten. Sie hatten außerdem genug Pergamentfetzen gesammelt, sodass Melkart die Seite des Buches zusammensetzen konnte. So gelang es ihm, das Geheimnis um Letos Stein zu lüften. Was der oberste Bewahrer herausfand, wird in der nächsten Legende erzählt.

Idee, Text & Gestaltung: Giftknödel - CK

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
... jetzt nicht mindestens **drei Geröllplättchen** auf **Feld 66** liegen oder ...
... nicht alle **Baumstämme** zur **Blockade** gebracht wurden oder ...
... nicht alle **sechs Pergamentfetzen** gesammelt und zum Baum der Lieder gebracht wurden oder ...
... die **Burg** nicht erfolgreich **verteidigt** wurde.
Ihr könnt die Legende jetzt erneut versuchen.

Ein Falke erreichte einen der Helden. Er hatte eine Botschaft vom Baum der Lieder dabei.

*Helden von Andor,
ich habe Nachricht von König Brandur erhalten, dass ein homischer Rauk bei Euch sein soll, der einen roten Edelstein in seinem Besitz hat. Ich befürchte, das ist nicht nur irgendein Stein. Kommt so schnell wie möglich zum Baum der Lieder, damit ich mir Gewissheit verschaffen kann. Und bringt den Stein mit. Aber seid vorsichtig!*

Melkart

Der Sturm aus der Knochengrube hatte weitere Kreaturen aus dem Osten zum Angriff ermutigt. Stellt jetzt je einen Wardrak auf die Felder **60** und **62**. Leto weigerte sich, den Stein den Helden zu überlassen. Er bestand darauf, mitzukommen.

Aufgabe:

Ein Held muss mit Leto gemeinsam zum Baum der Lieder. Sobald die beiden dort ankommen, lest weiter auf der Legendenkarte "**Am Baum der Lieder I**". Legt solange ein Sternchen auf das Feld 57. Ist ein Wardrak am Baum der Lieder, muss dieser besiegt werden. Erst danach wird die Legendenkarte aktiviert.





Legendenziele:

Die Helden müssen ...

... die Burg verteidigen und ...

... eine Blockade auf Feld 66 errichten, die am Ende der Legende aus mindestens 3 Geröllplättchen besteht ...

... der Heldenzahl entsprechend viele Holzstämmen zur Blockade bringen und ...

... alle Buchfetzen zum Baum der Lieder bringen.

Sobald alle Aufgaben erfüllt sind, stellt den Erzähler auf "N".



Erwürfelt die Positionen von **3 Pergamenten**, indem ihr jeweils mit einem Heldenwürfel würfelt und **20** zum Ergebnis hinzuaddiert. Erwürfelt die Positionen von **3 weiteren Pergamenten**, indem ihr jeweils **40** zum Würfelergebnis hinzuaddiert. Legt die Pergamente **verdeckt** auf die erwürfelten Felder.

Aufgabe:

Die Helden müssen die verteilten Fetzen des Buches einsammeln und zum Baum der Lieder bringen (auf das Feld 57 legen). Lest für jeden eingesammelten Buchfetzen die entsprechende Legendenkarte.

Sobald alle Buchfetzen zum Baum der Lieder gebracht wurden, muss ein Held sie zusammensetzen und den Text darauf vorlesen.

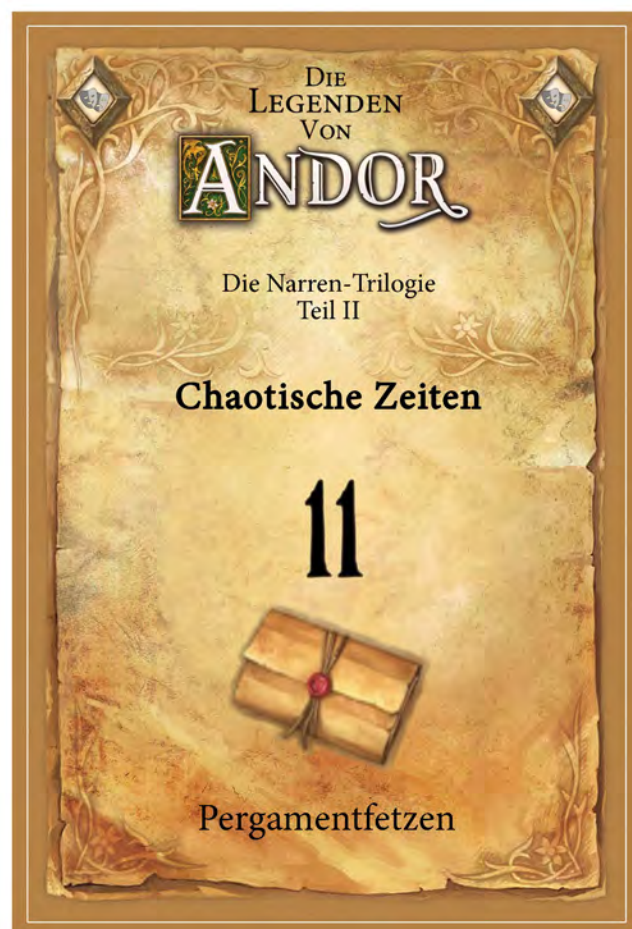
Um den Überblick zu behalten, könnt ihr auf der Legendenkarte "**Legendenziele**" noch einmal nachlesen und markieren, was ihr schon erledigt habt.



Melkart erwartete den Helden und Leto bereits und führte sie rasch ins Innere des Baumes. Mit einem Seitenblick musterte er Leto argwöhnisch. Auf einem Tisch in einem Studierzimmer lagen mehrere aufgeschlagene Bücher. Auf einer der Seiten erblickte der Held eine Abbildung, die Letos Stein nicht unähnlich war. Auf Melkarts Bitte hin schaute Leto misstrauisch auf das Buch, zog dann aber den Stein aus seinem Beutel. Noch ehe Melkart ihn sich hätte genauer ansehen können, entfuhr dem Stein ein greller hellroter Blitz und schoss auf den Tisch zu, der sofort zerbarst. Die Bücher wurden zerfetzt und die Fetzen von einer gewaltigen Druckwelle durch die Fenster nach draußen geschleudert. Leto hatte den Stein zunächst vor Schreck fallen gelassen, nun stand der Narr aber lauthals lachend in einer Ecke. Nach wenigen Augenblicken war alles vorbei und wo eben noch der Tisch gestanden hatte, lagen nur noch Holzsplitter und Papierfetzen. "Na, das war ja eine Überraschung", kicherte Leto. Melkart erwiderte stirnrunzelnd: "Es scheint, als wolle der Stein nicht, dass jemand seinem Geheimnis auf die Spur kommt. Wir müssen unbedingt herausfinden, was in dem Buch stand. Vielleicht findet Ihr noch Teile der Aufzeichnungen." Leto schaute Melkart an, als habe dieser soeben von ihm verlangt, seine Schuhe zu essen. "Ihr wollt, dass wir Papierschnipseln hinterherjagen?", schrie er. "Kommt schon, wir sind glorreich kämpfende Helden, keine Briefmarkensammler oder Puzzlespieler." Leto beschwerte sich auf theatralischste Art und Weise, musste aber schließlich einsehen, dass der Plan feststand und sein Unmut nicht berücksichtigt wurde.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte "Am Baum der Lieder II".





8

Auf dem Zweig eines Baumes war ein Pergamentfetzen aufgespießt. Der Held zog ihn vorsichtig ab.

macht ein leuchtend roter Stein

Der Held stach sich dabei an einem spitzen Ast.

Der Held verliert sofort **einen Willenspunkt**.



7

In einem Spalt zwischen zwei Felsbrocken entdeckte der Held einen Pergamentfetzen. Vorsichtig zog er ihn heraus.

Gebündelt durch gar grellen Schein

In einem anderen Felsspalt erblickte der Held einen Zweig Heilkraut, der dort wuchs. Er griff sich auch diesen.

Der Held zieht jetzt verdeckt **eines der Heilkräuter**.



11

An einem Busch hing ein Pergamentfetzen und wehte im Wind. Bevor er davonflog, schnappte der Held ihn sich.

sich fremde Kraft zunutze.

Kurz darauf wurde der Wind stärker. Der Held schloss für einen Moment die Augen und genoss die kühle Brise.

Der Held erhält sofort **2 Willenspunkte**.



10

Eine Amsel, die gerade mit dem Bau ihres Nestes beschäftigt war, hielt einen Pergamentfetzen im Schnabel. Bevor sie ihn in ihr Nest verbaute, gelang es dem Helden, sie zu fangen und ihr den Fetzen abzunehmen.

nicht allein zum Schutze

In dem Nest der Amsel verbaut entdeckte der Held außerdem einen Zweig Heilkraut, den er vorsichtig herauszog.

Der Held zieht jetzt verdeckt **eines der Heilkräuter**.





17

In einer matschigen Pfütze entdeckte der Held einen Pergamentfetzen. Er griff ihn sich und säuberte ihn vorsichtig.

wird herrschen Wirrsal ganz allein.

In der Pfütze funkelte etwas. Der Held griff erneut hinein und zog ein paar Münzen Gold heraus. Danach wischte er sich die schmutzigen Hände an seinem Gewand ab.

Der Held erhält sofort 3 Gold.



14

Plötzlich wehte direkt vor den Augen des Helden ein Pergamentfetzen vorbei. Einige Meter musste er ihm hinterherrennen, bevor er ihn aus der Luft greifen konnte.

Doch entfernt er sich von seinem Schrein

Das Hinterherrennen kostete den Helden einiges an Kraft.

Der Held verliert sofort 2 Willenspunkte.



"Seht!", rief Leto und zeigte auf den Waldboden, der übersät war mit verschiedenen Pilzsorten. "Die sehen vorzüglich aus." Leto hüpfte fröhlich zwischen den Bäumen umher und stopfte jede Menge Pilze in seine Mütze. Nach kurzer Zeit quoll diese fast über und Leto setzte sich an einen Baum lehnd auf den Boden. Genüsslich steckte er sich einen der Pilze in den Mund. "Sei vorsichtig! Bist du dir sicher, dass die alle essbar sind?" Leto verzog das Gesicht zu einer Grimasse und äffte den Helden nach: "Essbar sind, essbar sind... Ach, seid nicht so feige. Kommt, setzt Euch und probiert selbst."

Der Zeitstein des Helden, der mit Leto das Feld 50 betreten hat, wird jetzt eine Stunde vorgesetzt.

Überstunden kosten **keine** Willenspunkte.

Der Held kann sich jetzt entscheiden, ob er auch Pilze essen möchte oder lieber nicht.

keine Pilze essen

Der Held hielt sich lieber zurück und verzichtete auf die Pilze.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte "Im Rausch".

Pilze essen
Der Held probierte einen Pilz. Schnell überkam ihn ein euphorisierendes Gefühl und er nahm sich noch ein paar. Bald war Letos Mütze leer.
Der Held würfelt jetzt mit einem Heldenwürfel. Bei einer 1, 2, 3 oder 4 erhält der Held den Würfelwert an Willenspunkten. Bei einer 5 oder 6 verliert er den Würfelwert an Willenspunkten.

Der Held, der mit Leto gemeinsam zum Kampf gegen eine Kreatur antritt bzw. der zum Kampf eingeladen hat, kann jetzt **bevor** er seinen Kampfwert erwürfelt und vor jeder weiteren Kampfrunde einen seiner Würfel werfen. Lest im Folgenden die entsprechende Auswirkung und führt diese aus. Jede Auswirkung gilt lediglich für **eine** Kampfrunde.

Leto zog den Stein aus seinem Beutel und streckte ihn der Kreatur entgegen. Ein greller hellroter Blitz schoss daraus hervor und auf die Kreatur zu.

Der Stein gewährte dem Helden die Kraft der Kreatur.
Der Held kann zusätzlich zu seinen eigenen mit einem Kreaturenwürfel würfeln.

Der Stein erlaubte dem Helden, der Kreatur ihre Stärke zu entziehen.
Der Held kann seine Stärkekpunkte mit denen der Kreatur tauschen, sofern diese mehr hat.

Der Stein gewährte dem Helden die Stärke der Kreatur.
Der Held hat zusätzlich zu seinen eigenen die Stärkekpunkte der Kreatur.

Der Stein gewährte der Kreatur die Stärke des Helden.
Die Kreatur hat zusätzlich zu ihren eigenen die Stärkekpunkte des Helden.

Der Stein fügte der Kreatur ihren eigenen Schaden zu.
Sollte die Kreatur die Kampfrunde gewinnen, verliert sie die Hälfte der Willenspunkte, die der Held verliert.

Der Stein fügte dem Helden seinen eigenen Schaden zu.
Sollte der Held die Kampfrunde gewinnen, verliert er die Hälfte der Willenspunkte, die die Kreatur verliert.

ggf. aufrunden

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die Narren-Trilogie
Teil II

Chaotische Zeiten



In der Taverne


Diese Karte wird aufgedeckt,
sobald ein Held Letos Bitte nachkommt
und mit ihm gemeinsam Feld 72 betritt.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die Narren-Trilogie
Teil II

Chaotische Zeiten



In der Mine

Diese Karte wird aufgedeckt,
sobald ein Held Letos Bitte nachkommt
und mit ihm gemeinsam Feld 71 betritt.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die Narren-Trilogie
Teil II

Chaotische Zeiten



Im Rausch

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die Narren-Trilogie
Teil II

Chaotische Zeiten



Glücksspiel

Der Held erhält jetzt **Stärkepunkte** entsprechend der Anzahl an besiegten Kreaturen, die sich auf **Feld 80** befinden. Für jeden Gor erhält er **1 Stärkepunkt**. Für jede andere Kreatur erhält er **2 Stärkepunkte**.



Limit

"Also gut. Wir spielen Limit. Und wir spielen scharf! Macht Euren Einsatz." Letos Augen funkelten vor Vorfreude.

Drei Spiele dauern **eine Stunde**. Davon müssen nicht alle drei Runden gespielt werden. Die erste Spielstunde ist **gratis**. Jede weitere Stunde muss wie gewöhnlich beglichen werden. Setzt euren Zeitstein **vor** Spielbeginn eine Stunde weiter.

Spielregeln:

Addiert die aktuellen Stundenwerte aller Zeitsteine auf der Sonnenaufgangsleiste. Die Summe ist das Limit. Die Spieler würfeln mehrfach gleichzeitig mit einem Würfel (Held mit Heldenwürfel, Leto mit Kreaturenwürfel) und zählen ihre erwürfelten Augen zusammen. Die Spieler würfeln so oft, bis die Gesamtaugen der Würfe eines Spielers das Limit erreicht oder überschreitet. Gewonnen hat der Spieler, der das Limit erreicht, als nächster an dieses heranreicht oder es am wenigsten überschreitet. Ein Spieler kann nach seinem Würfelwurf auch **Stop** sagen. Dann würfelt der andere Spieler noch ein letztes Mal. Danach ist die Runde vorbei.

Häufchen

"Los geht's. Wir spielen Häufchen. Hab' ich mir selbst ausgedacht. Hihihi. Macht Euren Einsatz." Letos Augen funkelten vor Vorfreude.

Ein Spiel dauert **eine Stunde**. Die erste Spielstunde ist **gratis**. Jede weitere Stunde muss wie gewöhnlich beglichen werden. Setzt euren Zeitstein **vor** Spielbeginn eine Stunde weiter.

Spielregeln:

Jeder Spieler erhält zehn Spielplättchen (Diese findet ihr auf der Zusatzseite. Ihr könnt auch einfach Gold nehmen). Die Spieler bilden pro Spielrunde verdeckt beliebig große Häufchen mit einer Menge zwischen **1** und **3** Spielplättchen. Nach jeder Runde erhält derjenige Spieler einen Punkt, dessen Häufchen größer ist. Die bereits benutzten Plättchen sind verbraucht und in den weiteren Spielrunden nicht mehr verfügbar. Insgesamt werden fünf Runden gespielt. Gewonnen hat der Spieler, der nach fünf Runden die meisten Punkte hat.

Achtung: Letos Häufchengröße wird per Würfelwurf mit einem eaturenwürfel bestimmt. Leto legt

- bei einer oder ein Plättchen.
- bei einer 2 oder 5 zwei Plättchen.
- bei einer 3 oder 6 drei Plättchen.

In der fünften Runde legt Leto alle noch verfügbaren Plättchen.

Pyramide

"Also gut. Wir spielen Pyramide. Macht Euren Einsatz." Letos Augen funkelten vor Vorfreude.

Zwei Spiele dauern **eine Stunde**. Davon müssen nicht beide Runden gespielt werden. Die erste Spielstunde ist **gratis**. Jede weitere Stunde muss wie gewöhnlich beglichen werden. Setzt euren Zeitstein **vor** Spielbeginn eine Stunde weiter.

Spielregeln:

Jeder Spieler erhält zehn Spielplättchen (Diese findet ihr auf der Zusatzseite. Ihr könnt auch einfach Gold nehmen). Diese werden wie folgt zu Pyramiden gebaut:



Die Spieler erwürfeln zunächst, wer beginnt (höhere Augenzahl). Die Spieler würfeln nacheinander mit einem Würfel (Held mit Heldenwürfel, Leto mit Kreaturenwürfel). Ziel ist es, alle Spielplättchen der eigenen Pyramide loszuwerden. Dazu muss nacheinander die Augenzahl gewürfelt werden, die jeweils den äußeren Türmchen der Pyramide entspricht. Sobald ein Spieler eine passende Zahl gewürfelt hat, wird ein beliebiges äußeres Türmchen mit passender Plättchenzahl entfernt. Die Türmchen müssen nacheinander von außen nach innen entfernt werden. Es ist auch möglich, zwei äußere Türmchen auf einmal zu entfernen, sofern deren Spielplättchen zusammengezählt der gewürfelten Zahl entsprechen.

Großer Bruder

"Also gut. Wir spielen Großer Bruder. Ich hatte übrigens sechs große Brüder. War 'ne furchtbare Kindheit. Macht Euren Einsatz." Letos Augen funkelten vor Vorfreude.

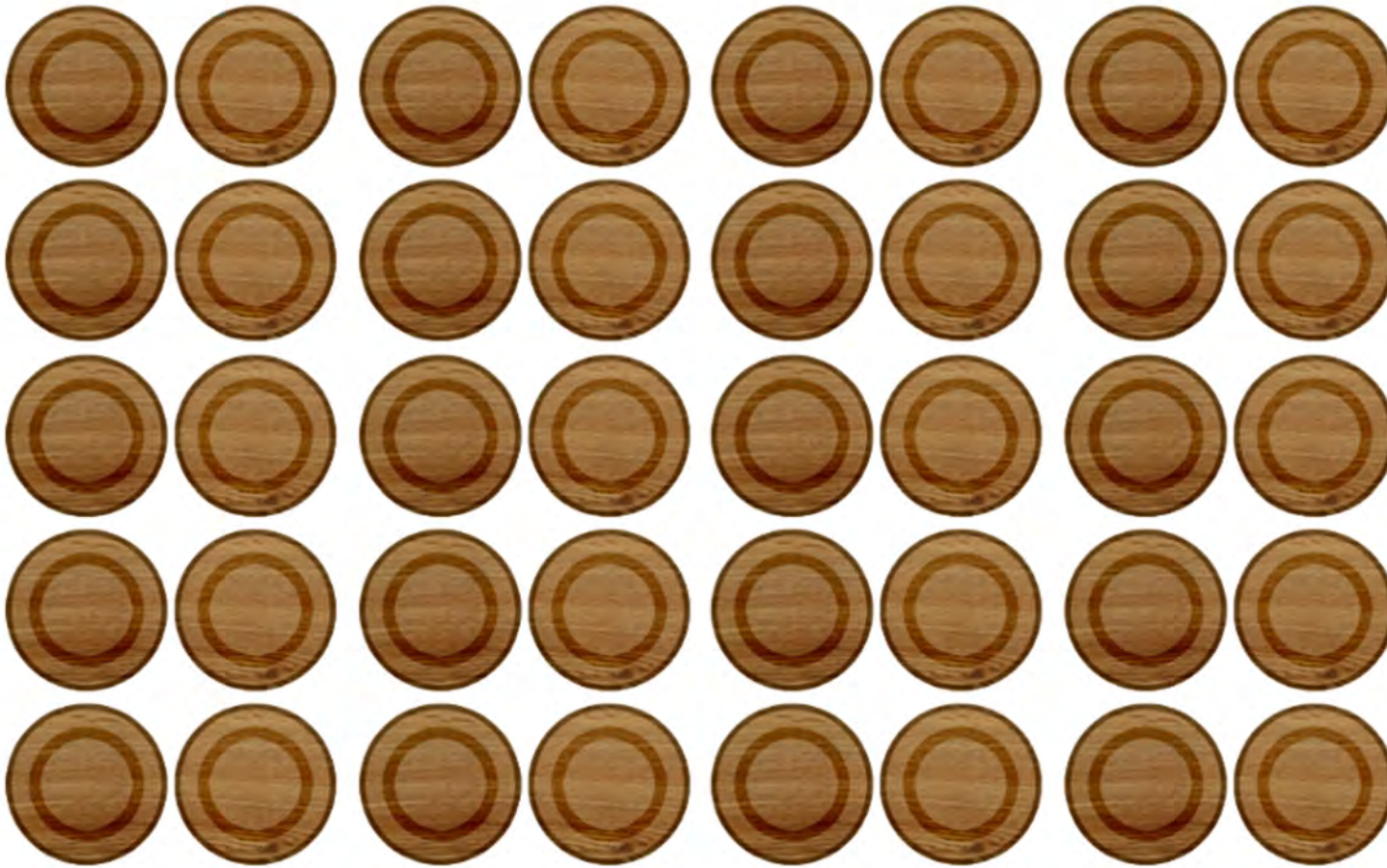
Drei Spiele dauern **eine Stunde**. Davon müssen nicht alle drei Runden gespielt werden. Die erste Spielstunde ist **gratis**. Jede weitere Stunde muss wie gewöhnlich beglichen werden. Setzt euren Zeitstein **vor** Spielbeginn eine Stunde weiter.

Spielregeln:

Jeder Spieler erhält zehn Spielplättchen (Diese findet ihr auf der Zusatzseite. Ihr könnt auch einfach Gold nehmen). Die Spieler erwürfeln zunächst, wer beginnt (höhere Augenzahl) (Held mit Heldenwürfel, Leto mit Kreaturenwürfel). Ein Spieler würfelt mit einem Würfel. Die erwürfelte Augenzahl ist der kleine Bruder. Der andere Spieler würfelt dann solange, bis er selbst eine höhere Augenzahl, also einen großen Bruder erwürfelt. Für jeden Würfelwurf, in dem ihm dies nicht gelingt, muss er ein Spielplättchen abgeben. Wenn ein Spieler eine würfelt, gibt der andere ebenfalls ein Spielplättchen ab und beginnt dann wieder, einen neuen kleinen Bruder zu erwürfeln. Der Spieler, der zuerst keine Plättchen mehr hat, verliert das Spiel.

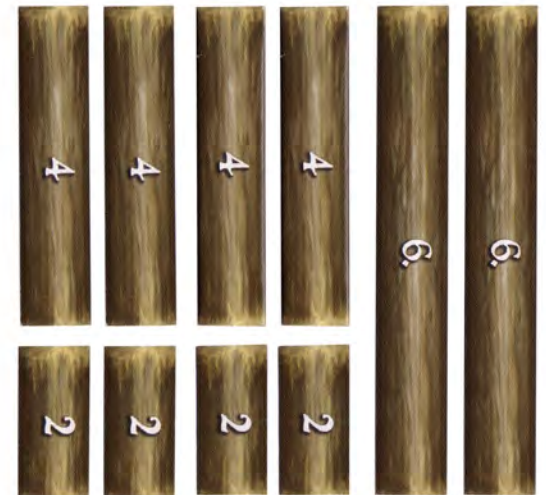


Zusätzliches Material für die Legende Chaotische Zeiten



Spielplättchen

Dieses zusätzliche Material wird für die Legende *Chaotische Zeiten* benötigt. Wenn ihr den Sternenschild besitzt, braucht ihr das Pilzplättchen nicht und von den Baumstammplättchen der Länge 4 und 6 jeweils eines zur Ergänzung. Alternativ können natürlich auch andere Gegenstände wie zum Beispiel eine Schachfigur verwendet werden. Mit dem Original-Material wird jedoch das Spielerlebnis intensiviert!



*Baumstamm-
plättchen*



Würfelmarker



Pilzplättchen