





Prinz Thorald und die Trolle



Diese Legende besteht aus 24 Karten.
A1 bis A10, B, D, G, N1, N2, Waldtroll
besiegt (4), Höhlentroll besiegt (2),
Bergtroll (2) besiegt, Wachturm besiegt.


A1

1. Führt zuerst die Anweisungen auf der Karte **Checkliste** aus.
2. Stellt auf das Spielbrett:
 - a) Die Helden auf die Felder, die ihrer Rangzahl entsprechen
 - b) Prinz Thorald auf Feld 72.
 - c) Den Turm auf Feld 17
 - d) Je einen Troll auf die Felder 52, 67 und 71
 - e) Einen Gor auf Feld 33
 - f) Einen Skral auf Feld 36


3. Legt auf das Spielbrett:
 - a) Je einen Bauern auf die Felder 24, 28, 46, 64
 - b) Trinkschläuche
 - I. Bei zwei Spielern auf die Felder 32, 63 und 72
 - II. Bei drei Spielern auf die Felder 32 und 63
 - III. Bei vier Spielern gibt es keine weiteren Schläuche
 - c) Das Gift und 6 Gold auf Feld 52
 - d) Ein verdecktes Pergament auf Feld 67

Lest jetzt weiter auf A2.





Prinz Thorald und die Trolle



A2

3. Legt auf das Spielbrett:
 - e) Geröllplättchen verdeckt auf Feld 82
 - I. Bei zwei Spielern 3
 - II. Bei drei Spielern 4
 - III. Bei vier Spielern 5
 - f) Edelsteine zufällig verdeckt auf Feld 84
 - I. Bei zwei Spielern 3
 - II. Bei drei Spielern 4
 - III. Bei vier Spielern 5
 - g) Je ein **X** auf Feld 68 und auf den Händler auf Feld 71
 - h) Sterne auf die Buchstaben B, D und G der Legendenleiste
4. Markiert die drei Trolle mit Sternchen.
5. Nehmt ein **Kreaturenplättchen pro Spieler**, deckt sie einzeln nacheinander auf und führt die Anweisungen darauf sofort aus.

Lest jetzt weiter auf A3.



6. Erwürfelt mit einem Heldenwürfel A3 nacheinander, an welche Buchstaben der Legendenleiste **5 weitere Kreaturenplättchen** verdeckt gelegt werden.
- a) Wichtig: Wie sonst dürfen nicht mehr als 2 Kreaturenplättchen auf einem Buchstaben liegen. Sollte das passieren, stellt euch einfach nicht so dumm an und würfelt erneut.
- b) Hinweis: Wenn der Erzähler einen Buchstaben erreicht, für den es sowohl eine Legendenkarte, als auch Kreaturenplättchen gibt, haben die Kreaturenplättchen Vorrang.
- c) Hinweis: Bei 2 Kreaturenplättchen wird immer das obere erst aufgedeckt und ausgeführt.
- d) Hinweis: Ist die benötigte Kreaturenfigur nicht verfügbar, wird sie aus dem Feld 80 genommen. Falls die benötigte Kreaturenfigur auch so nicht verfügbar ist, kommt anstelle eines Trolls ein Skral zum Einsatz und anstelle eines Skrals ein Gor. Wardrags sind genug im Vorrat.

Lest jetzt weiter auf A4.



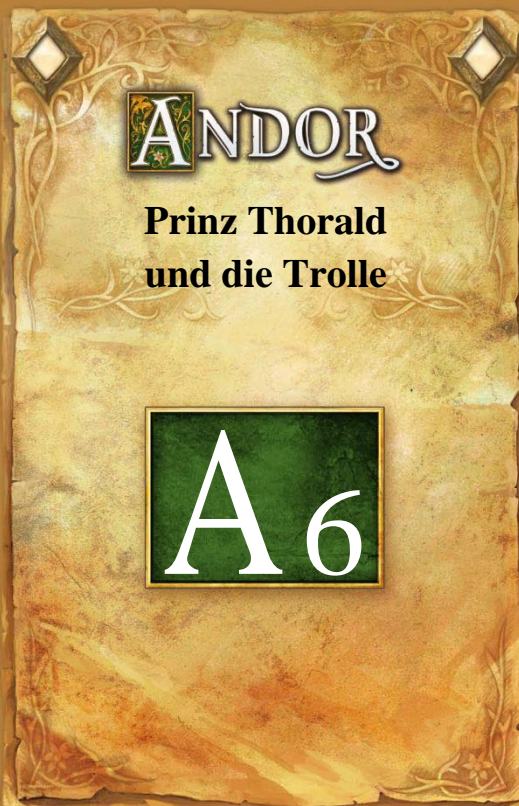
7. Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von 5 der 6 **Runensteine** und von 2 **Heilkräutern**.
- Das Feld 68 ist nicht betretbar und nicht passierbar.
 - Bei dem Händler auf Feld 71 können weder Gegenstände noch Stärkekpunkte gekauft werden.
 - Das Gift und das Gold auf Feld 52 können nicht aufgehoben werden, bis der Troll auf dem Feld besiegt wurde.
 - Solange sich Prinz Thorald auf demselben Feld wie ein Bauernplättchen befindet, ist dieses Bauernplättchen vor Kreaturen geschützt. Das Bauernplättchen muss also **nicht** aus dem Spiel genommen werden.

Lest jetzt weiter auf A5.



- Wenn ein Held keine Willenspunkte A5 mehr hat, verliert er 1 Stärkekpunkt und erhält 3 Willenspunkte. Wenn er nur noch 1 Stärkekpunkt hat und keine Willenspunkte mehr, stirbt er. Alle Gegenstände, die er hat werden auf das Feld, wo er sich befindet gelegt. Danach kommt die Heldenfigur aus dem Spiel und der Spieler muss mit gesenktem Haupt das Zimmer verlassen.
- Hinweis: Prinz Thorald darf die Burg (Feld 0) nicht betreten, solange noch mindestens ein Troll im Spiel ist (egal ob er mit einem Sternchen markiert ist oder nicht). Sonst gelten für ihn die üblichen Zugregeln.
- Hinweis: Sollte das Feld, auf das eine Kreatur ziehen will, besetzt sein, wird sie sofort auf vom besetzten Feld aus entlang des Pfeils auf das daran angrenzende Feld weitergesetzt.
- Hinweis: Wenn eine Kreatur neu auf das Spielfeld kommt und das Zielfeld besetzt ist, wird sie entlang des Pfeils auf das angrenzende Feld weitergesetzt.

Lest jetzt weiter auf A6.



A6

*“Trolle? Trolle??? DREI TROLLE?!” König Brandur schäumte vor Wut. Hatte dieser Bote ihm tatsächlich eben mitgeteilt, dass sich drei Trolle - ganz zu schweigen von diversen anderen Unwesen - in sein Reich gewagt hatten? So konnte das nicht weiter gehen! Andor war sein Land, sein Reich, doch - so schien es ihm - entglitt ihm in letzter Zeit ein wenig die Macht und Kontrolle desselbigen. Zu wenig taten die von ihm berufenen Vertrauten um das Land zu verwalten und zu schützen. Zu wenig tat sein eigener Sohn. “Thorald! Hast du gehört? Trolle! Habe ich nicht **dich** für die Verteidigung unserer östlichen Grenzen verantwortlich gemacht?”*

“Tja”, sagte der Prinz. “WAS HEIßT DA ‘TJA’? DU BRINGST DAS IN ORDNUNG! EHER LÄSST DU DICH NICHT HIER BLICKEN, WENN DIR DEIN LEBEN WAS WERT IST!”.

“Tja” sagte Thorald und hastete aus dem Thronsaal und tat das, was er jeden Abend tat: Er ging in die Taverne um sich sinnlos zulaufen zu lassen. Zufälligerweise saßen genau an diesem Abend 2/3/4 - mit Erweiterung sogar 5 oder 6 - (das kommt auf die Spieleranzahl an) Helden am Nachbartisch und konnten seine Gedanken lesen (oder lallte Thorald einfach laut?) und sagten sich: “Helfen wir dem Deppen”. Hier beginnt die Legende.

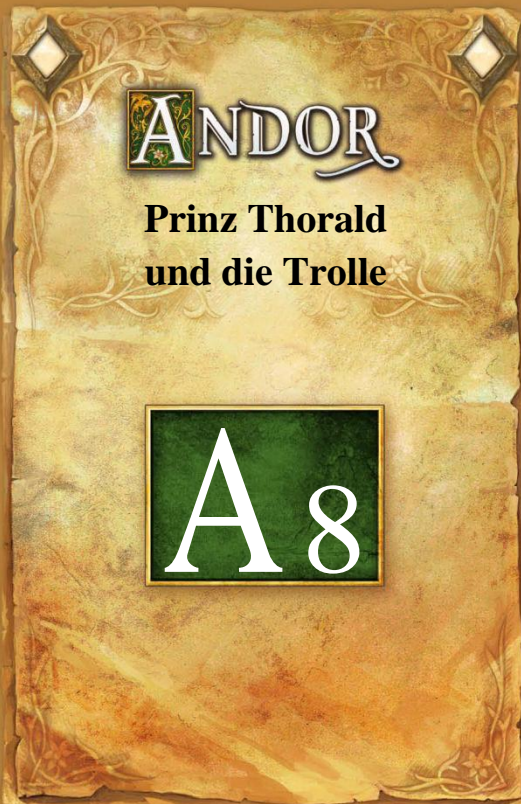


A7

Für **Die Trolle** auf den Feldern 52, 67 und 71 gelten folgende Besonderheiten:

- Sie bewegen sich nicht (weder bei Sonnenaufgang, noch durch Ereigniskarten oder Kreaturenplättchen).
- Sie können **nur** angegriffen werden, wenn Prinz Thorald am Kampf teilnimmt.
- Wenn sie besiegt werden, kommen sie nicht auf das Feld 80, sondern aus dem Spiel. Es gibt keine Belohnung. Der Erzähler geht nicht auf der Legendenleiste weiter.

Lest jetzt weiter auf A8.



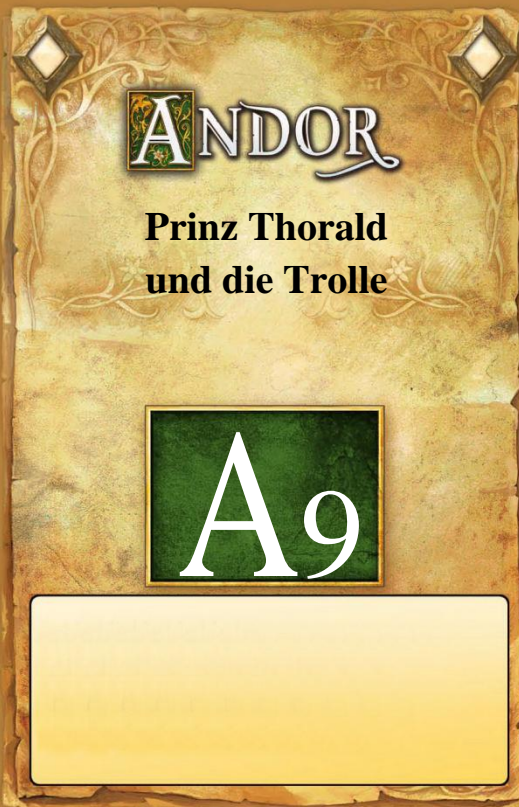
A8

Der Troll auf Feld 52 - Waldtroll

- Stärkepunkte: bei 2 Spielern = 14, bei 3 Spielern = 20, bei 4 Spielern = 30
- Willenspunkte: 14
- Besonderheit: Der Waldtroll wird nur besiegt, wenn er alle Willenspunkte in **einer** Kampfrunde verliert. Ansonsten verliert er **keine** Willenspunkte.
- Das Gift und das Gold kann erst aufgehoben werden, wenn der Waldtroll besiegt ist.

Wenn der Waldtroll besiegt ist, deckt sofort die Karte *Waldtroll Besiegt* auf und lest sie vor.

Lest jetzt weiter auf A9.

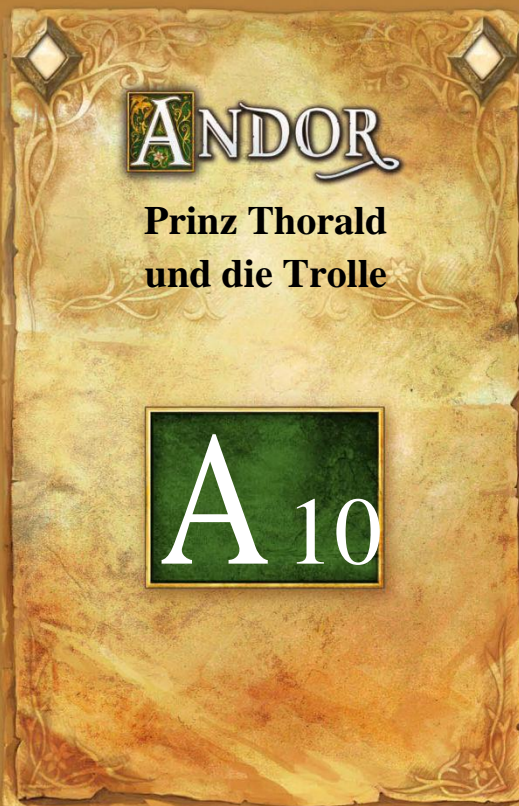


A9

Der Troll auf Feld 67 - Bergtroll

- Das Pergament muss aufgedeckt sein, vordem der Bergtroll angegriffen werden kann. Dies kann mittels eines Fernglases passieren, oder in dem ein Spieler das Feld 67 betritt.
- Besonderheit: Helden deren Willenspunkte niedriger sind als der Wert des Pergaments, können den Bergtroll nicht angreifen. Helden deren Willenspunkte im Kampf gegen den Bergtroll auf eine niedrigere Zahl fallen, können nicht weiterkämpfen. Ein Held dessen Willenspunkte durch eine Überstunde weniger als der Wert des Pergaments werden würde, darf keine Überstunde machen, um weiterzukämpfen.
- Wenn der Bergtroll besiegt ist, kommt das Pergament aus dem Spiel.
- Wenn der Bergtroll besiegt ist, deckt sofort die Karte *Bergtroll Besiegt* auf und lest sie vor.

Lest jetzt weiter auf A10.



A10

Der Troll auf Feld 71 – Höhlentroll

Wenn der Höhlentroll besiegt wird, deckt sofort die Karte *Höhlentroll Besiegt* auf und lest sie vor.

Legendenziel

Die Legende ist gewonnen wenn alle der folgenden Bedingungen gelten

- die Trolle auf den Feldern 52, 67 und 71 wurden besiegt
- keine weiteren Trolle auf dem Spielfeld sind
- Prinz Thorald sich auf Feld 0 befindet.

Die Legende ist verloren, wenn

- die Burg überrannt wurde
- alle Helden tot sind
- Prinz Thorald in die Burg (Feld 0) zieht solange noch ein (oder mehrere) Trolle auf dem Spielfeld sind. Trolle die bereits die Burg erreicht haben und auf den entsprechenden goldenen Schilden stehen, zählen hier nicht dazu.
- Der Erzähler auf dem N-Plättchen angekommen ist und das Legendenziel noch nicht erreicht wurde

Der Held mit dem höchsten Rang beginnt.



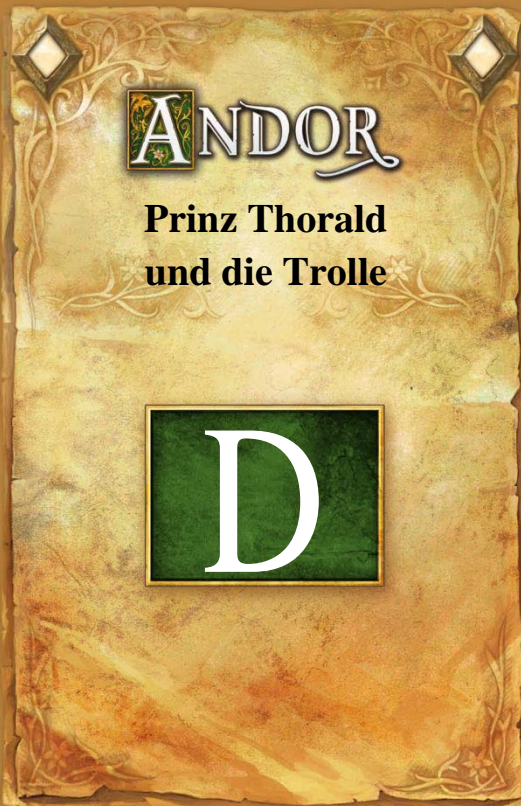
B

B – Der Fischer

Ein Fischer hörte von dem Auftrag, den der König Prinz Thorald gegeben hatte und dass die Helden versprochen hatten, ihm dabei mit ihrem Leben zu beschützen. Er war so beeindruckt, dass er ihnen sein kleines Boot zur Verfügung stellte.

Legt den Stern von dem Buchstaben B der Legendenleiste auf das Feld 32.

Ab jetzt können die Helden **einmal pro Runde** auf dem Feld 32 das Boot nutzen. Das heißt, dass ein Held von dem Feld 32 auf irgendein Feld, das an einen Fluss grenzt, gehen darf. Dieses kostet immer eine Stunde und der Zug darf danach nicht unmittelbar fortgesetzt werden (d.h. Bootsfahrt und Laufen oder Bootsfahrt und Kämpfen sind nicht kombinierbar). Es kann pro Runde (Tag) immer nur ein Held das Boot benutzen. Es können weder Prinz Thorald, noch Bauernplättchen mit dem Boot transportiert werden.



D

D – Der alte Wachturm

Ein Gerücht erreichte die Helden, dass im alten Wachturm vergessene Vorräte lagen. Allerdings wurden diese von einem Skral bewacht, der sich in den Turm eingenistet hatte.

- Stellt einen Skral auf den Turm in Feld 17.
- Dieser Skral bewegt sich nicht. (Weder bei Sonnenaufgang, noch durch Ereigniskarten oder Kreaturenplättchen).
- Dieser Skral hat 8 Stärkepunkte.
- Wenn er besiegt wurde, deckt sofort die Karte *Der alte Wachturm – Besiegt* auf und lest sie vor.



G – Der Gärtner

- Legt den Stern von dem Buchstaben G auf der Legendenleiste auf das Feld 24.
- Ab jetzt können Helden auf dem Feld 24 Heilkraut kaufen. Der Preis für ein Heilkraut ist der Wert, den das Heilkraut hat.
- Es können nur Heilkräuter gekauft werden, die schon im Spiel waren und benutzt wurden. Nach erneuter Nutzung kommt das Kraut wieder zurück zum Gärtner, wo es auch wieder gekauft werden kann.

Beispiel: Zu Spielbeginn wurden 2 Heilkräuter auf dem Spielfeld verteilt. Eines davon hat ein Held gefunden und verwendet es im Kampf. Dieses Heilkraut kommt jetzt aus dem Spiel und kann beim Gärtner gekauft werden. Das dritte Heilkraut, welches noch nicht auf das Spielfeld gelegt wurde, bleibt verdeckt und kann nicht gekauft werden.

G



Erschöpft brachten die Helden den Prinzen zur Burg seines Vaters. Dieser hatte schon von der Verletzung seines Sohnes gehört und eilte ihnen zu Fuß entgegen. Als er sie traf stürzte er sich weinend auf den Prinzen. Er war außer sich vor Reue, seinen Sohn sterbend zu sehen, von dem er erst nun begriff, als er in Todesgefahr lag, wie sehr er ihn wirklich liebte. Zum Glück schafften es die Helden noch ein Kraut und einen Trank zu holen, sodass der Prinz bald wieder gesund war. Im ganzen Land feierte man den erneut hergestellten Frieden und die glückliche Genesung des geliebten Prinzen. Der König bedankte sich bei den Helden mit einem warmen Händedruck und einem authentischen Lächeln. Daraufhin waren die Helden so beleidigt, dass sie die Runensteine wieder im Land verteilten und ihre gesamte Ausrüstung wegwarfen, damit auch ja niemand mehr auf die Idee kommen könnte sie wieder um Hilfe zu bitten. Wenn sie allerdings ehrlich mit sich selbst waren, wüssten sie, dass sie sofort wieder für jede noch so dämliche Legende in den Kampf ziehen würden.

N2



ANDOR

**Prinz Thorald
und die Trolle**

Der alte Wachturm - Besiegt

Der alte Wachturm – Besiegt

Die Helden suchten den Wachturm auf, um festzustellen, ob die Gerüchte wahr wären. Sie fanden den Skral und besiegten ihn, worauf die Gerüchte sich als wahr erwiesen, denn sie fanden tatsächlich Waffen unter dem Geröll im verlassenen Keller.

- Legt einen Schild, einen Bogen und einen Helm auf Feld 17.
- Ab jetzt kann ein Held, der auf diesem Feld steht, auf den Turm gesetzt werden und hat dort 2 Stärkekpunkte zusätzlich. Mehr als ein Held ist nicht möglich.
- Ein Held mit einem Bogen (oder die Bogenschützin/der Bogenschütze/das Bogenschützis), der auf dem Turm steht, kann von dort auch Kreaturen in angrenzenden Feldern bekämpfen. Auch dann zählen die 2 Stärkekpunkte.
- Stellt nun den Skral auf Feld 80 und rückt den Erzähler eins vor. Außerdem erhaltet ihr die normale Belohnung für einen Skral.



ANDOR

**Prinz Thorald
und die Trolle**

Höhlentroll besiegt 1

Höhlentroll Besiegt

Der böse Höhlentroll war besiegt. Zum Dank dafür, dass sie wieder mit den Menschen handeln konnten, stellten die Schildzwerge den Helden eine Kampfeinheit zur Verfügung.

- Das X auf Feld 71 kommt aus dem Spiel.
- Bei dem Händler auf Feld 71 können ab jetzt Gegenstände und Stärkekpunkte gekauft werden.
- Stellt die Schildzwerge auf Feld 71.
- Die Schildzwerge können wie Prinz Thorald bewegt werden.
- Wenn die Schildzwerge auf demselben Feld wie eine Kreatur stehen, zählen sie im Kampf 4 zusätzliche Stärkekpunkte für den Helden.

Lest jetzt weiter auf Höhlentroll besiegt 2



ANDOR

Prinz Thorald und die Trolle

Höhlentroll besiegt 2

- Wenn der Erzähler noch nicht auf dem Buchstaben I der Legendenleiste angekommen ist, legt ihr jetzt ein Kreaturenplättchen verdeckt auf den Buchstaben I.
- Falls der Erzähler bereits auf dem Buchstaben I oder weiter ist, geschieht bei 2 oder 3 Spielern nichts, bei 4 Spielern wird ein Kreaturenplättchen aufgedeckt und ausgeführt.



ANDOR

Prinz Thorald und die Trolle

Bergtroll besiegt 1

Bergtroll Besiegt

Der böse Bergtroll war besiegt und es stand nichts mehr im Weg, den legendäre Schatz, den er der Legende nach bewachte, zu suchen.

- Das Pergament kommt aus dem Spiel.
- Das X auf Feld 68 kommt aus dem Spiel. Das Feld 68 ist ab jetzt passierbar.
- Die Geröllplättchen auf Feld 82 werden aufgedeckt.

Die Schildzwerge fühlten sich ihrer Dankesschuld befreit und gingen zurück in ihre Mine.

- Falls die Schildzwerge im Spiel sind, kommen sie jetzt aus dem Spiel.

Lest jetzt weiter auf Bergtroll besiegt 2



ANDOR

Prinz Thorald und die Trolle

Bergtroll besiegt 2

- Wenn der Erzähler noch nicht auf dem Buchstaben J der Legendenleiste angekommen ist, legt ihr jetzt ein Kreaturenplättchen verdeckt auf den Buchstaben J.
- Falls der Erzähler bereits auf dem Buchstaben J oder weiter ist, geschieht bei 2 Spielern nichts, bei 3 oder 4 Spielern wird ein Kreaturenplättchen aufgedeckt und ausgeführt.



ANDOR

Prinz Thorald und die Trolle

Waldtroll besiegt 1

Waldtroll Besiegt

Es war ein harter Kampf. Die Regeneration des Waldtrolls machte den Helden und Prinz Thorald sehr zu schaffen und so geschah es, dass der Troll dem Prinzen eins krass über die Birne zog. Entsetzt eilten die Helden nach dem Kampf auf den am Boden liegenden Prinzen zu. Doch noch war nicht alles verloren! Erleichtert verloren die Helden keine Sekunde, sondern beschlossen gleich Prinz Thorald zur Burg seines Vaters zu bringen und auch ein Heilkraut sowie einen Trank der Hexe zu finden, um das Leben ihres geliebten Prinzen zu retten.

Das Gift und das Gold auf Feld 52 kann ab nun aufgehoben werden.

Lest jetzt weiter auf Waldtroll besiegt 2



ANDOR

Prinz Thorald und die Trolle

Waldtroll besiegt 2

- Der Gegenstand Gift kann zweimal eingesetzt werden. Der Held setzt das Gift im Kampf nach dem Würfelwurf und vor der Reaktion der Kreatur ein. Das Gift hat 2 Wirkungen: 1. Wenn die Kreatur unterliegt, verliert sie nicht nur die Differenz beider Kampfwerte, sondern fällt auf 0 Willenspunkte. 2. Für eine mit Gift besiegte Kreatur gibt es keine Belohnung. Die Kreatur wird nicht auf das Feld 80 gelegt, sie kommt aus dem Spiel. Der Erzähler geht kein Feld weiter auf der Legendenleiste.
- Die Figur Prinz Thorald ist verwundet und wird hingelegt. Sie muss von einem Helden wie ein Bauernplättchen zur Burg auf das Feld 0 gebracht werden. Prinz Thorald darf **nicht** alleine gelassen werden.

Lest jetzt weiter auf Waldtroll besiegt 3



ANDOR

Prinz Thorald und die Trolle

Waldtroll besiegt 3

- Läuft ein Held mit Prinz Thorald auf das Feld einer Kreatur oder betritt eine Kreatur ein Feld mit Prinz Thorald, ist Prinz Thorald geschlagen und kommt aus dem Spiel. Die Legende ist dann verloren.
- Hinweis: Hat ein Spieler einen Bogen so darf dieser auch am Kampf beteiligt sein, wenn der verletzte Prinz Thorald bei ihm ist.
- **Achtung:** Die Regelung, dass Prinz Thorald nicht die Burg betreten darf, solange mindestens ein Troll im Spiel ist, gilt weiterhin unverändert.
- Hinweis: Falls der Höhlentroll und/oder der Bergtroll noch nicht besiegt wurden, braucht Prinz Thorald an den Kämpfen nicht beteiligt sein.

Lest jetzt weiter auf Waldtroll besiegt 4



ANDOR

Prinz Thorald und die Trolle

Waldtroll besiegt 4

- Wenn der Erzähler noch nicht auf dem Buchstaben K der Legendenleiste angekommen ist, legt ihr jetzt ein Kreaturenplättchen verdeckt auf den Buchstaben K.
- Falls der Erzähler bereits auf dem Buchstaben K oder weiter ist, wird ein Kreaturenplättchen aufgedeckt und ausgeführt.

Neues Legendenziel

Die Legende ist gewonnen wenn:

- 1. Ein Heilkraut und ein voller Trank der Hexe auf Feld 0 liegen.
- 2. Prinz Thorald auf Feld 0 ist.
- Die Legende ist verloren, wenn Prinz Thorald von einer Kreatur geschlagen wird.
- Die bisherigen Legendenziele sind nach wie vor gültig (bis auf die, dass Prinz Thorald an den Kämpfen mit den 3 Trollen beteiligt sein muss)



ANDOR

Prinz Thorald und die Trolle

N

N

Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...

- Die 3 Trolle auf den Feldern 52, 67 und 71 besiegt wurden.
- Keine Trolle mehr auf dem Spielfeld sind.
- Ein Heilkraut und ein Trank der Hexe auf Feld 0 liegen.
- Prinz Thorald auf Feld 0 ist.
- Die Burg erfolgreich verteidigt wurde.

Lest jetzt weiter auf N2

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...

- Es noch mindestens einen Troll im Spiel gibt.
- Alle Helden gestorben sind.
- Prinz Thorald geschlagen wurde.
- Kein Heilkraut und/oder kein Hexentrank auf Feld 0 liegen.
- Prinz Thorald es nicht rechtzeitig zur Burg geschafft hat.
- Die Burg überrannt wurde.

Alle sterben, postapokalytische Zustände in Andor.