



5

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Legende

5

Der Zorn des Drachen
Spielvariante "Befreiung der Rietburg"



Diese Spielvariante enthält diese und
3 weitere Karten: A5, A6, A7

Lest **diese** Karte bevor ihr die Karte A1 lest!



5

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Legende

5

Der Zorn des Drachen
Spielvariante "Befreiung der Rietburg"

A5

Diese Karte ersetzt die originale Karte A5



5

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Legende

5

Der Zorn des Drachen
Spielvariante "Befreiung der Rietburg"

A6



5

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Legende

5

Der Zorn des Drachen
Spielvariante "Befreiung der Rietburg"

A7

Führt jetzt für **jeden** Helden eine Erzählerkarte aus.
Beispiel: bei 3 Helden 3 Karten.

Aufgabe:

Die Helden müssen die **Burg befreien**, bevor der Erzähler das "N"-Plättchen erreicht. Solange Kreaturen in der Burg sind, können Bauern, Prinz Thorald und die Schildzwärge Feld 0 nicht betreten. Bei Sonnenaufgang bewegen sich die Kreaturen in der Burg nicht. Sobald die Burg befreit ist, werden die Kreaturen, die dann in die Burg kommen, wie üblich auf die goldenen Schilde gestellt.

Kreaturen auf Feld 0 können **nur mit Bögen** angegriffen werden. In diesem Fall bringen sie aber **keine Belohnung**, der Erzähler wird dennoch bewegt. Alternativ können die Helden die **Rietburg betreten** und dort **Aufgabenkarten lösen**. Für jede Aufgabenkarte, die ihr erfüllt, dürft ihr eine Kreatur von Feld 0 auf Feld 80 legen, den Erzähler ein Feld weiterbewegen und eine entsprechende Belohnung (WP oder Gold) erhalten. Befindet sich keine Kreatur mehr auf Feld 0, habt ihr die Burg erfolgreich befreit.

Betrifft ein Held die **Burg** (Feld 0), wird eine **Erzählerkarte** ausgelöst und seine Figur zum **Torhaus** (Ort 6) versetzt. Will er die Burg wieder verlassen, muss er ebenfalls **am Torhaus** stehen. Als normale **Aktion Laufen** kann der Held dann für eine Stunde ein zu Feld 0 angrenzendes Feld betreten.

Sobald die Burg **befreit** wurde, dürfen Helden, die am Torhaus stehen, auf Feld 0 versetzt werden. Dies ist **keine** Aktion!

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A6



Diese Spielvariante kombiniert Legende 5: "**Der Zorn des Drachen**" und "**Die Befreiung der Rietburg**".

Die Regeln beider Spiele bleiben weitgehend erhalten. Nur wenn es **ausdrücklich** erwähnt wird, gibt es Änderungen. Die Minierweiterungen beider Spiele können wie gewohnt verwendet werden.

Begrifflichkeit:

Wird bei der Beschreibung von Materialien der Begriff "**Andor**" verwendet, zum Beispiel "Andorhelden", so handelt es sich um Materialien des **Grundspiels**. Der Begriff "**Feld**" bezieht sich immer auf die Felder des Andorspielplans. Entsprechend beziehen sich "**Rietburg**"-Begriffe, beispielsweise "Rietburghelden", immer auf Material aus "**Die Befreiung der Rietburg**". Und "**Ort**" bezieht sich immer auf die 6 Orte des Rietburgspielplans.

Zusätzlicher Aufbau:

Legt den Rietburgspielplan mit ausreichend Platz links neben den Andorspielplan. Legt auf jeden Ort verdeckt **eine** Aufgabenkarte und **eine** Begegnungskarte. Legt die Willenspunkte bereit und die Freundes- und **alle** Erzählerkarten auf die dafür vorgesehenen Plätze. Es wird empfohlen, nur Helden zu verwenden, für die Rietburgmaterial zur Verfügung steht. Ihr benötigt das jeweilige Material für **beide Spiele!**

Ersetzt die Karte A5 durch die neue und sortiert die Karten A6 und A7 dahinter ein.

Willenspunkte, Stärkekpunkte, Gold und ähnliches können **nicht** zwischen beiden Spielen vermischt werden!

Beginnt jetzt mit der Legendenkarte A1



Besonderheiten:

Hadrishes Stundenglas / Hagrod:

Wird das Hadrishes Stundenglas eingesetzt, legt die Karte auf den **Erzählerkartentapel**. Sobald die nächste Erzählerkarte ausgelöst werden soll, wird **stattdessen** das Stundenglas in die Trophäengalerie gelegt. Entsprechendes gilt, wenn Hagrod besiegt wurde.

Tauschen:

Helden, die auf dem selben Feld stehen, können nicht genutzte **Freundes- und Gegenstandskarten** tauschen. Dies geht nicht mit dem Falken.

Helden am selben Ort, können **Andorgegenstände** tauschen. Dies geht auch mit dem Falken.

Vara:

Kheela kann ihre **Rietburgaktion** "Wassergeist bewegen" erst ausführen, wenn Vara benachbart zu Feld 0 steht. Die Figur auf dem **Andorspielplan** wird dann entfernt, eine Würfelunterstützung ist nicht mehr möglich.

Sollte Kheela Vara aus der Burg heraus bewegen wollen, ist der erste Schritt auf ein zu Feld 0 benachbartes Feld. Die Rietburg-Vara wird dann entfernt. Vara muss dafür nicht am Torhaus stehen.

Kheela kann die Rietburg-Vara auch von außerhalb der Burg steuern, wenn sie als Aktion eine entsprechende Karte ausspielt. Sie kann ihre Karten jedoch nicht außerhalb der Burg auffrischen.

*"Worauf warten wir noch?!", rief einer der Helden.
"Die Rietburg braucht uns mehr denn je."*

Der Held mit dem höchsten Rang beginnt!

Ist **ein Held** an der Reihe, der in der Rietburg steht, spielen alle Helden, die in der Burg stehen, so lange, bis **dieser Held** seine Karten einmal aufgefrischt hat. Es kann sein, dass in dieser Zeit **andere** Helden ebenfalls ihre Karten auffrischen müssen. Anschließend ist der **nächste** Held (Rietburg oder Andor) am Zug.

Jedes Mal, wenn ein Held seine Karten auffrischt, wird eine **Erzählerkarte** ausgeführt und der **Zeitstein** des Helden wird eine Stunde weiter gezogen.

Ein Held in der Burg kann sich auch entscheiden, eine **neutrale Figur** (zum Beispiel Thorald) auf dem Andorspielplan nach den bekannten Regeln zu bewegen. Ist der Held nach Andorregeln **Fernkämpfer (Bogen)**, kann er außerdem eine Kreatur, die **auf oder benachbart** zu Feld 0 steht, angreifen, wenn die Aufgabenkarte **seines aktuellen Ortes** bereits erfüllt ist.

Sollten die **Begegnungskarten** aufgebraucht sein, werden alle Begegnungskarten, die **aus dem Spiel** gekommen sind, neu gemischt und als Nachziehstapel bereit gelegt. Sollten dies **weniger als 10 Karten** sein, werden aus der gemischten Trophäengalerie **verdeckt** entsprechend viele Karten dazugegeben. Anschließend wird die Trophäengalerie wie gewohnt aufgebaut. Sollten die **Erzählerkarten** aufgebraucht sein, werden sie neu gemischt und wieder auf ihren Platz gelegt.

Jeder Held startet mit **4 Stärkekpunkten**.

Die Gruppe erhält **8 Gold**, **2 Stärkekpunkte** und **2 beliebige Gegenstände** von der Ausrüstungstafel (außer dem Trank der Hexe).

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A7

