

0

Dies ist eine Kampagne.
Das bedeutet, die Spiele die ihr spielt haben eine Auswirkung auf das nächste Spiel.
Generell gilt, dass vor dem Spielanlauf der Punkt Vorbereitungen gelesen werden muss.
Das Spiel wird oft etwas anders aufgebaut wie im Grundspiel.
In den folgenden Spielen werden den Helden auch andere Aufgaben gestellt, als im Grundspiel.
Das Spiel endet auch selten mit der Suche nach den Wolfsjungen, sondern es gibt andere Dinge zu meistern.
Weiche Karte ihr im Anschluss an euer Abenteuer lesen müsst verrät euch immer die Aufgabe die ihr gerade spielt. Es werden in einer Kampagne also nicht alle Karten gespielt. Ihr müsst die Kampagne mehrmals spielen um alle Karten zu entdecken.
Ihr könnt während der Kampagne die Helden wechseln und wenn ihr eine Aufgabe nicht schafft, dürft ihr sie mehrmals probieren.
Zu dieser Kampagne gehören die Karten: Wohl und Übel und Tierbegleiter.
Seht sie euch am besten erst an, wenn ihr dazu aufgefordert werdet.
Dreht diese Karte nun um und beginnt euer großes Abenteuer.
viel Spaß beim Spielen,
euer Thomas.

1 Seite 0 - Seite 2
Eine kleine Kampagne 0 - Seite 2

0

Ihr sollt ausgezeichnet werden als wahre Helden Andors und befindet euch in der Rietburg.
Der Saal ist voll mit Menschen aus dem Umland und Trompeter blasen ein festliches Lied.
Der König steht auf und nimmt die Orden von einem roten Kissen, welches ihm ein Gardest entgegenseht.
Die Trompetern verstummen, die Menschen im Saal werden mit einem Mal still.
Euer Herz pocht, da euch sich eine Ehre zuteil werden soll.
Plötzlich wird das Tor aufgestoßen und ein Kundschafter stürzt herein. Er schnappt kurz, als er die ganzen Menschen sieht. Dann wird er knallrot und setzt seinen Weg zum König fort.
Alle starren ihn an, da er die Festlichkeiten unterbricht.
Der Kundschafter flüstert dem König etwas ins Ohr und verschwindet dann schnellen Schrittes wieder. Der König senkt die Orden.
"Eine Aufgabe habe ich noch für euch", sagt er mit tiefer Stimme und ihr nehmt euch vor den König nicht zu enttäuschen.
Spielt nun Aufgabe 1, 2, 3 oder 4

1

Gors strömen ins Land. Doch noch um bald stattfindenden Burgfest können die Menschen aus Andor keine Störenfriede gebrauchen.
Vertreibt alle Gors aus Andor damit es ein friedliches Fest wird.
Vorbereitungen: Veränderung zu 5. Spielanlauf
In dieser Aufgabe gibt es nur 8 Nebelplättchen. Sortiert alle Gors aus den Nebelplättchen heraus.
Nehmt nun pro Spieler verdeckt einen Gor und nehmt verdeckt von den übrigen Nebelplättchen so viele, bis ihr insgesamt 8 Plättchen habt.
Also bei 3 Spielern habt ihr unter den Nebelplättchen 3 Gors und 5 andere Dinge.
Legt die Nebelplättchen auf jedes Feld am Fluss. Auch auf die Felder, wo normalerweise keine Nebelplättchen hin kommen.
Lest nun Seite 2.

1 Seite 1 abgegeben
Aufgabe 1 - Seite 2

1

Die Vorbereitungen der Feierlichkeiten haben schon begonnen. Verhindert, dass ein Gor die Burg betritt und Chaos anrichtet.
Sonderregeln:
Die Brücke zur Mine ist frei passierbar.
Ziel:
Vertreibt alle Gors aus dem Land, auch die unter den Nebelplättchen.
Wenn am Anfang der Nacht kein Gor mehr auf dem Spielplan steht, und sich auch keiner mehr unter einem Nebelplättchen versteckt, habt ihr sofort gewonnen. Betritt allerdings ein Gor die Burg, habt ihr sofort verloren.
Wenn ihr den letzten Gor vertrieben habt, lest Aufgabe 5.



2

Der Krake hat die Mine verlassen und lässt niemanden die Brücke passieren. Mart, der Brückenwächter ist verschununden, man munkelt die Hexe Reka weiß wo er sich aufhält. Nur er kann euch helfen den Kraken wieder in die Höhle zu treiben. Ohne ihn werdet ihr es nicht schaffen.

Vorbereitungen: Änderung zu 7. Spieldaufbau

Legt die Minenplättchen nicht aus. Nehmt nur das Krakenplättchen und legt es offen neben die Brücke. Die anderen Minenplättchen werden nicht benötigt.

Lest nun Seite 2.

1. Seite - 2. Aufgabe
Aufgabe 2 - Seite 2

2

1. Ziel:

Findet Reka. Habt ihr sie gefunden, deckt ein zufälliges Notenbuch auf. Hier findet ihr Mart, den Brückenwächter. Stellt ihn auf das entsprechende Feld.

2. Ziel:

Bringt Mart zur Brücke und bekämpft den Kraken. Mart kämpft mit dem roten Drachenschwert, jedes Auge zählt als Schwert. Er kann pro Tag nur eine Kampfaktion ausführen! Er bewegt sich mit einem Heiden und hat keine eigenen Sonnenscheiben. Es wird auf dem Feld mit Marts Haus gegen den Kraken gekämpft. Der Blitz des Magiers zählt im Kampf gegen den Kraken nur wie ein Schwert. Legt alle gewürfelten und gefundenen Schwerte, Blitze und den roten Drachenschwert auf den Fluss. Dies zählt alles als Treffer.



Liegen bei
4 Spielern 14 Treffer
3 Spielern 13 Treffer
2 Spielern 10 Treffer
auf dem Fluss, habt ihr den Kampf und das Spiel sofort gewonnen. Lest dann Aufgabe 6.

3

Kundschafter der Rietburg haben von einer Schar Trollen gehört, die Richtung Burg wandern. Der König befürchtet das Schlimmste und sendet die Heiden aus, um beim Händler hilfreiche Dinge für die Schlacht einzukaufen. Allerdings ist auch die Heideleute immer. Nun liegt es an den Heiden eine Lösung zu finden.

Vorbereitungen: Änderung 5. Spieldaufbau

Sortiert aus den Nebelplättchen die Schwerte, die Fernrohre und das Stundenglas aus.

Mischt sie und zieht verdeckt ein Plättchen. Legt es offen auf das Feld mit den zwei Tropfen auf der Dracheneiste. Zieht ein weiteres Nebelplättchen und legt es offen auf das Feld mit den 3 Tropfen. Zieht nun ein drittes Nebelplättchen und legt es offen auf das Feld mit den 4 Tropfen.

Vermischt nun alle übrigen Nebelplättchen wieder und legt sie normal aus. Die 3 Felder ganz unten links auf dem Spielplan bleiben frei. Die Minenplättchen werden nicht benötigt.

Lest nun Seite 2.

1. Seite - 3. Aufgabe
Aufgabe 3 - Seite 2

3

Sonderregel:

Wenn ihr etwas beim Händler kauft, werden alle Nebelplättchen wieder gemischt und neu ausgeteilt. Eine Ware kostet bei
4 Spielern 1 Gold je Tropfen
3 Spielern 2 Gold, 2 Gold, 3 Gold
2 Spielern 2 Gold, 2 Gold, 1 Gold

Die Mine ist frei zugänglich.

Ziel:

Kauft beim Händler, (das Feld mit dem Zeit, die Dinge, die auf den Tropfen liegen und bringt sie zur Rietburg. Ihr dürft sie nicht benutzen! Wenn alle 3 Gegenstände zur Burg gebracht wurden habt ihr gewonnen!

Lest dann Aufgabe 7.

Wenn ihr nicht direkt weiter spielt, notiert euch die Gegenstände, die ihr in die Burg gebracht habt, sie sind im nächsten Spiel wichtig.



4

Gors haben das Gold des Königs gestohlen. Mit diesem wollte er eine Befestigungsanlage bauen, um die umliegenden Bauern vor den Gors zu schützen. Nun kann er die Handwerker nicht mehr bezahlen. Luxe den Gors das Gold wieder ab, damit die Befestigungsanlage gebaut werden kann.

Vorbereitungen: Änderung zu 7. Spielaufbau
Ihr müsst die Minenplättchen in dieser Aufgabe nicht auslegen.

1 Seite - 4 Aufgabe 1A

Aufgabe 4 - Seite 2

Sonderregel:

Deckt ihr ein Nebelplättchen mit einem Gor auf, stellt ihr den Gor wie im normalen Spiel auf das angegebene Feld. Das Plättchen legt ihr neben ihn, um zu markieren, dass dies ein Gor mit Gold ist. Der Gor nimmt das Plättchen mit, wenn er sich bewegt.

Das Plättchen zeigt gleichzeitig die Menge Gold an, die der Gor mit sich trägt und auch seine Kampfkraft. Das bedeutet, neben einem Gor mit dem Plättchen 5, müssen 5 Schwerter gelegt werden um ihn zu vertreiben. Das Gorplättchen kommt dann in den Beutel eines am Kampf beteiligten Heiden, dies ist das Gold. Der Drache geht wie gewohnt ein Feld zurück. Die Mine ist frei zugänglich.

Ziel:

Bringt bei
2 Spielern 20 Gold, 3 Spielern 25 Gold
4 Spielern 20 Gold in die Burg, dann habt ihr das Spiel sofort gewonnen.
Das Gold kann wie jeder Gegenstand getragen und getauscht werden. Gold aus Nebelplättchen ist, wie aufgedruckt, ein Gold wert.

Liegt genug Gold in der Burg, habt ihr gewonnen! Lest dann Aufgabe 8.



5

Der König freut sich von eurem Erfolg zu hören. Das Burgfest kann nun stattfinden. Aber die Fehlerlichkeiten zur Verleihung deines Ordens müssen noch warten. Ihr habt von einem edlen Tier gehört, das vom Kraken in die Mine gezogen wurde. Rettet es und es wird euer treuer Begleiter.

Belohnung:

Dieses Spiel startet ohne Gors. Änderung zu 10. Spiel

Lest nun Seite 2.

1 Seite - 5 Aufgabe 1A

Aufgabe 5 - Seite 2

Spielt nun ein normales Spiel mit 3 zufälligen Aufgabenkarten.

Sonderregel:

Sobald Mart euch über die Brücke lässt, reicht es
Einen Weipen oder den Falken zu finden.
Dann gewinnt ihr das Spiel sofort.

Lest anschließend,

bei dem grauen Weipen Karte 9
bei dem schwarzen Weipen Karte 10
bei dem Falken Karte 11

Wenn ihr die Kampagne zum 2. Mal spielt,
steht es euch auch frei weiter nach einem
anderen Tier zu suchen falls, ihr ein Tier
findet, welches ihr schon hattet.



6

Der König freut sich von eurem Erfolg zu hören. Der Krake allerdings ist fürchtbar sauer. Aber die Feinheiten zur Verleihung deines Ordens müssen noch warten. Ihr habt von einem edlen Tier gehört, das vom Kraken in die Mine gezogen wurde. Rettet es und es wird euer treuer Begleiter.

Belohnung:

Wird in diesem Spiel ein Nebelplättchen mit Gor aufgedeckt, welches sich direkt am Fluss befindet, wird es nicht aktiviert. Der Krake vertreibt den Gor sofort und der Drache wird ein Feld zurück gesetzt.

Lest nun Seite 2.

1. Seite
Aufgabe 6

Aufgabe 6 - Seite 2

6

Spielt nun ein normales Spiel mit 3 zufälligen Aufgabenkarten.

Sonderregel:

Sobald Mart euch über die Brücke lässt, reicht es Einen Weipen oder den Falken zu finden. Dann gewinnt ihr das Spiel sofort.

Lest anschließend, bei dem grauen Weipen Aufgabe 9 bei dem schwarzen Weipen Aufgabe 10 bei dem Falken Aufgabe 11

Wenn ihr die Kampagne zum 2. Mal spielt, steht es euch auch frei weiter nach einem anderen Tier zu suchen falls, ihr ein Tier findet, welches ihr schon hattet.



7

Der König freut sich von eurem Erfolg zu hören. Die Burg ist nun für einen Angriff gewappnet. Aber die Feinheiten zur Verleihung deines Ordens müssen noch warten. Ihr habt von einem edlen Tier gehört, das vom Kraken in die Mine gezogen wurde. Rettet es und es wird euer treuer Begleiter.

Belohnung:

Erhaltet alle Gegenstände, die ihr in die Burg gebracht habt und verteilt sie zu Spielbeginn an die Heiden. Die 3 Felder unten links in der Ecke haben in diesem Spiel keine Nebelplättchen. (Änderung zu 5. Spieldaufbau.)

Lest nun Seite 2.

1. Seite
Aufgabe 7

Aufgabe 7 - Seite 2

7

Spielt nun ein normales Spiel mit 3 zufälligen Aufgabenkarten.

Sonderregel:

Sobald Mart euch über die Brücke lässt, reicht es Einen Weipen oder den Falken zu finden. Dann gewinnt ihr das Spiel sofort.

Lest anschließend, bei dem grauen Weipen Aufgabe 9 bei dem schwarzen Weipen Aufgabe 10 bei dem Falken Aufgabe 11

Wenn ihr die Kampagne zum 2. Mal spielt, steht es euch auch frei weiter nach einem anderen Tier zu suchen falls, ihr ein Tier findet, welches ihr schon hattet.



8

Der König freut sich von eurem Erfolg zu hören. Die Befestigungsanlage kann gebaut werden. Aber die Fehlerlichkeiten zur Verleihung deines Ordens müssen noch warten. Ihr habt von einem edlen Tier gehört, das vom Kraken in die Mine gezogen wurde. Rettet es und es wird euer treuer Begleiter.

Belohnung:

Nehmt ein Befestigungsplättchen und legt es auf den Wald unterhalb der Rietburg. Die Befestigung hält einen Gor auf. Er kann nicht mehr weiter laufen. Auf dem Feld mit der Befestigung dürfen mehrere Gors stehen. Erreicht ein zweiter Gor die Befestigung und die Nacht beginnt, reisen sie die Befestigung ein. So lange die Befestigung steht, können alle Gors auf dem Feld wie ein Einziger bekämpft werden. Erreichen durch die Nachtphase 2 oder mehr Gors gleichzeitig die Burg muss auch entsprechend oft für den Drachen gewürfelt werden. In dieser Aufgabe darf die Aufgabenkarte. Die Befestigung der Gors, nicht benutzt werden.

Lest nun Seite 2.

1 Seite - 8
Aufgabe 8

Aufgabe 8 - Seite 2

8

Spielt nun ein normales Spiel mit 3 zufälligen Aufgabenkarten.

Sonderregel:

Sobald Mart euch über die Brücke lässt, reicht es Einen Weipen oder den Falken zu finden. Dann gewinnt ihr das Spiel sofort.

Lest anschließend, bei dem grauen Weipen Aufgabe 9 bei dem schwarzen Weipen Aufgabe 10 bei dem Falken Aufgabe 11

Wenn ihr die Kampagne zum 2. Mal spielt, steht es euch auch frei weiter nach einem anderen Tier zu suchen falls, ihr ein Tier findet, welches ihr schon hattet.



6

Der graue Weipen schießt auf euch über das Gesicht und wedelt aufgeregt mit dem Schwanz.

Belohnung:

Ein Held kann den grauen Weipen für den Rest der Kampagne benutzen um ein Mal pro Tag eine beliebige Anzahl an Würfeln bei einem Kampf oder bei der Suche in der Mine erneut zu würfeln. Der Weipen liegt offen auf dem Beutel des Helden. Wird er benutzt, wird er umgedreht. Wenn die Brunnen in der Nacht wieder gefüllt werden, wird auch der Weipen wieder aktiviert. Nehmt euch nun die kleine Karte mit dem entsprechenden Tierbegleiter.

Der König hat noch einen neuen Auftrag für euch, verspricht euch jedoch auch bald den Orden auszuhändigen. Jeder von euch soll einen Gor fangen. Der König will sie genauer untersuchen lassen, um sie besser zu verstehen.

Lest nun Seite 2

1 Seite - 6
Aufgabe 6

Aufgabe 9 - Seite 2

9

Vorbereitung:

Legt beim Spielaufbau alle Notendbücher auf den Baum der Lieder.

Sonderregeln:

Erreicht ihr den Baum, deckt ihr ein Plättchen auf, dieses verrät wo man Beeren finden kann. Legt ein Beerenplättchen auf das entsprechende Feld. Ein Held kann dies für je eine Stunde auch mehrfach tun. Die Notendbücher werden in der Nacht wieder umgedreht und gemischt.

So kann man wieder neue Beeren finden.

Einen Gor fängt man, indem ein Beeren-Plättchen abgibt wenn man auf dem Feld des Gors steht, den man fangen möchte.

Dann hat man diesen Tag Zeit genau ein Schwert weniger zu werfen, als man braucht um ihn zu vertreiben. Vertreibt man ihn, muss man es bei einem anderen Gor versuchen. Ein Blitz des Magiers zählt wie ein Schwert. Nebelplättchen mit Schwertern dürfen nicht benutzt werden. Der Gor bekommt bei Erfolg einen Farbsockel des Helden. Es kann zusammen gekämpft werden. Es müssen nicht alle Würfel auf einmal geworfen werden.

Ziel:

Jeder Held muss einen Gor fangen und in die Rietburg bringen. Dann habt ihr das Spiel sofort gewonnen. Lest dann Karte 12

Wolfswunge grau

