

ANDOR

Sturmtal in Not



Aufbauanweisung

Das Spiel wird auf den beiden Vorderseiten der Spielpläne „Die Legenden von Andor“ und „Die Reise in den Norden“ gespielt.

- Jeder Spieler wählt eine Heldentafel mit der dazugehörigen Heldenfigur.
- Jeder Spieler legt seinen Holzstein auf 1 Stärkepunkt und eine Holzscheibe auf 7 Willenspunkte.
- Die zweite Holzscheibe wird auf das Sonnenaufgangsfeld des Andor Spielplans.
- Legt die Nebelplättchen für Andor und den Norden verdeckt auf ihren jeweiligen Spielplan.
- Mischt verdeckt alle Brunnenplättchen und verteilt sie zufällig auf den beiden Spielplänen.
- Verteilt alle Gegenstände aus der Ausrüstungstafel von Andor, legt jedoch zusätzlich die Ausrüstungstafel aus dem Norden bereit.
- Mischt die goldenen Ereigniskarten und legt diese auf das dafür vorgesehene Feld.
- Mischt die Windkarten und legt diese bereit.
- Stellt den Erzähler auf Feld A der Legendenleiste.
- Sortiert die Legendenkarten nach Alphabet, sodass „A1“ oben und „Z“ unten liegt. Legt die Legendenkarten ohne Buchstaben neben dem Spielplan bereit.

ANDOR

Sturmtal in Not



Regelwerk

Für das Spielen auf zwei Spielplänen werden folgende Zusatzregeln benötigt:

- Bis der Erzähler Buchstabe N der Legendenleiste erreicht hat, werden alle besiegten Kreaturen auf Feld 80 gestellt. Sobald der Erzähler Feld O betritt werden die besiegten Figuren auf Feld 90 gestellt und der Erzähler geht erst bei jeder zweiten besiegten Kreatur weiter.
- Die Spieler können jedoch bereits bevor der Erzähler Feld O der Legendenleiste erreicht hat mit dem Schiff auf dem Nordspielplan fahren und auch dort Kämpfen.
- Der Barde bewegt sich nur bei Kreaturen, die sich auf dem Nordspielplan auf einem Landfeld befinden, mit Ausnahme der Felder 52, 55, 57, 59 und 60. Kreaturen die sich auf diesen Feldern befinden, bewegen sich entsprechend der Pfeile auf dem Andorspielplan in Richtung Burg.
- Solange das Schiff noch nicht in See gestochen ist, bleibt die Startwindkarte auf dem entsprechenden Feld liegen. Erst anschließend wird bei jedem neuen Sonnenaufgang eine neue Windkarte ins Spiel gebracht.
- Die Helden können jederzeit zwischen den beiden Spielplänen hin und her wechseln.
- Da ihr auf beiden Plänen spielen müsst, könnt ihr sowohl mit Kram als auch Stinner spielen.

ANDOR

Sturmtal in Not

A1

Diese Legende besteht aus 18 Karten:
Aufbauanweisung, Regelwerk,
A1, A2, A3, A4, B, E, O, S, P, Z,
Kombinierter Sonnenaufgang,
Schiff ahoi, Der König der Nerax 1&2
Die Suche nach dem Kraut, Warx

Führt zuerst die Anweisungen auf der **Aufbauanweisung** aus und lest euch das **Regelwerk** durch.

Legt anschließend folgende Gegenstände neben dem Spielplan bereit:

- Mischt verdeckt die **Geröllplättchen** und legt je 4 auf die Felder **66** und **70**.
- Stellt die Figuren **Garz**, **Hexe**, **Warx** und **alle Kreaturen** bereit.
- Erwürfelt mit 2 Würfeln die Position der 4 **Muscheln** und der 3 Gaben des Nordens auf dem Nord-Spielplan. Die Würfelaußen werden zu 100 addiert.

Beispiel: Würfel 2 und 5 = Feld 107.

- Legt die **Baumstämme** auf die Felder **24**, **25**, **53**, **56** und **63**.

Ein Held muss den Zahlenwert auf dem Baumstamm als Stärkepunkte haben, um den Baumstamm zu tragen.

- Legt die beiden **Eisen** auf Feld **84**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2 →

ANDOR

Sturmtal in Not

A2

- Legt Gold, die roten X, die Sternchen, 3 Bauernplättchen, 4 Pergamente, 1 Heilkraut und die Schiffstafel neben dem Spielplan bereit.

- Stellt das **Schiff** auf das Meeresfeld mit dem Steg vor Feld **55**.

- Erwürfelt die Position von 5 der **6 Runensteine**.

Roter Würfel = 10er Stelle, Heldenwürfel = 1er Stelle.

- Stellt die Figur des **Barden** auf die 4 der Ruhmesleiste.

- Mischt verdeckt die **Wappen** der Helden die am Spiel teilnehmen.

- Legt das **Holz** aus der Reise in den Norden auf die entsprechende Markierung auf Feld **59**.

- Legt **Sternchen** auf die Felder **B**, **E**, **O**, **P**, **S** und **Z** der Legendenleiste.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3 →

ANDOR

Sturmtal in Not

A₃

Nach einer langen Mission saßen unsere Helden bei Gilda in der Taverne. Sie erfreuten sich gerade an einem Krug Met, als Merrik, der Kartograph, zur Tür hineinstürmte. „IchIch ...“

„Tief durchatmen Merrik!“, sagte Eara, „Was ist passiert?“

„Diese Nachricht habe ich eben von einem Botenfalken erhalten. Sturmtal wird angegriffen! Sie brauchen Hilfe.“

Unsere Helden wollten sofort aufbrechen, nur wie sollten sie nach Sturmtal gelangen? Die Aldebaran war in einem gewaltigen Sturm stark beschädigt worden und die See war immer noch zu unruhig um sie mit kleineren Booten zu überqueren.

Legt ein **rotes X** auf die 2 zwischen Feld 59 und 111. Die Helden können diesen Weg nach Sturmtal nicht mehr nutzen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4 →

ANDOR

Sturmtal in Not

A₄

Um nach Sturmtal zu gelangen mussten die Helden also zuerst ihr Schiff wieder seetauglich machen. Sie verloren keine Zeit und machten sofort auf den Weg das benötigte Baumaterial zu beschaffen.

Stellt die **Helden** auf Feld **72** (Taverne).

Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten. Die Gruppe erhält außerdem 2 Stärkepunkte und 5 Gold.

Aufgabe:

Repariert die Aldebaran indem ihr die Baumstämme und das Eisen zu Feld 55 bringt,

Deckt nun ein Heldenwappen auf, dieser Spieler beginnt. Legt das Wappen im Anschluss wieder verdeckt zu den anderen und mischt noch einmal durch.

ANDOR

Sturmtal in Not

B

Das unsere Helden mit der Beschaffung des Baumaterials für die Aldebaran beschäftigt waren, machten sich die Kreaturen zu nutze. Sie sahen ihre Chance, da die Rietburg nun ungeschützt war und krochen in Scharen aus ihren Löchern.

Stellt **Gors** auf die Felder **3, 6, 9, und 21**, **Skrale** auf **16, 34 und 39**, **Trolle** auf **29, 44 und 48** und einen **Wardrak** auf **26**.

Nun galt es auch noch die Burg zu verteidigen. Um die Helden zu unterstützen ließ das Volk ihnen die Gaben der Andori zukommen.

Die Heldengruppe erhält nun

- bei 2 Spielern → 4 Gaben der Andori
- bei 3 Spielern → 3 Gaben der Andori
- bei 4 Spielern → 2 Gaben der Andori
- bei 5 Spielern → 1 Gabe der Andori
- bei 6 Spielern → 1 Gabe der Andori

ANDOR

Sturmtal in Not

E

Bauern flohen in Scharen zur Burg, doch dadurch brachten sie sich in eine viel größere Gefahr.

Legt **Bauernplättchen** auf die Felder **10, 17 und 36**.

Immer mehr Kreaturen krochen aus dem Unterholz hervor.

Stellt **Gors** auf die Felder **52, 53, 60 und 62**, **Skrale** auf **46 und 63**, einen **Troll** auf Feld **64** und einen **Wardrak** auf **37**.

ANDOR

Sturmtal in Not

O

Die Helden waren ihrem Ziel bereits ein großes Stück näher gekommen. Doch sie hatten noch einen langen Weg vor sich. Um sich zu Stärken machten sie eine kurze Pause.

Alle Zeitsteine werden nun auf das Sonnenaufgangsfeld gelegt. Dafür wird kein neuer Tag verbraucht. Die Helden erhalten nur mehr Zeit.

Wechselt ein Spieler nun den Spielplan, wird sein Zeitstein immer auf die 1. Stunde auf der Tagesleiste zurückgesetzt. Dafür endet sein Zug aber auch sofort.

Hinweis:

Ab nun geht der Erzähler erst bei jeder 2. Besiegten Kreatur ein Feld weiter.

ANDOR

Sturmtal in Not

P

Tosende Wellen erschütterten das Hadrische Meer. In der Ferne konnten unsere Helden sehen wie fürchterliche Kreaturen dem Wasser entsteigen und die Nebelinseln angriffen.

Stellt einen **Nerax** auf Feld **II**, einen **Mee-restroll** auf Feld **III** und **Arrogs** auf **I** und **IV**.

ANDOR

Sturmtal in Not

S

Immer mehr Kreaturen entstiegen den tosenden Wellen.

Stellt einen **Nerax** auf Feld **III**, einen **Mee-restroll** auf Feld **II** und einen **Arrogs** auf **IV**.

ANDOR

Sturmtal in Not

Z

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

- ... die Burg erfolgreich verteidigt wurde
- ... der Barde nicht auf 0 Ruhm gesunken ist.
- ... Warx besiegt wurde.

Autor: FamJu

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

- ... die Burg **nicht** erfolgreich verteidigt wurde
- ... der Barde auf 0 Ruhm gesunken ist.
- ... Warx **nicht** besiegt wurde.

ANDOR

Sturmtal in Not



Kombinierter Sonnenaufgang

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald die Helden den ersten Tag beendet haben.

Bei zwei Spielbrettern ändert sich auch die Reihenfolge der Figurenbewegung. Diese sieht für das Spiel wie folgt aus:

1. Ereigniskarte
2. Windkarte
(erst wenn das Schiff seetauglich ist)
3. Gors
4. Skrale
5. Nerax
6. Wardraks
7. Meerestrolche
8. Trolle
9. Wardraks
10. Arrogs
11. Barde
12. Brunnen auffrischen
13. Erzähler

ANDOR

Sturmtal in Not



Schiff ahoi

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald die Baumstämme und das Eisen auf Feld 55 gebracht wurden.

Es war geschafft, die Aldebaran war wieder seetauglich und unsere Helden konnten endlich in Richtung Sturmtal aufbrechen.

Der Held der sich jetzt auf Feld 55 befindet wird sofort auf die Schiffstafel gesetzt. Sollten sich mehrere Helden auf diesem Feld befinden betritt der Held mit dem höchsten Rang das Schiff. Dies kostet den Held keine Stunde auf der Tagesleiste.

Kaum hatte der erste Held das Schiff betreten, brach ein fürchterlicher Sturm los und eine riesige Welle riss das Schiff mit sich.

Stellt das Schiff jetzt auf die Windrose.

ANDOR

Sturmtal in Not



Der König der Nerax (1)

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der erste Held Sturmtal (Feld 114) betritt.

Kaum hatten die Helden Sturmtal erreicht, tauchte eine gewaltige Armee aus dem Wasser auf.

Stellt **Nerax** auf die Felder **104, 105, 110 und 111**, **Meerestrolche** auf **76, 77 und 79** und einen **Arrog** auf **78**.

Die Armee die unsere Helden umzingelte war gehörte zur Gefolgschaft von Warx, dem König der Nerax.

Stellt **Warx** auf den Buchstaben **X** der Legendenleiste. Sobald der Erzähler dieses Feld betritt, wird Warx auf Feld 114 gestellt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte
Der König der Nerax (2) →

ANDOR

Sturmtal in Not



Der König der Nerax (2)

Diese Karte wird aufgedeckt, nachdem ihr „Der König der Nerax (1)“ vorgelesen habt.

Die Taren berichteten von einem Kraut, das die Kraft der Meermenschen schwächte, doch es wuchs nur in Andor und sie wussten nicht genau wo. Eine kleine Gruppe von Helden wollte sich sofort auf den Weg machen und das Kraut suchen, denn es konnte über Sieg oder Niederlage entscheiden. Doch zuvor berieten sie, ob es klug war sich zu trennen.

Ihr entscheidet selbst, ob ihr das Kraut sucht oder den Kampf gegen Warx ohne Kraut antreten wollt.

Wollt ihr es ohne das Kraut versuchen, spielt einfach weiter.

Wollt ihr jedoch das Kraut suchen lest jetzt die Karte „Die Suche nach dem Kraut“.

Aber bedenkt, dass das Kraut auf Feld 114 sein muss, bevor Warx ins Spiel kommt.

ANDOR

Sturmtal in Not



Die Suche nach dem Kraut

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr von einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.

Bestimmt mit Hilfe der Wappen, welche Helden sich auf die Suche nach dem Kraut machten. Dafür deckt ihr nun die Hälfte der Wappen auf. Diese Spieler müssen die Pergamente einsammeln umso das Kraut zu beschaffen. Bei einer ungeraden Spielerzahl ist es an euch, ob ihr einen mehr auf die Suche schickt oder ihn zum Kampf im Norden behaltet.

Erwürfelt nun die Position der Pergamente auf dem Andor-Spielplan.

(roter Würfel 10er Stelle, Heldenwürfel 1er)

Die Summe der Zahlen auf den Pergamenten ergibt die Feldzahl, auf das ihr das Heilkraut legt.

Bei zwei Spielern kann der Hornfalke für eine Stunde auf der Tagesleiste, sowohl die Pergamente aufdecken, als auch das Heilkraut aufsammeln. Dafür muss der Held der ausgelost wurde den Hornfalken besitzen.

ANDOR

Sturmtal in Not

Kampfkarte



Warx

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald Warx auf dem Spielplan steht.

Warx bewegte sich langsam auf die Helden zu und machte sich Kampfbereit. In seinen Augen spiegelte sich seine Gier nach Macht wieder. Er würde sich so schnell nicht in die Knie zwingen lassen, dass wussten unsere Helden genau.

	2	3	4	5	6	
	30	40	50	55	60	
	20	30	40	45	50	

	1	2	3	4
5	6	7	8	9
10	11	12	13	14

Würfel:



(gleiche Werte werden addiert)