

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

**Wirren des Krieges**



Diese Legende besteht aus 28 Karten:  
A1, A2, A3, A4, A5, G1, G2, G3, I1, I2, I3, N,  
Solospiel, 9 x Gebiet, Gebiete – Regeln,  
Neues Material 1, Neues Material 2, Post,  
Wiederaufbau, Sonderfall: Feld 0 / Feld 80

Zur Kartenrückseite

## Vorbereitungen:

- In dieser Legende gibt es das Feld 73, welches an die Felder 65 und 83 grenzt. (In der Erweiterung „Alte Geister“ ist das Feld als Spielplanüberleger enthalten, welchen ihr auch in dieser Legende verwenden könnt.) Die Pfeile gehen von Feld 83 über Feld 73 nach Feld 65.
- Führt die Anweisungen auf der **Checkliste** aus, aber nehmt die **silbernen Ereigniskarten** statt der goldenen. Würfelt mit einem Heldenwürfel, addiert 2 und steckt die START-Karte hinter die Ereigniskarte, die dem Ergebnis entspricht.
- Legt die **Ereigniskarten „Geheimer See“** bereit. Wenn ein Held ein Nebelplättchen mit einer Ereigniskarte aktiviert, wird eine Ereigniskarte „Geheimer See“ statt einer silbernen ausgelöst.
- Legt die **10 Schicksalskarten**, die **15 Kreaturenplättchen**, die **6 Runensteine**, die **3 Heilkräuter** und die **6 Pergamente** verdeckt und gemischt bereit.
- Legt die **7 großen Plättchen** bereit.
- Legt das **N-Plättchen** auf N der Legendenleiste.
- Legt **Sternchen** auf G, I und N der Legendenleiste.
- Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position der **11 Edelsteine**, wobei ihr zum 1er den Wert des Edelsteins addiert.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.



# Zur Kartenvorderseite

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

Wirren des Krieges

A 2

Zur Kartenrückseite

- Erwürfelt mit einem roten Würfel (10er) die Position der **8 Geröllplättchen**, wobei der 1er der Wert des Geröllplättchens ist. Edelsteine auf einem Feld mit Geröll kommen aus dem Spiel.

**Zur Erinnerung:** Edelsteine und Geröll funktionieren grundsätzlich wie im Begleitheft beschrieben. Edelsteine können Kreaturen auf angrenzenden Feldern von der Bewegung in Pfeilrichtung ablenken und außerdem bei Händlern als Zahlungsmittel eingesetzt werden. Felder mit Geröll können weder von Helden noch von Kreaturen, Prinz Thorald oder den Schildzwerge betreten werden. Kreaturen, die sich auf ein Feld mit Geröll bewegen würden, bleiben stehen (gegebenenfalls stauen sich weitere Kreaturen dahinter). Kreaturen, die auf einem Feld mit Geröll (oder dem Stau dahinter) eingesetzt werden, werden entlang der Pfeile auf das nächste freie Feld bewegt.

*Hinweis: Liegen mehrere Edelsteine benachbart zu einer Kreatur, bewegt sich die Kreatur zu dem Feld mit dem höchsten Edelstein-Wert. Bei gleichem Wert bewegt sie sich auf das Feld mit der kleinsten Feldzahl.*

- Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von **1 Gor** und **1 Troll**. Edelsteine auf einem Feld mit einer Kreatur kommen aus dem Spiel.

Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte A3**.



Zur Kartenvorderseite

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

Wirren des Krieges



Zur Kartenrückseite

- Erwürfelt mit einem Heldenwürfel die Position von **3 „Gebiet“-Karten** auf der Legendenleiste, wobei an jedem Buchstaben maximal 1 „Gebiet“-Karte anliegen darf. Die Karten werden aufgedeckt, sobald der Erzähler den jeweiligen Buchstaben erreicht. „Gebiet“-Karten haben Vorrang vor anderen Legendenkarten. Lest die Karte „Gebiete – Regeln“ vor, sobald die erste „Gebiet“-Karte aufgedeckt wird.
- Legt die Karten „Neues Material 1“ und „Neues Material 2“ offen neben die Legendenleiste. Zieht jedes Mal, nachdem sich der Erzähler bewegt hat (und nachdem ihr alle dadurch aufgedeckten Legendenkarten vorgelesen habt), nacheinander **3 goldene Ereigniskarten**, lest die Nummer unten links ab und führt die entsprechende Anweisung auf der Karte „Neues Material 1“ oder „Neues Material 2“ aus. Der Text auf den goldenen Ereigniskarten ist nicht relevant.
- Zieht außerdem jetzt **3 goldene Ereigniskarten**, lest die Nummern unten links ab und führt die entsprechenden Anweisungen auf den Karten „Neues Material 1“ oder „Neues Material 2“ aus. *Hinweis: Da noch keine „Gebiet“-Karte aufgedeckt wurde, nehmt einen roten Würfel für die Ermittlung des 10ers in den betreffenden Anweisungen.*

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4.



Zur Kartenvorderseite

DIE  
LEGENDEN  
VON

**A**NDOR

Fan-Legende

**Wirren des Krieges**



Zur Kartenrückseite

- Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von **3 Bauernplättchen**. Würfelt erneut, wenn sich auf einem erwürfelten Feld bereits Geröll, eine Kreatur oder ein Nebelplättchen befindet.
- **Solospiel:** Lies die Karte „Solospiel“ und führe die Anweisungen auf der Karte aus.

*Nach einem verheerenden Krieg war Andor ein Bild des Chaos und der Zerstörung. Überall waren Trümmer zu sehen, Schutt und Asche bedeckten die Landschaft. Die Wege waren blockiert und die Höfe verlassen, plündernde Gors streiften umher und in der Narne trieb ein Riesenkrake sein Unwesen. Inmitten dieser Verwüstung kämpften die tapferen Andori ums Überleben. Sie suchten verzweifelt nach vermissten Verwandten oder versuchten, ihre Habseligkeiten zur Burg zu bringen. Doch überall lauerten die Kreaturen, verwickelten die königlichen Truppen in heftige Rückzugsgefechte oder wagten sogar kleinere Angriffe auf die Rietburg. In dieser schwierigen Zeit reisten die Helden von Andor kreuz und quer durch das Land. Sie unterstützten die Truppen, eskortierten Flüchtlinge und halfen überall dort beim Wiederaufbau, wo ihre Hilfe gebraucht wurde ...*

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5.



Zur Kartenvorderseite

DIE  
LEGENDEN  
VON

**A**NDOR

Fan-Legende

**Wirren des Krieges**

**A 5**

Zur Kartenrückseite

Stellt jeden Helden auf das Feld, das seiner Rangzahl entspricht. Liegt dort Geröll, wird der Held entlang der Pfeile auf ein Feld ohne Geröll bewegt.

Zieht nacheinander für jeden Helden eine **Schicksalskarte** und lest sie vor.

---

---

### **Aufgaben:**

- Verteidigt die Burg.
  - Erfüllt eure Schicksale.
- 
- 

### **Ausrüstung:**

Jeder Held startet mit **1 Stärkepunkt**, **1 Gold** und **1 Gegenstand** seiner Wahl von der Ausrüstungstafel (außer dem Trank der Hexe), wobei jeder Gegenstand nur einmal gewählt werden darf.

Jeder Held würfelt mit einem Heldenwürfel.  
**Der Held mit dem höchsten Würfelwert beginnt.**



Zur Kartenvorderseite

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

Wirren des Krieges



Zur Kartenrückseite

*Die Helden erfuhren von einem heftig umkämpften Wehrturm und eilten herbei, um bei der Verteidigung zu helfen ...*

Ermittelt mit der zuletzt aufgedeckten „Gebiet“-Karte (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position des **Wehrturms**. Wenn das Ergebnis kleiner als 20 ist, wird der Wehrturm auf Feld **17** gestellt; wenn das Ergebnis größer als 70 ist, wird der Wehrturm auf Feld **83** gestellt. Geröll auf dem Feld des Wehrturms kommt aus dem Spiel.

Ein Held auf dem Feld des Wehrturms kann seine Figur als **freie Handlungsmöglichkeit** auf den Wehrturm stellen. Eine Kreatur auf dem Feld wird immer **sofort** auf den Wehrturm gestellt, wenn dieser unbesetzt ist. Stehen jetzt sowohl ein Held, dessen Zeitstein nicht bereits auf dem Sonnenaufgang-Feld liegt, als auch eine Kreatur auf dem Feld, kann so lange niemand auf den Wehrturm gestellt werden, bis in dem Feld nur noch Helden oder eine Kreatur stehen.

*Beispiel: Der Wehrturm wird auf ein Feld mit einem Helden und einem Gor gestellt. Bei Sonnenaufgang bewegt sich der Gor vom Feld, aber ein Skral kommt nach. Nach dem Sonnenaufgang verlässt der Held das Feld. Jetzt wird augenblicklich der Skral auf den Wehrturm gestellt.*

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte G2.**



**Zur Kartenvorderseite**

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

**Wirren des Krieges**



Zur Kartenrückseite

Legt auf jedes Feld, das an das Feld des Wehrturms grenzt und auf dem kein Geröll liegt, **1 verdeckten Edelstein**.\* Diese Edelsteine haben den **Wert 0** und es gelten alle Regeln für Edelsteine, jedoch können Helden sie nicht aufdecken oder einsammeln.

\*Wenn bisher nicht genug Edelsteine durch Kreaturen oder Käufe aus dem Spiel gekommen sind, dürfen die Helden jetzt bereits eingesammelte Edelsteine gegen Gold tauschen (erst 2er, dann 4er, dann 6er). Wenn dadurch noch immer nicht genug Edelsteine verfügbar sind, nehmt Edelsteine vom Spielplan, beginnend bei dem Feld mit der höchsten Feldzahl und dann absteigend.

Wenn auf dem Wehrturm keine Figur steht, bewegt sich eine Kreatur auf einem angrenzenden Feld, als ob der Wehrturm ein Edelstein mit **Wert 1** wäre. Der Stärkepunkte-Anzeiger einer Kreatur, die auf dem Wehrturm steht, verschiebt sich um **1/3/4 Positionen** nach rechts bei **2/3/4 Spielern**.

*Beispiel: Ein Skral auf dem Wehrturm hat 10/20/30 Stärkepunkte bei 2/3/4 Spielern.*

Die Belohnung für die Kreatur bleibt dabei unverändert. Ein Held auf dem Wehrturm hat **2 Stärkepunkte** zusätzlich.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte G3.



Zur Kartenvorderseite

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

Wirren des Krieges



Zur Kartenrückseite

**Wichtig:** Eine Kreatur, die auf dem Wehrturm steht, bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht. An ihrer Stelle wird das **N-Plättchen** ein Feld auf der Legendenleiste nach unten bewegt.

**Solospiel:** Prinz Thorald und die Schildzwerge können ebenfalls auf den Wehrturm gestellt werden. Dabei gelten alle Regeln für Helden auf dem Feld des Wehrturms auch für Prinz Thorald und die Schildzwerge; sie erhalten jedoch keine zusätzlichen Stärkepunkte auf dem Wehrturm.

---

---

**Aufgabe:**

Verhindert, dass der Wehrturm dauerhaft von den Kreaturen besetzt wird.

---

---



Zur Kartenvorderseite

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

Wirren des Krieges



Zur Kartenrückseite

*Fliegende Dorfbewohner erzählten den Helden von einem Schrecken. Ohne zu zögern begaben sich die Helden zu dem genannten Ort und stießen auf einen Gegner, der ihre schlimmsten Befürchtungen übertraf ...*

Erwürfelt mit einem Heldenwürfel den Endgegner:

 **Drache**

Der Drache hat **12 Willenspunkte**,  
**20/30/40 Stärkepunkte** bei 2/3/4 Spielern und würfelt mit **2 schwarzen Würfeln** (gleiche Würfelwerte werden addiert). Besitzt er keine 7 Willenspunkte mehr, hat er nur noch 1 schwarzen Würfel.

 **Dunkler Magier**

Der Dunkle Magier hat **12 Willenspunkte**,  
**14/20/30 Stärkepunkte** bei 2/3/4 Spielern und würfelt mit **2 schwarzen Würfeln** (gleiche Würfelwerte werden addiert). Besitzt er keine 7 Willenspunkte mehr, hat er nur noch 1 schwarzen Würfel. Im Kampf gegen ihn würfelt jeder Held nur mit 1 Würfel. Anschließend muss der Würfel jeweils auf die gegenüberliegende Seite gedreht werden, falls sich der Würfelwert dadurch verkleinert. Der Held **Zauberer** kann seine Sonderfähigkeit nicht einsetzen.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte I2.**



**Zur Kartenvorderseite**

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

Wirren des Krieges

I 2

Zur Kartenrückseite



## Grässlicher Troll

Der Grässliche Troll hat **12 Willenspunkte**, **10/20/30 Stärkepunkte** bei **2/3/4 Spielern**, außerdem für jede weitere Kreatur auf dem Spielplan **1 Stärkepunkt** zusätzlich und würfelt mit **3 roten Würfeln** (gleiche Würfelwerte werden addiert). Besitzt er keine 7 Willenspunkte mehr, hat er nur noch 2 rote Würfel. Nehmt als Figur einen Troll und markiert ihn mit einem Sternchen.

Ermittelt mit der zuletzt aufgedeckten „Gebiet“-Karte (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position des Endgegners. Steht auf dem Feld des Endgegners der Wehrturm, wird der Endgegner ein Feld entlang des Pfeils weiterbewegt. Befinden sich eine Kreatur, Geröll, Edelsteine oder Bauernplättchen auf dem Feld des Endgegners, kommen diese aus dem Spiel. Der Endgegner bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht und wird von Kreaturen übersprungen.

**Wichtig:** Der Endgegner kann erst angegriffen werden, wenn alle Helden ihr Schicksal erfüllt haben.

Wenn der Endgegner besiegt wurde, kommt er aus dem Spiel, der Erzähler wird nicht auf der Legendenleiste weiterbewegt und ihr erhaltet keine Belohnung.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte I3.



# Zur Kartenvorderseite

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

Wirren des Krieges



Zur Kartenrückseite

---



---

### Legendenziele:

- Bringt alle Pergamente, die im Spiel sind, auf ein Gehöft.
  - Besiegt den Endgegner.
  - Verteidigt den Wehrturm.
  - Verteidigt die Burg.
- 
- 

Sobald alle Pergamente auf den richtigen Feldern liegen, der Endgegner besiegt ist und ein Held auf dem Wehrturm steht, wird der Erzähler auf **N** der Legendenleiste vorgesetzt.

Falls bisher nicht mindestens **1 Heilkraut** und **2 Runensteine** ins Spiel gebracht wurden, ermittelt jetzt mit der zuletzt aufgedeckten „Gebiet“-Karte (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von 1 Heilkraut und/oder bis zu 2 Runensteinen. Legt anschließend die Karten „Neues Material 1“ und „Neues Material 2“ beiseite. Für **I–N** werden keine goldenen Ereigniskarten mehr aufgedeckt.

*Beispiel: Wenn bisher 2 Heilkräuter und 1 Runenstein ins Spiel gebracht wurden, ermittelt mit der zuletzt aufgedeckten „Gebiet“-Karte (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von 1 Runenstein. Legt anschließend die Karten „Neues Material 1“ und „Neues Material 2“ beiseite.*



## Zur Kartenvorderseite

DIE  
LEGENDEN  
VON

**A**NDOR

Fan-Legende

**Wirren des Krieges**



Zur Kartenrückseite

Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...  
... die Burg verteidigt wurde,  
... alle Pergamente auf den richtigen Feldern  
liegen,  
... alle Helden ihr Schicksal erfüllt haben,  
... der Endgegner besiegt wurde **und**  
... ein Held auf dem Wehrturm steht.

N

*Die Burg war sicher, der Wehrturm eingenommen  
und ein weiterer Schrecken gebannt. Schon bald  
kehrten Stabilität und Frieden nach Andor zurück,  
nicht zuletzt dank des mutigen Einsatzes der  
Helden von Andor.*

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...  
... die Burg nicht verteidigt wurde,  
... nicht alle Pergamente auf den richtigen Feldern  
liegen,  
... nicht alle Helden ihr Schicksal erfüllt haben,  
... der Endgegner nicht besiegt wurde **oder**  
... kein Held auf dem Wehrturm steht.  
Die Kreaturen hatten erfolgreich die Festung  
eingenommen, doch die Helden würden nicht eher  
ruhen, bis sie sie zurückerobert hatten.

Zur Kartenvorderseite



- Die 8., 9. und 10. Stunde kosten dich keine Willenspunkte.
- Wenn auf Ereigniskarten oder Legendenkarten Werte von der Spielerzahl abhängig sind, zählen für dich immer die Werte für 2 Spieler.
- Verschiebe das Bauernplättchen auf dem Feld mit der höchsten Feldzahl auf Feld **40**. Wenn dort eine Kreatur steht, verschiebe die Kreatur auf Feld **39**.
- Lege **1 Bauernplättchen** mit der Schildseite nach oben neben die 3 goldenen Schilde für 2 Spieler.
- Stelle **Prinz Thorald** auf Feld **72**.
- Lege **3 Kreaturenplättchen** auf Feld **71** und stelle die **Schildzwerge** darauf. Sobald du die Schildzwerge bewegst, werden sofort die 3 Kreaturenplättchen ausgeführt.
- Prinz Thorald und die Schildzwerge können Plättchen aufdecken und aktivieren, aber sie können keine Gegenstände oder Gold tragen.  
*Beispiel: Du beendest die Bewegung von Prinz Thorald auf einem Feld mit einem Nebelplättchen. Decke es auf. a) Es zeigt +1 Stärkepunkt: Du erhältst 1 Stärkepunkt. b) Es zeigt einen Trinkschlauch: Lege den Trinkschlauch auf das Feld; Prinz Thorald kann den Trinkschlauch aber nicht einsammeln.*
- Du kannst den Falken 1 x pro Tag einsetzen, um einen kleinen Gegenstand oder Gold von einem beliebigen Spielplanfeld einzusammeln.

## Zur Kartenvorderseite

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

## Wirren des Krieges



### Gebiet

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Erzähler das Buchstabenfeld erreicht hat, auf das der Pfeil zeigt.

Zur Kartenrückseite

# Rietburg



10er



Zur Kartenvorderseite

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

## Wirren des Krieges



### Gebiet

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Erzähler das Buchstabenfeld erreicht hat, auf das der Pfeil zeigt.

Zur Kartenrückseite

# Westliches Rietland



10er



Zur Kartenvorderseite

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

## Wirren des Krieges



### Gebiet

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Erzähler das Buchstabenfeld erreicht hat, auf das der Pfeil zeigt.

Zur Kartenrückseite

# Südlicher Wald



10er

2

Zur Kartenvorderseite

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

## Wirren des Krieges



### Gebiet

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Erzähler das Buchstabenfeld erreicht hat, auf das der Pfeil zeigt.

Zur Kartenrückseite

# Uferland der Narne



10er

3

Zur Kartenvorderseite

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

## Wirren des Krieges



### Gebiet

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Erzähler das Buchstabenfeld erreicht hat, auf das der Pfeil zeigt.

Zur Kartenrückseite

# Östliches Rietland



10er

4

Zur Kartenvorderseite

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

## Wirren des Krieges



### Gebiet

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Erzähler das Buchstabenfeld erreicht hat, auf das der Pfeil zeigt.

Zur Kartenrückseite

# Wachsamer Wald



10er

5

Zur Kartenvorderseite

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

## Wirren des Krieges



### Gebiet

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Erzähler das Buchstabenfeld erreicht hat, auf das der Pfeil zeigt.

Zur Kartenrückseite

# Gebirgsausläufer



10er

6

Zur Kartenvorderseite

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

## Wirren des Krieges



### Gebiet

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Erzähler das Buchstabenfeld erreicht hat, auf das der Pfeil zeigt.

Zur Kartenrückseite

# Mine und Taverne



10er



Zur Kartenvorderseite

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

## Wirren des Krieges



### Gebiet

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Erzähler das Buchstabenfeld erreicht hat, auf das der Pfeil zeigt.

Zur Kartenrückseite

# Graues Gebirge



10er

8

Zur Kartenvorderseite

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

**Wirren des Krieges**



**Gebiete – Regeln**

Zur Kartenrückseite

„Gebiet“-Karten geben den neuen 10er für (fast) **alle** Feldzahlen vor, die im Spiel vorkommen (auf Ereigniskarten, Kreaturenplättchen usw.).

*Beispiel: Durch eine Ereigniskarte soll das Brunnenplättchen auf Feld 55 aus dem Spiel entfernt werden. Falls die „Gebiet“-Karte „Rietburg“ (0) offen liegt, wird stattdessen das Brunnenplättchen auf Feld 05 (Feld 5) entfernt. Falls die „Gebiet“-Karte „Gebirgsausläufer“ (6) offen liegt, geschieht hingegen nichts, da auf Feld 65 kein Brunnenplättchen liegt.*

Bei Feldzahlen**bereichen** gibt die „Gebiet“-Karte den 10er der kleineren Feldzahl vor und der 10er der größeren Feldzahl ist um 1 größer.

*Beispiel: „Die kleinste Feldzahl zwischen 01 und 50“ bedeutet, falls die „Gebiet“-Karte „Gebirgsausläufer“ (6) offen liegt, „die kleinste Feldzahl zwischen 61 und 70“.*

**Wichtig:** Wenn Feldzahlen auftauchen, die nicht existieren, werden diese immer in die nächstkleinere existente Feldzahl umgerechnet. *Beispiel: 75 entspricht 73.*

**Sonderfall:** Die Karte „Sonderfall: Feld 0 / Feld 80“ enthält spezielle Regeln für den Fall, dass Kreaturen oder Gold auf Feld 0 oder Feld 80 eingesetzt werden sollen.

Wenn eine „Gebiet“-Karte aufgedeckt wird, wird diese auf die zuletzt aufgedeckte „Gebiet“-Karte gelegt (sofern vorhanden), sodass immer nur eine aufgedeckte „Gebiet“-Karte sichtbar ist. Falls es keine aufgedeckte „Gebiet“-Karte gibt, bleiben alle Feldzahlen unverändert. Feldzahlen auf Spielmaterial, das längere Zeit aktiv bleibt, (z. B. bestimmte Ereigniskarten, Schicksalskarten, Heldentafeln) bleiben ebenfalls unverändert.

## Zur Kartenvorderseite

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

**Wirren des Krieges**



**Neues Material 1**

Zur Kartenrückseite

**1 – 12**

Deckt **1 Kreaturenplättchen** auf und führt es aus. Beachtet dabei, dass die 10er der Feldzahlen durch die zuletzt aufgedeckte „Gebiet“-Karte beeinflusst werden.

**13 – 19**

Legt **1 großes Plättchen** auf den Spielplan. Lest die Legendenkarte „Wiederaufbau“ vor, sobald das erste große Plättchen ins Spiel gebracht wird.

**20 – 25**

Ermittelt mit der zuletzt aufgedeckten „Gebiet“-Karte oder einem roten Würfel (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von **1 Runenstein**.

**26 – 30**

Ermittelt mit der zuletzt aufgedeckten „Gebiet“-Karte oder einem roten Würfel (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von **1 Pergament**. Lest die Legendenkarte „Post“ vor, sobald das erste Pergament ins Spiel gebracht wird.

Zur Kartenvorderseite

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

**Wirren des Krieges**



**Neues Material 2**

Zur Kartenrückseite

**31 – 32**

Ermittelt mit der zuletzt aufgedeckten „Gebiet“-Karte oder einem roten Würfel (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von **1 Heilkraut**.

**33**

Ermittelt mit der zuletzt aufgedeckten „Gebiet“-Karte oder einem roten Würfel (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von dem **Gift**.

**34**

Ermittelt mit der zuletzt aufgedeckten „Gebiet“-Karte oder einem roten Würfel (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von **Prinz Thorald**. Prinz Thorald wird auch dann auf das erwürfelte Feld gestellt, wenn er sich bereits auf dem Spielplan befindet. Liegt auf dem Feld Geröll, wird Prinz Thorald entlang der Pfeile auf ein Feld ohne Geröll bewegt.

Zur Kartenvorderseite

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

**Wirren des Krieges**



**Post**

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn das erste **Pergament** ins Spiel gebracht wird.

Zur Kartenrückseite

*Durch den völligen Zusammenbruch des Postwesens warteten die Andori vergeblich auf Nachricht von ihren Liebsten. In dieser verzweifelten Lage der Ungewissheit boten die Helden ihre Hilfe an und brachten die Briefe der Menschen persönlich zu ihren Empfängern ...*

Jedes Pergament muss auf eines der Gehöfte (Felder **2**, **24**, **28**, **32**, **40** oder **64**) gebracht werden, wobei am Ende der Legende auf jedem dieser Felder maximal 1 Pergament liegen darf. Ein Held kann ein Pergament nur mitbewegen, wenn seine Willenspunkte mindestens so hoch sind wie der Wert des Pergaments. Ein Falke kann Pergamente ohne Einschränkung bewegen.

„Gebiet“-Karten ändern weder die Werte noch die Zielfelder der Pergamente.

---

---

**Aufgabe:**

Bringt alle Pergamente, die ins Spiel gebracht werden, auf ein Gehöft.

---

---

Zur Kartenvorderseite

DIE  
LEGENDEN  
VON

ANDOR

Fan-Legende

Wirren des Krieges



Wiederaufbau

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn das erste  
**große Plättchen** ins Spiel gebracht wird.

Zur Kartenrückseite

*Die Bauern arbeiteten unermüdlich an der Errichtung neuer Brunnen, Märkte und Goldgruben ...*

Wenn ihr ein großes Plättchen auf den Spielplan legt, ermittelt mit der zuletzt aufgedeckten „Gebiet“-Karte oder einem roten Würfel den 10er der Felder, auf den ein großes Plättchen gelegt werden kann. Ihr dürft wählen, welches große Plättchen ihr ins Spiel bringen wollt, wobei jedes große Plättchen nur einmal pro Legende verwendet werden darf. Für den 1er gelten folgende Regeln:

- Auf jedem Feld darf maximal 1 großes Plättchen liegen.
- Das **große Brunnen-Plättchen** darf auf ein 5er-Feld gelegt werden (5, 15, 25, 35, 45, 55, 65, 75 → 73, 85 → 84), wenn dort nicht bereits ein Brunnenplättchen liegt.
- Das **große Händler-Plättchen** darf auf ein Feld mit einem Gehöft gelegt werden (2, 24, 28, 32, 40, 64).
- Ein **großes Nebel-Plättchen** darf auf ein Nebelfeld gelegt werden, wenn dort nicht bereits ein Nebelplättchen liegt.
- Ein **großes Goldfund-Plättchen** darf auf ein beliebiges Feld gelegt werden.

*Beispiel: Die „Gebiet“-Karte „Westliches Rietland“ (1) liegt offen. Für den 10er gibt es vier Nebelfelder (Felder 11, 12, 13 und 16). Wenn auf einem dieser Felder kein Nebelplättchen liegt, dürft ihr ein zufällig gewähltes großes Nebel-Plättchen auf das Feld legen. Es wird aktiviert, sobald ein Held seine Bewegung auf dem Feld beendet (wenn bereits ein Held dort steht, wird es nicht aktiviert). Alternativ dürft ihr das große Brunnen-Plättchen auf Feld 15 oder ein großes Goldfund-Plättchen auf ein beliebiges Feld ohne großes Plättchen legen. Das große Händler-Plättchen dürft ihr nicht ablegen, da es für den 10er kein Feld mit einem Gehöft gibt.*

## Zur Kartenvorderseite

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

**Wirren des Krieges**



**Sonderfall: Feld 0 / Feld 80**

Zur Kartenrückseite

Wenn **Gold** auf Feld **0** eingesetzt wird, stellt dies keinen Sonderfall dar.

Wenn eine **Kreatur** auf Feld **0** eingesetzt wird, wird diese nicht auf einen goldenen Schild gestellt, sondern bleibt in der Burg stehen. Solange eine Kreatur in der Burg steht, werden auch andere Kreaturen, welche die Burg erreichen, nicht auf die goldenen Schilde gestellt, sondern sie bleiben ebenfalls in der Burg stehen.

Solange Kreaturen in der Burg sind, können weder die Helden noch Prinz Thorald oder die Schildzwerge das Feld betreten. Stehen bereits Figuren auf dem Feld, wenn die erste Kreatur dort eingesetzt wird, wird jede dieser Figuren auf ein beliebiges angrenzendes Feld versetzt. Die Kreaturen in der Burg können also nur im Fernkampf (mit Bögen) angegriffen werden. Am Ende der Legende gilt die Burg nur als verteidigt, wenn sie von allen Kreaturen befreit wurde.

Wenn **Gold** auf Feld **80** eingesetzt wird, bleibt dieses dort liegen. Wenn im weiteren Spielverlauf eine Kreatur auf Feld 80 gestellt wird, erhalten die Helden das Gold zusätzlich zur Belohnung für die Kreatur.

Wenn eine **Kreatur** auf Feld **80** eingesetzt wird, bewegt sich der Erzähler ein Feld weiter auf der Legendenleiste und die Helden erhalten die Belohnung für die Kreatur. Der „Sieg“ über die Kreatur kann für die Erfüllung von Schicksalen verwendet werden. Legt in diesem Fall fest, welche Helden die Kreatur besiegt haben und verteilt die Belohnung nur auf diese Helden.

## Zur Kartenvorderseite