

# DIE LEGENDEN VON **ANDOR**

## **Farbige Zeitsteine**



## **bei 5 bis 6 Helden**

Für diese Spielvariante werden 7 Proviant-Plättchen (z. B. Apfelnüsse, Mondbeeren, Gold, nicht benötigte Holzscheiben o. Ä.) benötigt.

Legt vor dem Spiel **7x Proviant** bereit. Jeder Held kann in seinem Zug anstelle von „Laufen“ oder „Kämpfen“ die neue Aktion „**Proviant sammeln**“ wählen. Dies kostet ihn je nach Anzahl der Helden ...

- **1 Stunde** bei **5 Helden**
- **2 Stunden** bei **6 Helden**

Für jede Aktion „Proviant sammeln“ darf der Held 1x Proviant auf diese Karte legen.

Am **Ende jedes Tages** (auch am **Legendenende!**) müssen die Helden Proviant von dieser Karte abgeben. Wie viel Proviant sie abgeben müssen, richtet sich nach der Länge des vergangenen Tages:

- **7x Proviant** bei **7 Stunden** (auf den meisten Spielplänen)
- **6x Proviant** bei **6 Stunden** (z. B. in Hadria)
- **1-5x Proviant** bei entsprechend weniger Stunden (z. B. wenn der Tag durch den Winterstein verkürzt wurde)

*Hinweis: Es wird immer der gesamte Proviant von dieser Karte abgegeben („überschüssiger“ Proviant verfällt).*

**Wichtig:** Können die Helden nicht genug Proviant abgeben, so ist die Legende sofort verloren, selbst wenn am letzten Tag das Legendenziel erreicht wurde.

**Sonderfall 1:** Liegen die Zeitsteine der Helden bereits zu Beginn eines Tages auf einer Stunde der Tagesleiste (z. B. in Legende 7), dürfen die Helden entsprechend viel Proviant auf diese Karte legen. Bei Zeitsteinen auf verschiedenen Stunden zählt die kleinste Stundenzahl.

**Sonderfall 2:** Liegen an der Tagesleiste Plättchen, die durch Zeitsteine aktiviert werden (z. B. Wolfssymbol), gelten diese immer nur für die Zeitsteine der 4 ranghöchsten Helden.

~ Ablage für beliebig viel Proviant ~