





Bonus-Legende

Die Befreiung der Mine

A1

Diese Legende besteht aus 12 Karten:
 A1, A2, A3, A4, B, F, N,
 3 Karten "Varkurs Versteck",
 2 Karten "Mine-Anleitung"

A1

Diese Legende wird auf der Rückseite des Spielplans gespielt. Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus.

Für diese Legende werden die **Kreaturenplättchen** benötigt. **Wichtig:** Sortiert die 2 Kreaturenplättchen "1 Gor auf Feld 21; 1 Troll auf Feld 23" und "1 Skral auf Feld 48; 2 Gold auf Feld 50" aus und legt sie in die Schachtel zurück. Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- verdeckt und gemischt: 11 silberne Ereigniskarten (sie ersetzen die goldenen Ereigniskarten), 10 Ereigniskarten „Geheimer See“, 8 Geröllplättchen, 11 Edelsteine, 3 Heilkräuter, 6 Runensteine und 6 Pergamente.
- Legt die 3 Karten "Varkurs Versteck" und 2 Karten "Minen-Anleitung" bereit.
- Legt die Hexe, die Figur "Schildzwerg", die Trolle, die Wardraks, den Gegenstand Gift und 3 schwarze Würfel bereit.
- Legt das „N“-Plättchen mit der grünen Seite nach oben auf den Buchstaben „N“ der Legendenleiste und legt **Sternchen auf B und F**.
- Legt auf jedes Feld mit einem Diamantsymbol verdeckt einen **Edelstein**. Nur die Felder 0, 2, 3 und 4 bleiben frei. Die übrig gebliebenen 4 Edelsteine kommen aus dem Spiel.
- Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von **5 der 6 Runensteine** und von **2 Heilkräutern**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.





Bonus-Legende

Die Befreiung der Mine

A2

- A2
- Legt 2 Geröllplättchen auf Feld 21 und deckt sie auf.
 - Legt auf die Waffenkammer (Feld 27) 1 Helm, 1 Schild, 1 Bogen und 1 Trinkschlauch.

Hinweis: Wenn ihr die Regeln für die **Edelsteine**, den **Feuerstoß**, das **Geröll** oder den **Geheimen See** nicht mehr wisst, könnt ihr sie auf den 2 Karten "**Minen-Anleitung**" noch einmal nachlesen. Ansonsten werden diese Karten nicht benötigt.

- Stellt einen **Gor** auf die **Felder 15 und 34**.

Nur wenigen ist bekannt, dass die Helden, ehe sie gegen den Drachen Tarok kämpften, noch einmal auf den Dunklen Magier Varkur stießen. Er war in die Mine der Schildzwergs geflohen. Dort forschte er nach der alten Magie des Landes. Die Helden entschlossen sich, die Mine von seinem Schatten zu befreien. Doch die Skrale, die ihm schon immer zu Willen waren, verbargen ihn vor den Helden.

Aufgabe:

Die Helden müssen den Dunklen Magier Varkur aufspüren. Dazu müssen sie **3 Skrale finden**.

Wo sich die 3 Skrale befinden, steht auf den Kreaturenplättchen. Die Skrale müssen gefunden und besiegt werden. Sobald der **dritte Skral aufgestellt** wurde, würfelt ein Held mit einem Heldenwürfel. Der Wert gibt an, welche der 3 Karten "Varkurs Versteck" aufgedeckt wird.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. ➔





Bonus-Legende

Die Befreiung der Mine

A 3

A3

Legendenziel:

Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler das „N“-Plättchen erreicht hat und ...
... die 3 Skrale und der Dunkle Magier Varkur besiegt wurden.

- Legt je 2 Kreaturenplättchen verdeckt auf die Felder 10, 28, 35, 41 und 43.
Ein Held, der eines dieser Felder betritt, muss seine Bewegung dort beenden. Er aktiviert sofort die Plättchen. Diese werden nacheinander ausgeführt.
- Legt weitere 3 Kreaturenplättchen verdeckt auf Feld 6 und stellt einen Troll darauf. Um diese Plättchen aufzudecken, muss zuerst der Troll besiegt werden.

Hinweis: Mit dem Fernrohr können auch die Kreaturenplättchen in angrenzenden Feldern aufgedeckt werden, ohne aktiviert zu werden (auch die 3, auf denen der Troll steht).

Stellt die Figur „Schildzwerge“ auf Feld 40. Die Schildzwerge können wie Prinz Thorald eingesetzt werden (siehe Karten „Minen-Anleitung“)

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. ➔





Bonus-Legende

Die Befreiung der Mine

A 4

A4

Zu Erinnerung: Für jede Kreatur, die den südlichen Minenausgang (Feld 0) erreicht, wird das „N“-Plättchen sofort ein Buchstabenfeld weiter nach unten gesetzt. Die Kreatur kommt sofort aus dem Spiel.

Wichtig: Sobald ein Skral Feld 0 betritt, haben die Helden die Legende verloren.

In dieser Legende wird ein Held, dessen Willenspunkte auf 0 sinken, vom Plan genommen. Dieser Held ist nicht mehr im Spiel. Seine Edelsteine, sein Gold und seine Ausrüstung werden auf dem Feld abgelegt, auf dem er zuletzt stand.

Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten und stellt seine Figur auf Feld 60 (vor die Mine). Die Gruppe erhält 5 Gold und 2 angeschlagene Schilde (also mit der Rückseite des Plättchens nach oben). Ihr entscheidet gemeinsam, wer was bekommt.

Hinweis: Der Schild schützt vor Feuerstößen.

Einer der Helden starrte in den düsteren Eingang zur Mine. „Je eher wir wissen, wo sich Varkur versteckt, desto besser!“, rief er. „Lasst uns Skrale jagen!“

Der Held, der diese Legende heruntergeladen hat, beginnt.





Eine Nachricht vom Baum der Lieder erreichte die Helden: Die Bewahrer befürchteten einen Angriff der Kreaturen. Sie hofften auf die Hilfe der Helden und der Schildzwerge.

Legt ein verdecktes **Pergament auf Feld 63** (Baumkrone). Sobald eine Kreatur dieses Feld betritt, wird das Pergament aufgedeckt. Jeder Held der mehr Willenspunkte hat, als die Zahl auf dem Pergament angibt, muss seine Willenspunkte auf diesen Wert reduzieren. Außerdem kommt in diesem Moment die Figur **„Schildzwerge“** aus dem Spiel.

Die Bewahrer schlossen ihre Botschaft mit einem Hinweis auf einen mächtigen Gegenstand ...

Erwürfelt jetzt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position des **Gegenstands Gift**.

Das Gift kann zweimal eingesetzt werden (Vorder- und Rückseite des Plättchens).

Der Held setzt das Gift im Kampf nach dem Würfelwurf und vor der Reaktion der Kreatur ein. Das Gift hat 2 Wirkungen:

1. Wenn die Kreatur unterliegt, verliert sie nicht nur die Differenz beider Kampfwerte, sondern fällt sofort auf 0 Willenspunkte.
2. Für eine mit Gift besiegte Kreatur gibt es keine Belohnung. Die Kreatur wird nicht auf das Feld 80 gelegt, sie kommt aus dem Spiel. Der Erzähler geht kein Feld weiter auf der Legendenleiste.

Wichtig: Gegen den Dunklen Magier ist das Gift wirkungslos!

B



Magische Blitze durchzuckten die Gänge der Mine. Krachend lösten sich Felsbrocken aus dem Gewölbe. Varkur musste ganz in der Nähe sein.

Erwürfelt jetzt nacheinander die Position von **6 Geröllplättchen**. Hierzu wird ein **roter Würfel und ein schwarzer Würfel** benötigt. Würfelt beide gleichzeitig und **addiert beide Werte**.

Beispiel: Schwarz 12 und Rot 5. Dann wird ein Geröllplättchen auf Feld 17 gelegt.
Dreht das Plättchen sofort um.

Auswirkung:

a) Auf dem Feld steht ein **Held**: Dann verliert er Willenspunkte in Höhe des auf dem Geröllplättchen angegebenen Wertes. Ein Schild schützt davor. Das Geröllplättchen kommt daraufhin aus dem Spiel.

b) Auf dem Feld steht eine **Kreatur**: Dann kommt sie sofort aus dem Spiel.

Hinweis: Wenn ein Skral getroffen wird, gilt er als besiegt; d. h. damit kommen die Helden dem Legendenziel näher.

Sonderfall 1: Sollten ein Held **und** eine Kreatur auf dem betroffenen Feld stehen, kommt die Kreatur aus dem Spiel. Der Held verliert die Willenspunkte und das Geröllplättchen kommt ebenfalls aus dem Spiel.

Sonderfall 2: Sollten sich der Dunkle Magier oder die Schildzwerge dem Feld befinden kommt das Geröllplättchen sofort aus dem Spiel.

Sollte später eine Kreatur auf einem Feld eingesetzt werden, das durch Geröll besetzt ist, wird sie entlang der Pfeile in ein freies, angrenzendes Feld versetzt.

F





Bonus-Legende

Die Befreiung der Mine

N

Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
... die **3 Skrale** und der **Dunkle Magier Varkur** **besiegt** wurden.

Es war geschafft! Die Helden hatten die Mine von dem Schatten der dunklen Magie befreit. Doch die Rolle des Magiers Varkur war leider noch nicht ausgespielt. Wenige Jahre später, als sich Andor nach dem Sturz des Drachen sicher fühlte, kehrte Varkur zurück. Seine Verwandlung war dramatisch und nur die Helden von Andor erkannten in dem grässlichen Geschöpf namens Qurun, ihren alten Widersacher.

Doch diese Legende wird ein anderes Mal erzählt ...

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
... die **3 Skrale** und der **Dunkle Magier Varkur** **nicht besiegt** wurden.
Tipps für das nächste Mal:
 • Versucht möglichst wenig Kreaturenplättchen, zu aktivieren.
 • Das Fernrohr ist in dieser Legende besonders wertvoll.





Bonus-Legende



Varkurs Versteck

Wenn der **dritte Skral aufgestellt** wurde, würfelt ein Held mit einem Spielerwürfel. Bei einer

•

oder

•

wird diese Karte aufgedeckt und vorgelesen.

Der Dunkle Magier Varkur tauchte im Geheimen See auf. Der See kochte.

Stellt den Dunklen Magier auf das **Feld 11**. Gegenstände, Geröll oder Kreaturen, die sich jetzt auf Feld 11 befinden, kommen aus dem Spiel. Hinweis: Sollte davon ein Skral betroffen sein, gilt er als besiegt, d. h. damit kommen die Helden dem Legendenziel näher.

Aufgabe:

Die **3 Skrale** und der **Dunkle Magier Varkur** **müssen besiegt** werden, bevor der Erzähler das "N"-Plättchen erreicht. Sobald der **Dunkle Magier** besiegt ist, wird der Erzähler sofort auf das "N"-Plättchen vagesetzt.

Der Dunkle Magier Varkur hat folgende Werte:

Stärkepunkte: bei 2 Spielern = 20,
bei 3 Spielern = 30, bei 4 Spielern = 40

Willenspunkte: 12

Würfel: 2 schwarze Würfel. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Varkur verfügt **immer über 2**

Würfel, unabhängig von der Anzahl seiner Willenspunkte.

Besonderheit: Helden, die gegen den Dunklen Magier kämpfen wollen, benötigen mindestens **14 Willenspunkte**. Sollte ein Held während des Kampfes auf unter 14 Willenspunkte fallen, kann er nicht mehr am Kampf teilnehmen. Bei Sonnenaufgang bewegt sich Varkur nicht. Eine Kreatur, die Feld 11 betritt, wird entlang der Pfeile in das angrenzende freie Feld versetzt.





Bonus-Legende



Varkurs Versteck

Wenn der **dritte Skral** aufgestellt wurde, würfelt ein Held mit einem Spielerwürfel. Bei einer  oder  wird diese Karte aufgedeckt und vorgelesen.

V 3/4

Der Dunkle Magier Varkur tauchte in der Waffenkammer auf. Neblicher Dunst erfüllte den Raum und ein schriller Ton wie kratzendes Metall erklang.

Stellt den Dunklen Magier auf das **Feld 27**. Alle Gegenstände, die sich jetzt auf Feld 27 befinden, kommen aus dem Spiel.

Aufgabe:

Die **3 Skrale** und der **Dunkle Magier Varkur** **müssen besiegt** werden bevor der Erzähler das "N"-Plättchen erreicht. Sobald der **Dunkle Magier** besiegt ist, wird der Erzähler sofort auf das "N"-Plättchen vorgesetzt.

Der Dunkle Magier Varkur hat folgende Werte:

Stärkepunkte: bei 2 Spielern = 14,

bei 3 Spielern = 20, bei 4 Spielern = 30

Willenspunkte: 12

Würfel: 2 schwarze Würfel. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Varkur verfügt **immer über 2**

Würfel, unabhängig von der Anzahl seiner Willenspunkte.

Besonderheit: Helden, die gegen den Dunklen Magier kämpfen wollen, dürfen keine Gegenstände einsetzen. Dazu zählen z. B. der Schild, der Helm und der Trank der Hexe aber auch die Runensteine oder das Heilkraut.

Hinweis: Der Bogen des Helden "Bogenschütze" zählt natürlich nicht dazu.

Bei Sonnenaufgang bewegt sich Varkur nicht.





Bonus-Legende



Varkurs Versteck

Wenn der **dritte Skral** aufgestellt wurde, würfelt ein Held mit einem Spielerwürfel. Bei einer  oder  wird diese Karte aufgedeckt und vorgelesen.

V 5/6

Der Dunkle Magier Varkur hielt sich in der Schatzkammer verborgen. Dunkle Rauchschwaden entwichen der Kammer und Gestank wie von verbranntem Öl erfüllte die Luft.

Stellt den Dunklen Magier auf das **Feld 6**. Andere Kreaturen oder Plättchen, die sich jetzt auf Feld 6 befinden, kommen aus dem Spiel.

Aufgabe:

Die **3 Skrale** und der **Dunkle Magier Varkur** **müssen besiegt** werden bevor der Erzähler das "N"-Plättchen erreicht. Sobald der **Dunkle Magier** besiegt ist, wird der Erzähler sofort auf das "N"-Plättchen vorgesetzt.

Der dunkle Magier Varkur hat folgende Werte:

Stärkepunkte: bei 2 Spielern = 20,

bei 3 Spielern = 30, bei 4 Spielern = 40

Willenspunkte: 12

Würfel: 2 schwarze Würfel. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Varkur verfügt **immer über 2**

Würfel, unabhängig von der Anzahl seiner Willenspunkte.

Besonderheit: Jeder Held hat nur so viele Stärkepunkte, wie der **Held** mit den **wenigsten** Stärkepunkten.

Beispiel: Die Gruppe besteht aus 3 Helden. Die Helden haben folgende Stärkepunkte: 14, 12 und 6. Dann hat jeder Held nur 6 Stärkepunkte: also 6+6+6= 18 Stärkepunkte zusammen.

Bei Sonnenaufgang bewegt sich Varkur nicht.



B

ANDOR

Bonus-Legende

Die Befreiung der Mine

Minen-Anleitung

Edelsteine, Feuerstoß
und Geheimer See

Mine Anleitung

Die Edelsteine in der Mine können eingesammelt werden. Die Zahlen auf den Edelsteinen stellen ihren Wert in Gold dar und mit ihnen kann auch beim Händler eingekauft werden. Das Aufdecken der Edelsteine ist ungefährlich. Sobald aber ein Held einen Edelstein einsammelt, werden die „Feuerstöße“ ausgeführt. Wenn sich eine Kreatur auf einem Feld befindet, auf dem ein Edelstein liegt, kommt dieser sofort aus dem Spiel. Die Edelsteine haben **nicht** die „Ablenkfunktion“, die in Legende 5 beschrieben wird.

Bei einem **Feuerstoß** würfelt ein Held nacheinander mit den drei roten Würfeln. Den ersten Würfel legt er auf das Ablagefeld vor das Feld 10, den zweiten vor das Feld 20 und den dritten vor das Feld 30. Der Feuerstoß verläuft entlang der Pfeile. Seine Reichweite entspricht so vielen Feldern entlang der Pfeile, wie die gewürfelte Zahl angibt. Steht ein Held auf einem der betroffenen Felder, verliert er Willenspunkte in Höhe des Würfelwurfs. Der Einsatz eines Schildes schützt ihn vor dem Schaden. Kreaturen sind von einem Feuerstoß nicht betroffen.

Der Feuerstoß wird an Geröll gestoppt.

Ein Feuerstoß wird ausgelöst,

- a) immer, wenn ein Held einen Edelstein einsammelt und
- b) bei jedem Sonnenaufgang (siehe Feuersymbol).

Sobald ein Held den **Geheimen See** betritt, muss er seine Bewegung dort beenden und sofort die oberste Ereigniskarte „Geheimer See“ vorlesen.



B

ANDOR

Bonus-Legende

Die Befreiung der Mine

Minen-Anleitung

Geröll und Schildzwerge

Mine Anleitung

Geröll

Weder Helden noch Kreaturen können ein Feld mit Geröllplättchen betreten oder passieren.

Ein Held kann ein Geröllplättchen von einem angrenzenden Feld aus entfernen. Das gilt als Aktion „Kämpfen“. Jeder Versuch, Geröll zu entfernen, kostet den Helden 1 Stunde auf der Tagesleiste.

Um Geröll zu entfernen, muss der Kampfwert des Helden (Stärkepunkte plus Würfelwert) mindestens so groß sein, wie die Zahl auf dem Geröllplättchen. Mit einem Kampfwert, der der Summe aus mehreren Plättchen entspricht, können mehrere Plättchen auf einmal entfernt werden. Helden können auch gemeinsam Geröll entfernen. Entfernte Geröllplättchen kommen aus dem Spiel.

Hinweis: Der Falke kann nicht über Felder mit Geröllplättchen fliegen.

Schildzwerge

Es kostet einen Helden 1 Stunde, um sie 4 Felder weit zu bewegen. Die Schildzwerge bringen in dem Feld mit einer Kreatur 4 Stärkepunkte zusätzlich für den Helden.

Die Schildzwerge können keine Edelsteine oder andere Plättchen aufnehmen oder aufdecken. Sie müssen nicht beim Geheimen See stehen bleiben und müssen keine Ereigniskarte aufdecken. Sie können Felder mit Geröll nicht betreten oder passieren. Aber sie können eingesetzt werden, um gemeinsam Geröll zu entfernen. Von Feuerstößen sind sie nicht betroffen.

DAS NEUE SPIEL VON
ANDOR-ERFINDER
MICHAEL MENZEL



ERSCHEINT
FRÜHJAHR 2021

die-abenteuer-des-robin-hood.de