

Der König ist besorgt. Es gibt noch einige Dinge zu tun. Es wurden vermehrt Gors in der Mine gesichtet und die Wolfsjungen befinden sich darin. Zudem müssen unsere Fackeln auf den Bergspitzen entzündet werden um das Volk vor der drohenden Gefahr zu warnen. In Andor gibt es halt noch keine Gor-Warnapp. Es musste noch einiges besorgt werden um die Rietburg zu verteidigen. Vor allem wurde aber Zeit für die Vorbereitungen benötigt.

Eriedigt die euch zugeteilte Aufgabe. Das Schicksal Andors liegt in eurer Hand.

Vorbereitung:
Legt die 4 Brief-Aufgabenplättchen und Reka auf den Baum der Lieder. Mischt alle restlichen Nebelplättchen und legt sie neben den Spielplan.

Lest nun Seite 2.

1 Seite - 17 abgeflur
Aufgabe 41 - Seite 2

Sonderregeln:
Die Mine ist frei zugänglich. Mit den Ferngläsern kann unter die Nebelplättchen der Gors geschaut werden.
Am Baum der Lieder erhalten die Helden ihren gemeinen Auftrag. Deckt dazu ein Briefplättchen auf. Der Held der ein Aufgabenplättchen aufdeckt, ist an diese Aufgabe gebunden und darf sie nicht abgeben.
Helden dürfen in diesem Spiel nichts untereinander austauschen oder ablegen. Werden Nebelplättchen gezogen, die zwingend für eine andere Aufgabe von Nöten sind, müssen sie wieder unter die verdeckten Nebelplättchen gemischt werden.
Blau: Habe mindestens 6 Gegenstände und bringe sie zur Rietburg. Diese darfst du nicht benutzen. Fernrohr, Schwert, Gold, Holz
Gelb: Finde 2 Wolfsjungen und bringe sie zu Reka.
Grün: Entzünde auf den Gebirgen westlich des Flusses (Felder 2,3,5) eine Fackel. (Kaufe eine Fackel und lege sie dort ab.)
Lila: Finde das Stundenglas und bringe es zur Rietburg.
Jeder Gor der ins Spiel kommt erhält 2 Nebelplättchen. Wird der Gor vertrieben werden die Nebelplättchen aufgedeckt und den Regeln entsprechend behandelt.

Ziel:
Jeder Held muss eine Aufgabe erledigen.
Lest wenn ihr das geschafft habt Aufgabe 42.



Die Gefahr ist nun greifbar. In der Mine der Zwerge sammelt sich eine große Streitmacht der Gors, gelenkt von der finsternen Magie Varkurs. Der König hat Boreu ausgesand um tapfere Frauen und Männer zu rekrutieren die sich den Gors entgegenstellen. Doch so tapfer sie auch sind, sie sind alle mittellos. Kaum ein Bauer oder Müller Andors hat je ein Schwert geschwungen, geschweige denn eines besitzen.

Vereinzelte Gors stürmen bereits wie wild geworden aus der Mine. Die Zeit drängt.

Vorbereitung:
Aus den Nebelplättchen werden die Gors aussortiert und es werden 2 Stapel gebildet. Beide Stapel werden gemischt und bleiben verdeckt neben dem Spielfeld liegen.
Zieht ein zufälliges Norenbuchplättchen und legt alle Helden und Heldinnen die nicht am Spiel teilnehmen ohne Sockel auf das abgebildete Feld.
Legt die Minenplättchen verdeckt und gemischt neben dem Spielplan bereit. Die Mine ist frei zugänglich.

Die Helden müssen den Bewohnern von Andor helfen, sich gegen die Streitmacht der Gors behaupten zu können. Wenn die Streitmacht der Gors in die Flucht geschlagen wird, verliert auch der böse Zauber Varkurs endgültig seine Kraft.

Lest nun Seite 2

1 Seite - 4 abgeflur
Aufgabe 42 - Seite 2

Sonderregeln:
Gors die ins Spiel kommen, bekommen immer 3 verdeckte Nebelplättchen vom Stapel ohne Gors. Wird ein Gor vertrieben, erhält ein Spieler die Gegenstände als Belohnung. Ist es ein Drache, wird normal für ihn geurteilt.
Die Helden, die auf dem Spielplan liegen, sind die Bewohner Andors, die sich mit euch der Streitmacht entgegen stellen wollen. Nur benötigten sie noch einige Dinge um im Kampf erfolgreich zu sein:
Zwerg: 2 Gold - Waldläufer: 2 Holz - Zauberer: 2 Krieger: 2 Schwert
Bringt ein Held 2 passende Gegenstände auf das Feld mit den Figuren, gibt er ihnen roten Sockel. Ist kein roter Sockel mehr da, darf ein belübter Gor aus dem Spiel genommen werden. Der Drache geht dann nicht zurück. Dieser neue Held begleitet nun den Helden und hat alle seine Fähigkeiten. So darf ein Krieger in Begleitung eines Zwerges zum Beispiel durch Höhlen reisen.
Angetrieben von Varkurs Macht bewegen sich die Gors 2 Drachenwürfel weit. Für jeden Gor wird also beginnend mit dem ersten Gor der Drachenwürfel geworfen und entsprechend der Punkte gezogen.
Die Helden kämpfen auch zusammen. So muss man sich manchmal die Würfel anderer Helden ausleihen. Allerdings erhält man keine neue Spieleraufe. Die Anzahl der eigenen Sonnenscheiben erhöht sich also nicht. Jeder Wurf im Angriff kostet eine Sonnenscheibe pro Held den man benutzt. Wirft man also mit den Würfel des Bogenschützen und des Kriegers muss man 2 Sonnenscheiben abgeben.

Ziel:
Der Kampf gegen die Streitmacht der Gors findet auf Feld 8, in der Mine statt.
Lest nun die Karte: Der letzte Kampf.

Wenn ihr den Kampf gewonnen habt, lest Karte 43.



Lest dann Karte 43.

Varkurs kann seine Macht nur einmal einsetzen. Wenn die Heiden danach das letzte Nebelplättchen aus dem Spiel nehmen, haben sie sofort das Spiel gewonnen.

Varkurs Macht:

Sind keine Nebelplättchen mehr da, setzt Varkurs seine Macht ein um den Gors zu helfen.

Für jeden Heiden der am Kampf teilnimmt, wird ein Nebelplättchen aufgedeckt. Für jeden Drachen der aufgedeckt wird, wird ein Nebelplättchen zurück auf den Stapel gelegt.

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Lest dann Karte 43.

Varkurs kann seine Macht nur einmal einsetzen. Wenn die Heiden danach das letzte Nebelplättchen aus dem Spiel nehmen, haben sie sofort das Spiel gewonnen.

Varkurs Macht:

Sind keine Nebelplättchen mehr da, setzt Varkurs seine Macht ein um den Gors zu helfen.

Für jeden Heiden der am Kampf teilnimmt, wird ein Nebelplättchen aufgedeckt. Für jeden Drachen der aufgedeckt wird, wird ein Nebelplättchen zurück auf den Stapel gelegt.

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Lest dann Karte 43.

Varkurs kann seine Macht nur einmal einsetzen. Wenn die Heiden danach das letzte Nebelplättchen aus dem Spiel nehmen, haben sie sofort das Spiel gewonnen.

Varkurs Macht:

Sind keine Nebelplättchen mehr da, setzt Varkurs seine Macht ein um den Gors zu helfen.

Für jeden Heiden der am Kampf teilnimmt, wird ein Nebelplättchen aufgedeckt. Für jeden Drachen der aufgedeckt wird, wird ein Nebelplättchen zurück auf den Stapel gelegt.

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

Der letzte Kampf - Seite 2

1

Schild der Fertigkeiten

Sonnenschild

Jeder Würfel, der eine leere Seite zeigt, darf 1x neu geworfen werden. Das neue Ergebnis muss akzeptiert werden.

Die Fähigkeit zählt einzig und allein für den Träger und nicht für seine Begleiter.

2

Schild der Fertigkeiten

Schild der Macht

Wird ein Gor mit einem Wurf besiegt, Schwertplättchen dürfen nicht als Unterstützung genommen werden,

wird der direkt dahinter stehende Gor ein Feld zurück gestoßen. 2 Gors dürfen dann auf einem Feld stehen. Diese gehen dann zusammen und müssen einzeln bekämpft werden.

Die Fähigkeit zählt einzig und allein für den Träger und nicht für seine Begleiter.

3

Schild der Fertigkeiten

Schild des Feuers

Die Fackeln des Helden zählen wie ein Schwert.

Die Fähigkeit zählt einzig und allein für den Träger und nicht für seine Begleiter.

4

Schild der Fertigkeiten

Schild der Ferne

Der Held kann auch von einem benachbarten Feld angreifen.

Die Fähigkeit zählt einzig und allein für den Träger und nicht für seine Begleiter.

Konsequenz Höhlen

Verspernte Höhlen

Die Höhlen können bis zum Ende dieser Kampagne nicht mehr benutzt werden.

Diese Karte dient als Erinnerung. Haltet sie für das nächste Spiel bereit.

Konsequenz Brunnen

Verschmutzte Brunnen

Die Brunnen können bis zum Ende dieser Kampagne nicht mehr benutzt werden.

Diese Karte dient als Erinnerung. Haltet sie für das nächste Spiel bereit.

Goldes des Weg

*Nur der Zwerg kann Gold
aufheben und benutzen.*

Weitsicht der Weg

*Nur der Zauberer kann
Ferngläser und das Stundenglas
aufheben und benutzen.*

*Mit dem Fernglas kann man sich
2 Nebelplättchen unter einem
Gor ansehen.*

Stahls des Weg

*Nur der Krieger darf Schwerter
aufheben und benutzen.*

Natur der Weg

*Nur der Waldläufer darf Holz
aufheben und benutzen.*

2 Konsequenz Befestigung

2 Befestigungen

Zu Spielbeginn, für den Rest der Kampagne, legt ihr 2 Befestigungsplättchen auf die beiden Felder vor die Rjetburg. Würde der Drache die Rjetburg erreichen, muss er erst die Befestigungen zerstören bevor er in die Burg eindringen kann. Ein Würfelpunkt zerstört 1 Befestigung. Wird eine Befestigung zerstört, nehmt auch die Karte Konsequenz Befestigung 1. Werden beide Befestigungen zerstört, verliert ihr diese Karte. Beispiel: Der Drache steht ein Feld vor der Rjetburg. Es wird eine 1 gewürfelt. Der Drache kann nicht in die Rjetburg. Es wird aber ein Befestigungsplättchen entfernt.

1 Konsequenz Befestigung

1 Befestigung

Zu Spielbeginn, für den Rest der Kampagne, legt ihr 1 Befestigungsplättchen auf ein Feld vor die Rjetburg. Würde der Drache die Rjetburg erreichen, muss er erst die Befestigungen zerstören bevor er in die Burg eindringen kann. Ein Würfelpunkt zerstört 1 Befestigung. Wird die Befestigung zerstört, verliert ihr sofort diese Karte. Bringt 2 Holz in die Rjetburg, wenn noch ein Befestigungsplättchen ausliegt, um eine neue Befestigung zu bauen. Tauscht dann sofort diese Karte gegen die Karte Konsequenz Befestigung 2.

ÜBEL

Schwerer Kampf

Würfel die im Kampf eingesetzt werden, bleiben bis in die Nacht auf den Feldern. Ihr bekommt sie nicht schon wieder, wenn ein Kampf abgeschlossen wurde.

ÜBEL

Kaputter Rücken

Ein Held bekommt zu Spielbeginn diese Karte.
Auf dem Beutel des Helden dürfen nur 3 Dinge abgelegt werden.
Überschüssige Dinge werden auf das Feld des Helden abgelegt.

ÜBEL

Gorsprinter

Wird der Drachenwürfel in der Nacht geworfen, wird der Gor auf dem entsprechenden Feld eins weiter vor gerückt. Wird also eine 2 geworfen und auf Feld 2 steht ein Gor, läuft dieser den Regeln entsprechend nach vorne.

WOHL

Brückenwärter

Ist der Brückenwärter nicht im Spiel, kommt er trotzdem auf sein Haus.
Betritt ein Held das Haus, kann er den Brückenwärter mit seiner Figur mitbewegen.
Für ein Gold kann der Held in Begleitung des Brückenwärters eine beliebige Anzahl Würfel neu würfeln.

ÜBEL

Doppelter Fluch

Positive wie negative Dinge zählen bei einem Helden doppelt. Ein Held erhält für dieses Spiel diese Karte. Ein Schwertplättchen zählt für ihn also wie zwei Schwertplättchen. Soll ein Gor eingesetzt werden, werden gleich 2 Gors eingesetzt. (Einer also ein Feld vor den anderen.)

ÜBEL

Blind

Ein Held erhält diese Karte. Dieser Held darf keine Gegenstände einsammeln. Er kann nur Nebelplättchen aufdecken. Gors und Drachen werden normal ausgelöst.
Gegenstände und Reka bleiben offen liegen.

ÜBEL

Gorblockade

Das Spiel kann nur gewonnen werden, wenn Gor-Nebelplättchen aufgedeckt wurden, die in ihrer Summe mindestens die Spieleranzahl $\times 4$ ergeben. Spielen also 3 Spieler mit, muss die Summe der Gorplättchen mindestens 12 ergeben.

ÜBEL

Gor vor!

Der Gor, der bei Nacht als letztes eingesetzt wird, geht sofort ein Feld weiter.

ÜBEL

Macht des Drachen

Wird für den Drachen eine 3 gewürfelt, wird der letzte Gor vor den Vordersten Gor gesetzt.

WOHL

Neu entdeckte Höhlen

Der Zwerg kann auch alle Gebirge wie Höhlen benutzen.

WOHL

Waldpfade

Der Waldläufer kann alle Wälder wie Höhlen benutzen.

WOHL

Dauerhafte Nachtsicht

Finden die Helden Fernrohre, darf ein Held mit Fernrohr in der Nacht so viele angrenzende Nebelplättchen aufdecken, wie der Drachenwürfel, nach dem Wurf für den Drachen, Punkte zeigt.

Mhares Amulett



Betritt der Besitzer des Mhares Amulett das Feld mit den Baum der Lieder, darf er alle seine verbrauchten Sonnenscheiben wieder auf seine Heldentafel legen. Dies darf der Spieler nur 1x pro Spiel machen. Zur Erinnerung wird das Amulett nach der Benutzung umgedreht.

Schreibt auf die Rückseite des Amuletts euren Namen. Es darf nur von dem Spieler benutzt werden, der es sich erspielt hat. Dieser darf es in jeder Andor Junior Partie einsetzen.