



Die Legende "Die große Hitze" wird auf der Vorderseite des Basisspiels mit zwei bis vier Helden gespielt.

- Die besonderen Ereigniskarten dieser Legende werden gemischt und auf dem Spielfeld abgelegt.
- Die vier Brunnen werden auf ihre Felder gelegt.
- Es werden die Bauernplättchen auf die vier Bauernhöfe gelegt.
- Auf das Legendenfeld B wird ein Wardrack und auf F ein Troll gestellt.
- Alle roten Sterne werden bereitgelegt, sie symbolisieren in dieser Legende ein Buschfeuer.
- Es werden genau vier Wasserflaschen bereitgelegt.
- Nicht benötigt werden Heilkräuter, Runensteine und Nebelplättchen.

Für die Wasserflaschen gilt eine Sonderregel: Nur die Vorderseite zeigt an, dass eine Flasche mit Wasser gefüllt ist. Sie kann nur vollständig geleert werden und wird dann umgedreht. Die Rückseite bedeutet in dieser Legende, dass die Flasche

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. ==>**



*Der Sommer in diesem Jahr ist sehr heiß und trocken. Tagsüber scheint die Sonne unerbittlich vom wolkenfreien Himmel. Nachts kühlt die Luft kaum noch ab. Geregnet hat es schon seit Wochen nicht mehr. Auf den Feldern verdorren Getreide, Früchte und Gemüse. Die Bauern sind verzweifelt: Brunnen und Zisternen auf den Höfen geben nicht mehr ausreichend Wasser.*

Die Helden starten auf der Burg mit sieben Willens- und zwei Stärkepunkten sowie einer gefüllten Wasserflasche. Drei Gold können beliebig verteilt werden. Bei drei Helden werden zwei zusätzliche Stärkepunkte verteilt, bei zwei Helden vier Stärkepunkte.

#### **Aufgabe 1:**

**Jeder Held muss einem anderen Bauernhof die Füllung einer vollen Wasserflasche bringen.**

Die Bauern können in die Burg gebracht werden, um die Zahl der freien Schilde zu erhöhen. Helden mit einem Bauern dürfen mit keiner Kreatur auf einem Feld zusammentreffen, sonst wird der Bauer aus dem Spiel genommen.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. ==>**



Wegen der großen Hitze benötigen die Helden viel Wasser. Jeder von ihnen bekommt eine Wasserflasche, ggf. überzählige werden auf Feld 18 abgelegt und können gekauft werden. Der Inhalt einer Flasche reicht für einen Heldentag, für die Versorgung eines Bauernhofes oder das Löschen eines Buschfeuers. Sie kann auch dafür genutzt werden, zwei Felder weit zu laufen. Flaschen werden immer ganz geleert und werden dann umgedreht (Rückseite = leer).

Steht ein Held bei Sonnenaufgang in der Burg, am Baum der Lieder oder in der Zwergenmine, kann er dort ausreichend trinken und beim Brunnensymbol seine Wasserflasche(n) füllen. Anderswo muss er bei Sonnenaufgang beim Brunnensymbol eine Flasche leeren, ohne Wasser verliert er drei Willenspunkte. Tagsüber können die Helden in Gildas Wirtshaus pro Tag eine Wasserflasche füllen. Auch an den Brunnen können Wasserflaschen gefüllt werden, alternativ können die Brunnen auch weiterhin zum "Auffrischen" von Willenspunkten genutzt werden. Sie werden in beiden Fällen für den Rest des Tages umgedreht.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. ==>**



*Auch die Kreaturen leiden unter Hitze und Wassermangel. Bisher haben sie an den Flussufern gestanden und getrunken, doch die Flüsse sind längst zu schmalen Rinnsaalen verkommen. Nur auf der Burg gibt es noch genügend Wasser. Und so machen sich jetzt alle Kreaturen auf den Weg dorthin.*

Es werden die folgenden Kreaturen aufgestellt:

- fünf Gors auf die Felder 26, 27, 30, 31, 33,
- drei Skrale auf die Felder 42, 46, 49,
- ein Troll auf dem Feld 37.

Sie bewegen sich bei jedem Sonnenaufgang ein Feld in Pfeilrichtung.

**Aufgabe 2:**

**Die Rietburg muss gegen die Kreaturen verteidigt werden.**

Wardrack



*"Im Wald oberhalb des Flusses brennt es !"  
Die Sonnenglut hat das trockene Unterholz entzündet.  
Und streunende Wardracks auf ihrem Weg durch  
den Wald sorgen dafür, dass sich das Feuer weiter  
ausbreitet.*

Ein Wardrack wird auf Feld 52 gestellt, ein zweiter  
auf Feld 63. Bei jedem Sonnenaufgang laufen sie  
wie üblich zwei Felder in Pfeilrichtung.  
Dabei hinterlassen sie eine Spur des Feuers:  
Auf jedes Feld, das ein Wardrack auf seinem Weg  
verlässt, wird ein roter Stern als "Buschfeuer" gelegt.  
Jedes "Buschfeuer" kann mit Hilfe einer vollen  
Wasserflasche gelöscht werden.

**Aufgabe 3:**

**Alle Buschfeuer müssen gelöscht sein,  
bevor der Erzähler "N" erreicht.**



*In der Nähe der Brunnen wurden immer wieder  
Kreaturen gesichtet.  
Jetzt aber macht sich Panik breit in Andor:  
Alle drei Brunnen sind von Kreaturen besetzt worden !*

Der Brunnen von Feld 55 wird umgedreht und  
ein Troll wird darauf gestellt.

Der Brunnen von Feld 45 wird umgedreht und  
ein Skral wird darauf gestellt.

Der Brunnen von Feld 35 wird umgedreht und  
ein Gor wird darauf gestellt.

Alle drei Kreaturen bewegen sich nicht bei  
Sonnenaufgang. Die Brunnen sind nicht nutzbar,  
solange sie von den Kreaturen besetzt sind.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte F2. ==>**



Um einen der Brunnen wieder zu öffnen, muss die darauf stehende Kreatur besiegt werden. Für einen Sieg gegen eine dieser drei Kreaturen gibt es weder Gold noch Willenspunkte und der Erzähler wird nicht weiterbewegt.

Ein befreiter Brunnen wird beim nächsten Sonnenaufgang wieder zurückgedreht (wenn kein Held auf ihm steht).

**Aufgabe 4:**

**Alle Brunnen müssen frei und offen sein, bevor der Erzähler "N" erreicht.**

(Auch der letzte Sonnenaufgang von "M" auf "N" kann noch befreite Brunnen öffnen, bevor der Erzähler das letzte mal bewegt wird.)



**Die Legende "Die große Hitze" ist gewonnen, wenn die vier Aufgaben gelöst wurden:**

- (1) Die Bauernhöfe wurden mit Wasser versorgt.
- (2) Die Burg wurde gegen die Kreaturen verteidigt.
- (3) Alle Buschfeuer wurden gelöscht.
- (4) Alle auf dem Spielfeld befindlichen Brunnen zeigen die Vorderseite.

*Es gibt jetzt wieder ausreichend Wasser für Mensch und Tier in Andor. Und am Horizont zeichnet sich eine breite, schwarze Wolkenfront ab. Es ist endlich wieder Regen in Sicht !*

**Wurde nur eine der Aufgaben nicht erfüllt, ist die Legende verloren.**

*Ganz Andor leidet weiter unter Wassermangel. Und es ist immer noch kein Regen in Sicht !*