

- Jeder Spieler wählt eine **Heldentafel** mit der dazugehörigen Heldenfigur und erhält in der Farbe des Helden 2 Holzscheiben, 1 Holzstein und die Würfel.
- Jeder Spieler legt eine seiner Holzscheiben auf das Sonnenaufgangsfeld des Andor-Spielplans.
- Jeder Spieler markiert auf seiner Heldentafel seine Startwerte:
Der Holzstein kommt auf **1 Stärkepunkt**, die zweite Holzscheibe auf **7 Willenspunkte**.
- Legt alle Kreaturen neben dem Spielplan bereit.
- Legt die 3 roten, 4 schwarzen, 5 weißen sowie den Feuer- und den Winterwürfel bereit.
- Legt den roten Holzstein auf „o“ Stärkepunkte der Andor-Kreaturanzeige, sowie die rote Holzscheibe auf „o“ Willenspunkte.
- Gleiches gilt für die weiße Holzscheibe bzw. den weißen Holzstein.
- Mischt die goldenen Ereigniskarten und legt sie neben das Andor-Sonnenaufgangsfeld.
- Legt das Holzschiff neben dem Spielplan bereit.
- Legt die Schiffstafel mit Ausbauten (Seite mit Goldmünzen-Symbol oben) bereit.

1/2



- Legt die **START-Windkarte** (grüne Pfeile) auf die Ablage neben dem Nord-Sonnenaufgangsfeld, mit dem schwarzen Punkt nach oben. Mischt die übrigen 13 Windkarten und legt sie bereit.
- Legt alle Plättchen (Gold, Heilkräuter, Gaben der Andori, etc.) aus dem Grundspiel, der Reise in den Norden sowie dem Sternenschild neben dem Spielplan bereit.
- Mischt alle **30 Nebelplättchen** und legt sie verdeckt auf beliebige Nebelfelder (egal ob Andor- oder Nord-Spielplan).
- Legt alle **7 Brunnenplättchen** beliebig verteilt mit ihrer farbigen Seite nach oben auf die Brunnenfelder (Sechsecke).
- Verteilt alle Gegenstände auf der Ausrüstungstafel des **Grundspiels**.
- Stellt den **Erzähler auf das Feld A** der Legendenleiste.
- Stellt den **Barden auf Feld 4** der Ruhmeshalle.
- Sortiert die Legendenkarten der gewünschten Legende nach Alphabet, sodass oben „A1“ liegt und unten „N“ bzw. „Z“. Gibt es Legendenkarten ohne Buchstaben, legt ihr sie neben dem Spielplan bereit.

2/2



ANDOR

Spielplan-Aufbau



Auf dieser Karte erfahrt ihr, wie ihr den Spielplan vorbereiten müsst, um die Legenden des Großen Abenteurers spielen zu können.

Diese Legenden spielen auf den Vorderseiten der **beiden Spielpläne** aus dem Grundspiel und der Erweiterung "Die Reise in den Norden". Legt dazu die beiden Spielpläne so aneinander, dass die Felder 52, 55, 57, 59 und 60 jeweils aneinander liegen.



ANDOR

Erfahrung



Auf dieser Karte erfahrt ihr, welche Legenden ihr bereits gespielt haben solltet, um die Legenden des Großen Abenteurers problemlos spielen zu können.

Um diese Legenden spielen zu können, benötigt ihr folgendes:

- Das Grundspiel „Die Legenden von Andor“
- Die Erweiterung „Der Sternenschild“
- Die Erweiterung „Die Reise in den Norden“



Um diese Legenden spielen zu können, sollten euch die Regeln und Abläufe (Gehen, Kämpfen, etc.) aus dem Grundspiel sowie der Reise in den Norden, als auch das neue Legendenkarten – System aus „Der Sternenschild“ bekannt sein. Deshalb ist es sinnvoll, zuvor mindestens folgende Legenden gespielt zu haben:

- Legende 1 – Ankunft der Helden
- Legende 2 – Die Heilung des Königs
- Legende 4 – Das Geheimnis der Mine
- Legende 7 – Die Suche nach dem Kartographen
- Die Ära des Sternenschildes (Bedrohung „Das Wassermonster“)





Führt nun die **Checkliste „Großes Abenteuer“** aus. (Außer Holzstämme auf Feld 59)

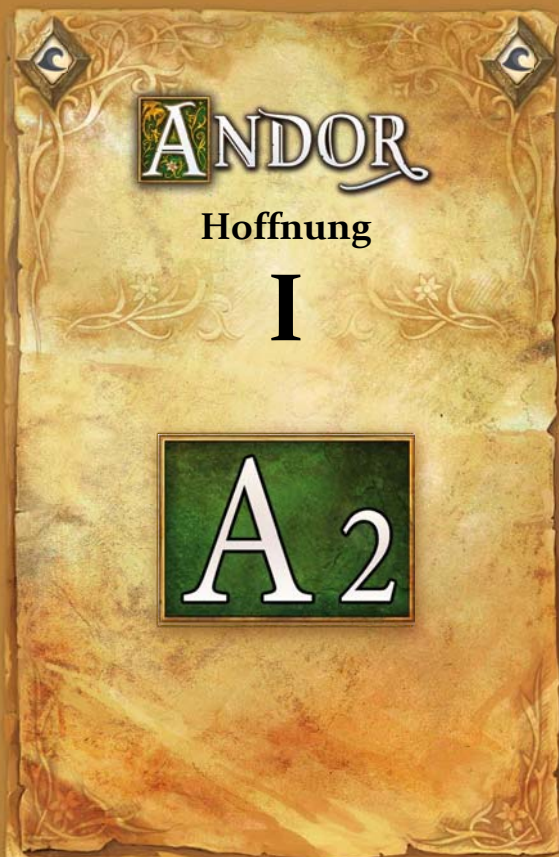
Legt zudem **alle Figuren** und **alle Materialien** bereit – auch solche aus „Der Sternenschild“.

Ein **8er Geröllplättchen** kommt jetzt aus dem Spiel.

Weitere Vorbereitungen:

- Legt das „N“-**Plättchen** mit der grünen Seite nach oben auf den Buchstaben „M“ (bei 2 Spielern), bei 3 oder mehr Spielern auf „L“.
- Legt **Sternchen** auf die Buchstaben B, H und I

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. →

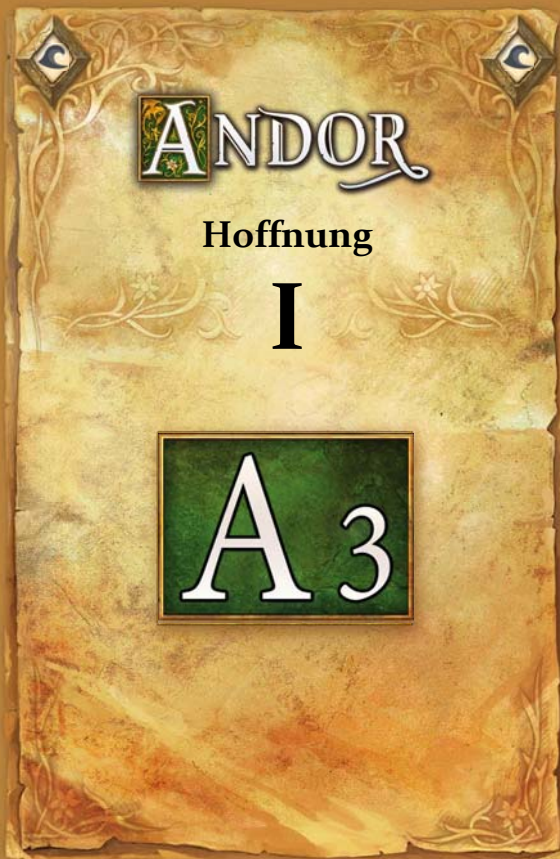


Wichtige Regelanpassungen: (für alle Legenden)

- Die **Holzscheiben** der Spieler werden immer auf der Leiste des Andor-Spielplans bewegt.
- Der **Erzähler** beginnt am Anfang einer Legende ganz normal auf **Feld A**. Steht der Erzähler auf Feld „N“, wird er (sofern die Legende noch weiter geht) beim nächsten Sonnenaufgang oder nach der nächsten besiegten Kreatur einfach auf Feld „O“ versetzt.
- Für beide Spielpläne zählt **Feld 90** als gemeinsamer „Ablageplatz“ für besiegte Kreaturen. **Wichtig:** Der Erzähler wird nun auch auf den Buchstaben A – N erst versetzt, nachdem **2 Kreaturen besiegt** wurden.
- Für **Geröllplättchen** gilt (nur für diese Legende!): Um ein Geröllplättchen zu entfernen, wird der „Gemeinsam kämpfen“-Anzeige der auf dem Geröllplättchen angegebene Wert in Form von Stärkepunkten abgezogen.
- Für auf dem Andor-Spielplan besiegte Kreaturen kann man nun auch „Ruhm“ im Wert der Belohnung erhalten.

Lest jetzt die Karte **„Segeln über beide Spielpläne** laut vor.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. →



- Zu Beginn eines neuen Tages, wird nun immer eine neue Ereigniskarte **und** eine Windkarte aufgedeckt.

In dieser Legende wählen die Spieler **keine Helden**, sondern zwischen den Silberzwergen, den Taren, Garz dem Handelszweig, der Vision (als frühere Gestalt Varkurs) und dem Drachen.

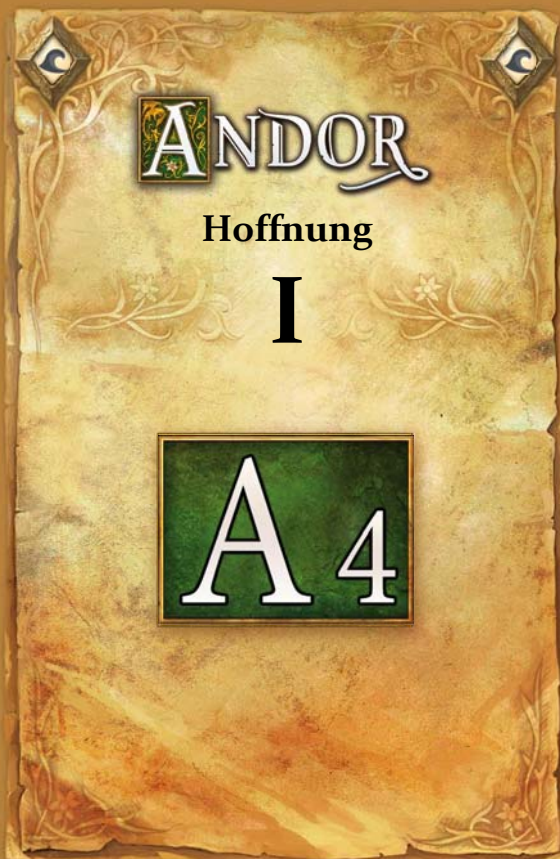
Hinweis: Ein Spieler **muss** den Drachen spielen.

Hinweis: Bei einem Spiel mit 5 Spielern können diese sich nur noch für die Schildzwerge oder Taren entscheiden.

Wichtig: Da in dieser Legende keine Helden mitspielen, werden die Heldentableaus noch nicht benötigt. Jedoch benutzt jeder Spieler dessen farbige Holzscheiben (bei 5 Spielern werden entsprechend die neutralen Zeitsteine benutzt).

Die Gruppe startet mit **6 Stärkepunkten** (schwarze „Gemeinsam kämpfen-Anzeige“).

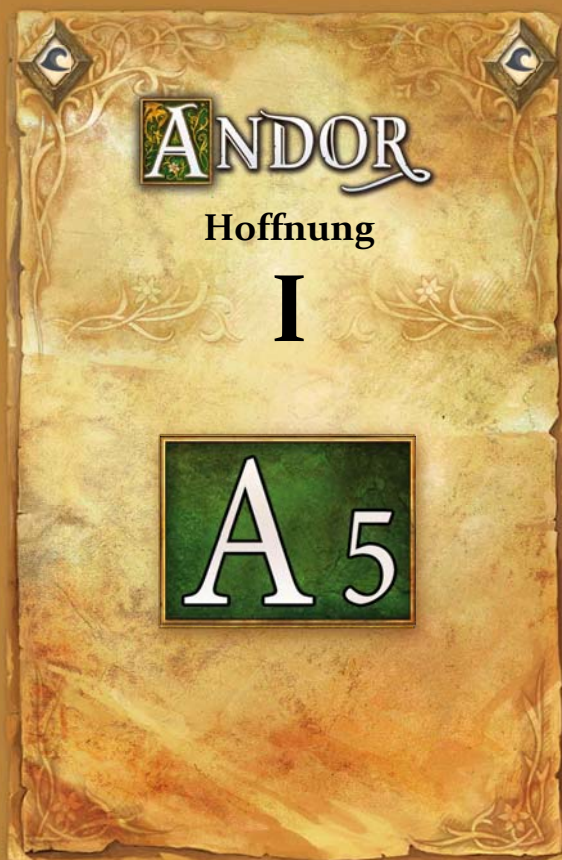
Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. →



Ein einziges Geräusch um dieses schrecklichste Ereignis, das bis heute dokumentiert ist, zu beschreiben: Donner! Dieses Geräusch durchdrängte an jenem Tag alles. Selbst das Tosen des Meeres und das Lied des die Berggipfel umschmeichelnden Windes waren an jenem Tag verstummt. Kein anderes Geräusch war zu vernehmen und keines wird wohl jemals mit einem solch schrecklichen Ereignis verbunden sein.

- Stellt den Drachen auf Feld 107
- Stellt 1 Figur „Silberzwerge“ auf Feld 91
- Stellt Garz auf Feld 100
- Stellt 1 Figur „Taren“ auf Feld 114
- Stellt Varkur (Figur der Vision) auf Feld 57
- Stellt das Schiff an den Steg bei Feld 73
- Legt die beiden 2er-Holzstämmen auf Feld 59
- Erwürfelt mit zwei weißen Würfeln die Position der restlichen Hölzer aus „Der Sternenschild“, indem ihr 100 zum Würfelwert addiert.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5. →



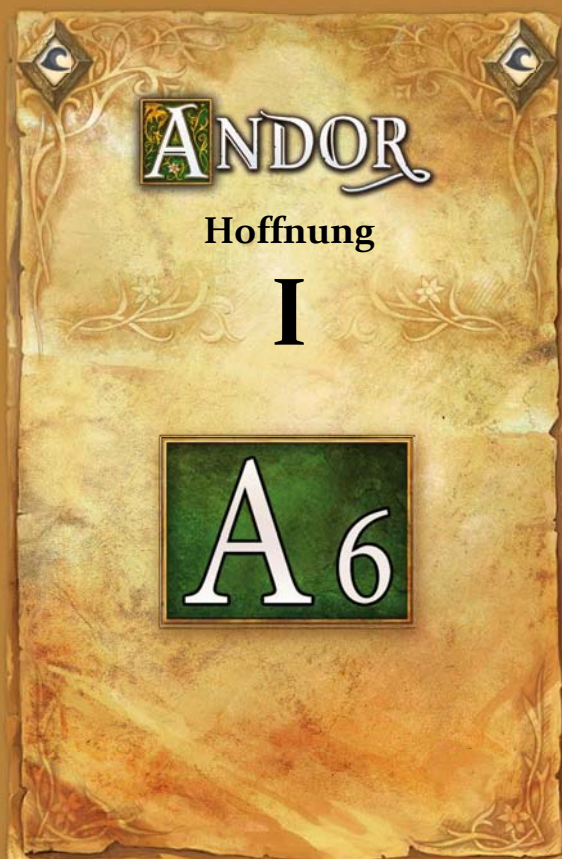
Ein Seebeben! So gewaltig, es schien als wollte es ganz Krahal mit in die Tiefe reißen. Auch in den Minen von Silberhall war das Beben deutlich zu spüren. Rasch bliesen die Wachen das Signalhorn. Die Zwerge eilten zu den Waffenkammern und rüsteten sich, ihren Freunden den Drachen zu helfen. Auch die Taren zögerten nicht, um den Bewohnern und Freunden zu helfen.

Um in Krahal helfen zu können, seid ihr noch nicht stark genug.

In Werftheim setzte man alles daran, Schiffe für die Rettung zu erbauen.

Ein Spieler, der auf einem Feld mit einem **Holzstamm** steht, kann diese einsammeln und auf **Feld 100** ablegen. Dafür bekommt die Gruppe die auf dem Holz abgebildete Zahl als **Stärkepunkte** zur Belohnung.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A6. →



Hinweis: Das Mitnehmen von Holz funktioniert so ähnlich, wie in „Der Sternenschild“. Da jetzt allerdings keine Heldentafeln gibt, werden die Holzstämmen (**hochkant**) auf der **rechten Spalte** der „Gemeinsam kämpfen“-Anzeige abgelegt.

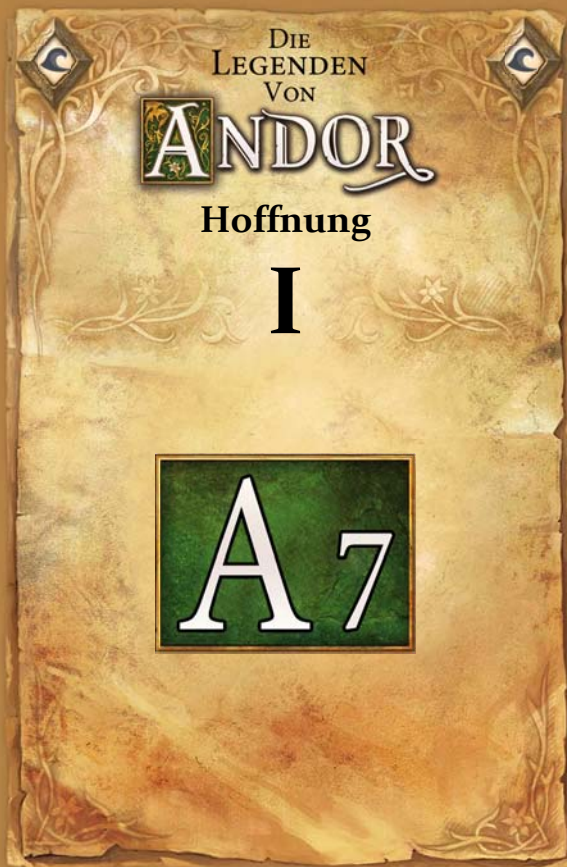
Wichtig: Das 6er-Holz muss zuerst eingesammelt werden!

Wichtig: Da diese Legende keine Heldentafeln benötigt, wird pro **Überstunde** der **Barde** in der Ruhmeshalle um ein Feld nach links versetzt. Wie üblich ist die Legende sofort verloren, wenn der Ruhm auf „0“ sinkt.

Aufgabe:

Bevor der Erzähler Feld „H“ erreicht, muss die gemeinsame Stärke mindestens den Wert „19“ betragen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A7. →



Tarok war schwach. Mit großer Mühe versuchte er trotzdem so gut es ging zu helfen.

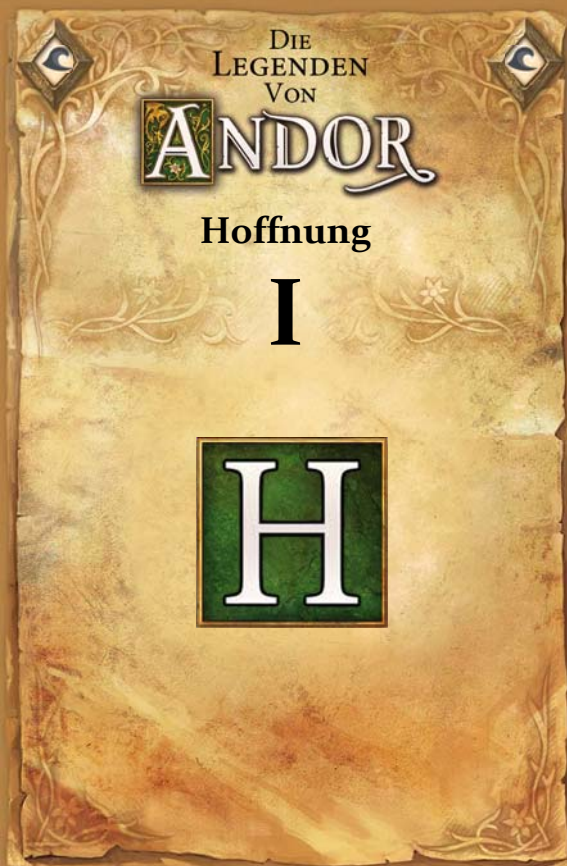
Tarok kann sich vor der Aktion „Laufen“ entscheiden, ob er **laufen oder fliegen** will. Da er geschwächt ist, kostet es ihn **2 Stunden** um ein Feld voranzuschreiten und **3 Stunden** um ein Feld weit zu fliegen. Dafür kann er, wenn er fliegt, sich auch auf Meeresfeldern bewegen – allerdings darf eine Bewegung niemals auf einem **Meeresfeld enden!** Auch kostet es ihn keine Stunde, um von einem Land- auf ein Meeresfeld („an-Boardgehen“) zu gehen.

Alle anderen Figuren bewegen sich wie Helden.

„Beeilung jetzt!“, rief einer der Zwerge, „wir haben keine Zeit zu verlieren!“ Und auch die Taren, Garz und Varkur eilten los.

Aufgabe:

Alle Figuren müssen sich auf Feld 107 befinden, bevor der Erzähler Feld „I“ erreicht.



Nur wenn die Gruppe jetzt mindestens 19 Stärkepunkte besitzt, ist das Spiel noch nicht verloren.

Aus der Ferne konnten unsere Helden ihr Ziel bereits erkennen. Doch niemand konnte es fassen, wie sich ihnen Krahal darbot! Jener magische Ort, der den Drachen Kraft und Energie verlieh, wurde an jenem schicksalhaften Tag von einem Seebeben tieferschütttert.

So tief, dass selbst scheue und nie gesehene Kreaturen die Höhlen verließen und sich an die Oberfläche retteten.



Nur wenn jetzt alle auf Feld 107 versammelt sind, ist das Spiel noch nicht verloren.

Doch mit vereinten Kräften gelang es den Zwergen sowie Taren, Vakur und Tarok, dem Drachen, einige Bewohner in Sicherheit zu bringen. Die Verluste waren groß in jenen Tagen, doch die Freundschaft war größer. Wie er erst später erfuhr, war Tarok jedoch der einzige Drache, der überlebte.

Versetzt nun **alle** Figuren auf Feld 114.

Gerade noch rechtzeitig gelang es den tapferen Kämpfern, die an jenem Tage zu wahren Helden wurden, die Geflohenen sicher nach Sturmtal zu geleiten. Dort konnten sie sich für einige Tage ausruhen.

Die Gruppe besitzt nun **37 Stärkepunkte** und **7 Ruhm**.

Stellt nun folgende Figuren auf Feld 114:

1 Gor, 1 Troll, 1 Wardark, und den Krahder.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte I2. →



Auch Tarok ging es inzwischen sichtlich besser, wengleich jenes traumatische Ereignis noch immer ein Schock für ihn (wie auch alle anderen) war.

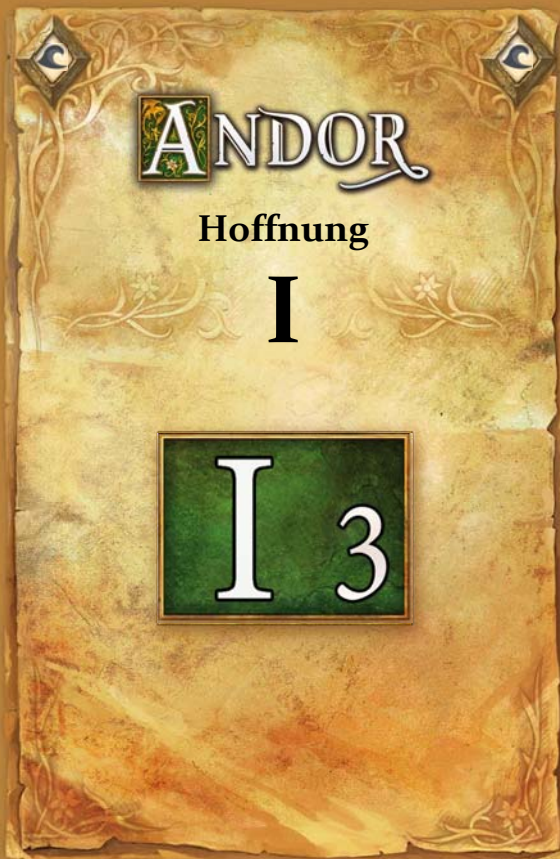
Tarok ist nun wieder stark genug, um sich **für eine Stunde ein Feld** fortbewegen zu können (also ganz normal). Da er jedoch nichts riskieren möchte, verzichtet er auf das fliegen.

„Was machen wir nun?“, fragte Tarok seine Retter. „Wo sollen wir jetzt hin? Wir können eure Gastfreundschaft unmöglich dauerhaft nutzen“

Einer der Silberzwerge hatte schließlich einen vielversprechenden Vorschlag: „Im Grauen Gebirge gibt es ein großes unterirdisches Höhlensystem, nicht weit von unseren Verwandten, den Schildzwerge, entfernt. Dort werden wir sicher Rat erhalten.“

- Stellt nun den Wehrturm auf Feld 17
- Stellt den zweiteiligen Feuertempel auf Feld 61
- Legt verdeckt 4 Geröllplättchen auf Feld 63

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte I3. →



• Stellt die Figur „**Schildzwerge**“ auf Feld 71. Alle waren guter Dinge, die Eingangshalle der Schildzwerge in wenigen Tagen zu erreichen. Und so machten sie sich am nächsten Morgen auf den Weg.

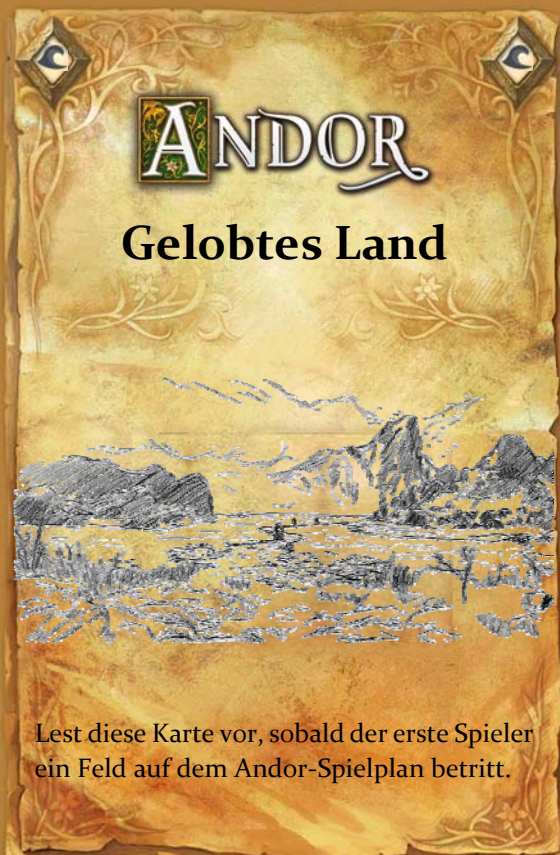
Legt jetzt alle **Zeitsteine** auf das **Sonnenaufgangsfeld** und führt die Aktionen durch.

Ein Held kann in seinem Zug anstelle von „Kämpfen“ oder „Laufen“ jetzt auch die Aktion „**Kreatur bewegen**“ wählen. Dies kostet ihn 1 Stunde auf der Tagesleiste. Dann darf er eine Kreatur bis zu 4 Felder weit bewegen. Das kann er in seinem Zug auch mehrfach machen (z.B. für 2 Stunden um 8 Felder bewegen).

Sobald der erste Spieler ein Feld auf dem Andor-Spielplan betritt, lest „**Gelobtes Land**“ vor!

Legendenziele:

- Der Barde darf nicht auf 0 Ruhm sinken
- Tarok und die 3 der 4 Kreaturen müssen die Schildzwerge (Feld 71) erreichen, bevor der Erzähler Feld „N“ erreicht



Lest diese Karte vor, sobald der erste Spieler ein Feld auf dem Andor-Spielplan betritt.

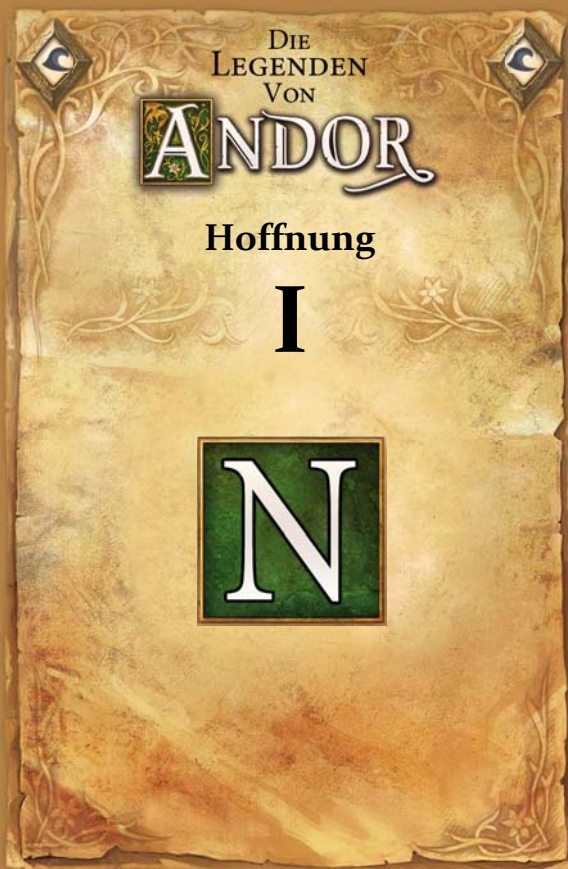
Endlich, der Wachsame Wald wurde erreicht. Von nun an waren es nicht mehr als einige Tagesmärsche bis zum Grauen Gebirge. Die Farbenpracht des Landes war unbeschreiblich. Vom satten Grün der Bäume und Pflanzen bis hin zum goldenen Schein der Felder vor den Ausläufern der Gebirges, der nur so funkelte als sich die sacht wogenden Ähren im Lichte der Sonne zum Takt des Windes bewegten. Doch bald schon stellte die Gruppe fest, dass das unberührte Land auch einige Hindernisse bereithielt.

Würfelt nun mit einem weißen Würfel und lest anschließend die Auswirkung vor:

1 1 1 Die Holzbrücke wurde wohl durch das Seebeben zerstört. Legt ein rotes X auf die Holzbrücke. Die Felder 46 und 47 sind nun nicht mehr benachbart.

2 2 2 Wie es schien hatte das Beben selbst hier im Grauen Gebirge noch Auswirkung. Geröll eines Steinschlags blockierte den Eingang. Legt verdeckt 2 der 4 übrigen Geröllplättchen auf Feld 43.

Deckt jetzt **alle** Geröllplättchen auf. Hinweis: Feld 61 kann nicht betreten werden.



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
... der Barde nicht auf 0 Ruhm gesunken ist
... die Spieler und mindestens 3 Kreaturen die
Schildzwerge (Feld 71) erreicht haben

Die Brüder und Schwestern der Silberzwerge, die Schildzwerge aus dem Grauen Gebirge, nahmen Tarok und sein Gefolge warmherzig und fürsorglich auf. Das Bündnis zwischen Schildzwerge und Drachen war stärker denn je. Es bestand darin, dass die Zwerge tief unter der Erde Schächte und riesige Hallen gruben, die den Drachen als Heimstatt dienten. Im Gegenzug übergaben die Drachen den Zwergen die Geheimnisse des Feuers und erlaubten ihnen damit, die ewige Düsternis unter dem Gebirge zu vertreiben.

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
... der Barde auf 0 Ruhm gesunken ist
... nicht alle Spieler oder weniger als 3 Kreaturen
Feld 71 erreicht haben



- Das Schiff kann auch auf dem **Andor-Spielplan** benutzt werden
- Um vom Nord-Spielplan auf den Andor-Spielplan zu segeln gilt folgendes:
 1. Das Schiff muss über eines der **3 Felder** in der **unteren linken Ecke** des Nord-Spielplans segeln (unter der Windrose)
 2. Vom linken und mittleren der untersten Meeresfelder, wird das Schiff beim nächsten Schritt an Feld 15 gestellt; vom rechten Meeresfeld an das Feld 9
- Das Schiff wird entlang der Felder 15, 9, 8, 11, 12, 13 und 16 bewegt (siehe Regeln für Irlok) wobei **auch gegenüberliegende Felder** betreten werden dürfen (z.B. wenn das Schiff vor Feld 12 oder 13 ankert, darf auch Feld 49 betreten werden)
- D.h. die Felder 16 bzw. 48 sind die beiden letzten, an denen von oder an Bord gegangen werden darf. Um den Fluss **landeinwärts** zu segeln, gilt die **Süd-Ost-Windstärke** der aktuellen Windkarte; um **zurück auf das Meer** zu segeln die **Nord-West-Windstärke**.