

# ANDOR

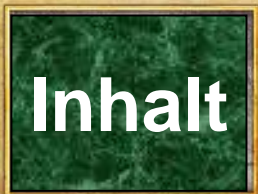
## Die gefangenen Händler



# ANDOR

## Die gefangenen Händler

Schwierigkeit: mittel



Karten:

A1 A2 A3 C1 C2 3xI J N

„Feuerstoß“, „Seewasser“,  
„Die Befreiung“, „Die Hexe“

*Die Helden feierten den Ausgang ihres letzten Abenteuers.*

*Doch in dieser Nacht gelang es den Kreaturen, die Händler zu entführen und alle Ausrüstungsgegenstände zu stehlen.*

*Glücklicherweise haben die Kreaturen bei ihrer Flucht einige Gegenstände verloren, die den Helden helfen werden, die Händler zu befreien.*

*Nutzt nur eine Karte mit dem Buchstaben I. Die verdeckt ausgewählte Karte bestimmt den weiteren Ablauf des Spiels..*

*Das Spiel wird auf der Rückseite des Spielplans gespielt*

Schwierigkeitsgrad: mittel



# ANDOR

## Die gefangenen Händler

A1

Führt zuerst die Anweisung der Checkliste aus. Anschließend legt ihr folgendes Material neben dem Spielplan bereit:  
Die Legendenkarten A1, A2, A3, C1, C2, 1 Karte I, J  
**2 Händlerplättchen** (verwendet Bauernplättchen),  
**die Hexe, 6 Runensteine, 3 Heilkräuter, 1 Fernglas, das Gift, 5 Trinkschläuche, 8 Geröllplättchen, 2 Schilde, 1 Helm, 1 Falke und Prinz Thorald.**  
Legt das „N“-Plättchen mit der grünen Seite nach oben auf den Buchstaben „N“ der Legendenleiste und legt **Sternchen** auf die Felder C, I und J der Legendenleiste.

### Abweichende Regel für aktivierte Nebelplättchen:

**Nebelplättchen Gor:** Der Gor auf der kleinsten Feldnummer wird zum Skral.

**Nebelplättchen Ereigniskarte:** Alle Helden verlieren einen Willenspunkt

Die entführten **Händler** werden jeweils von einem **Skral** bewacht und befinden sich auf den Feldern 6 und 40. Der Zugang zu den Feldern ist jeweils durch **2 Geröllplättchen** versperrt. Legt diese Plättchen zwischen die Felder 6/64 bzw. 26/40.

Nach dem Entfernen der Geröllplättchen bewegen sich diese Skrale nicht, sondern bewachen weiterhin die Händler.

**Lest jetzt die Legendenkarte A2**

# ANDOR

## Die gefangenen Händler

A2

Die Skrale müssen geschlagen werden, bevor die Händler zu ihren Läden zurück gebracht werden können.

In der Mine befinden sich **2 weitere Skrale** auf den Feldern 10 und 20, **2 Gors** auf den Feldern 27 und 34 und ein **unbeweglicher Troll** auf Feld 71. Für jede Kreatur, die den südlichen Minenausgang (Feld 0) erreicht, wird das „N-Plättchen“ sofort ein Buchstabenfeld weiter nach unten gesetzt.

Im Wald befinden sich **2 Gors** auf den Feldern 44 und 52.

Es können in dieser Legende **keine Ausrüstungen gekauft werden**. Doch bei der Entführung der Händler und dem Diebstahl der Ausrüstungen, haben die Kreaturen einige Gegenstände unterwegs verloren. Dieses können von den Helden gefunden und benutzt werden.

Ermittelt mit einem roten (10er) Würfel und einem Heldenwürfel (1er) die **Position folgender Sachen:**

5 der 6 Runensteine, 3 Heilkräuter, 1 Helm und 2 Schilder. Erwürfelt nun mit einem Heldenwürfel noch die Position des Fernglases:  
Heldenwürfel 1,2,3: Feld 57, sonst Feld 59.

**Lest jetzt die Legendenkarte A3**



# ANDOR

## Die gefangenen Händler

A3

Positioniert die **5 Trinkschläuche** in den geheimen See und legt einen Falken auf Feld.60  
Platziert bis zur Rückkehr der Händler in den Läden ein **rotes Kreuz** (Feldern 65 und 71). Ist ein Händler wieder in seinem Laden, können Stärkepunkte gekauft werden.

In der Mine befinden sich je ein **weiteres Geröllplättchen** zwischen den Feldern 18/16 und 15/16.  
Bis das erste Geröllplättchen entfernt wird, kommt es bei Sonnenaufgang zu **keinem Feuerstoss**. Sowie ein erstes Geröllplättchen entfernt wird, lest ihr die **Karte „Feuerstoß“**.

Betritt ein Held erstmalig den geheimen See, lest die Karte „**Seewasser**“.

Wird der erste Held befreit, lest die Karte „**Die Befreiung**“.

Die Helden (Bogenschütze + Zwerg sind Pflicht) starten auf Feld 70 mit 2 Stärke- und 7 Willenspunkten. Sie dürfen 4 weitere Willenspunkte beliebig auf die Gruppe verteilen. Der Zwerg startet das Abenteuer,

### Aufgaben der Helden:

Befreit die Händler und bringt sie in deren Läden, bevor der Erzähler Feld N erreicht.

Beschützt den Baum der Lieder. Sollte eine Kreatur Feld 45 erreichen, ist die Legende verloren.

# ANDOR

## Die gefangenen Händler

C1

**Der Erzähler erreicht das Feld C durch Sieg über eine Kreatur:**

=> Abschnitt A lesen

**Der Erzähler erreicht das Feld C durch den Sonnenaufgang**

=> Abschnitt B lesen

**A** In der folgenden Nacht passieren unheimliche Dinge:

Dem Bogenschützen wird der Bogen gestohlen. Legt ein rotes Kreuz auf die Heldentafel. Der Held kämpft ab dem nächsten Tag wie der Zwerg oder der Krieger.

**Lest die Karte C2 direkt bevor der Erzähler auf Feld D gesetzt wird**

**B** Dem Bogenschützen ist in der Nacht der Bogen gestohlen worden. Legt ein rotes Kreuz auf die Hedentafel. Der Held kämpft ab jetzt wie der Zwerg

**Lest jetzt die Karte C2**



# ANDOR

## Die gefangenen Händler

C2

Am Morgen vermisst der Bogenschütze seinen Bogen. Beim Durchforsten des Waldes finden die Helden **einen Belagerungsturm**, der von einem **Gor** bewohnt wird.

Ein Held erwürfelt die Position des Turms (50 + Würfelwert). Platziert dort den Turm und auf ihm einen Gor.

Der Gor kann sich nicht bewegen und nur durch einen vergifteten Pfeil des Bogenschützen geschlagen werden. Der Bogenschütze muss allein kämpfen. Wird der Gor geschlagen, wird der Erzähler sofort auf das Feld N gesetzt.

### Aufgaben:

Findet im Nebel die Hexe und geht zur ihr. Sie kann euch mitteilen, wo sich das Gift befindet. => **Lest die Karte „Die Hexe“, wenn ihr bei ihr seid.** Schlägt den Gor auf dem Turm.

Der Bogenschütze **findet seinen Bogen in der Mine im Laden des Händlers (Feld 71)**. Sowie der Händler in seinem Laden ist und der Troll besiegt wurde, übergibt er dem Bogenschützen seinen Bogen.

# ANDOR

## Die gefangenen Händler

I

*Ein Gor taucht im Wald auf und macht sich auf den Weg zum Baum der Lieder.*

Verhindert, dass der Gor Feld 45 erreicht.

Der Zwerg scheint der richtige Held für diese Aufgabe zu sein. Denn er hat in der Mine drei geheime Wege gefunden, die nur er für eine Stunde auf der Zeitleiste benutzen kann:

Verbindung zwischen 67 und 53

Verbindung zwischen 37 und 53

Verbindung zwischen 27 und 41

**Markiert diese Verbindungen mit Sternen.**

**Prinz Thorald**, der sich zu diesem Zeitpunkt im Wald auf Feld 65 befindet, kann die Helden außerhalb der Mine unterstützen.

Wenn sich **der Zwerg auf den Weg macht**, um den Gor zu schlagen **und** er sich auf der **Tagesleiste auf den Feldern 4 bis 10** befindet, stellt ihr den Gor auf Feld 50.

Ansonsten wird der Gor auf Feld 49 platziert.



# ANDOR

## Die gefangenen Händler



Ein Gor taucht in der Mine auf. Er besitzt ein Zauberpulver, dass er in das heiße Feuer auf Feld 10 werfen möchte. Wenn es ihm gelingt Feld 10 zu erreichen, wird die ganze Mine zerstört. Nur dem Zwerg kann es gelingen, dieses zu verhindern, weil er klein genug ist, den teilweise verschütteten Gang zu betreten.

Wenn sich **der Zwerg** auf der **Tagesleiste auf den Feldern 4 bis 10** befindet, stellt ihr den Gor auf das Feld 3.

Ansonsten wird der Gor auf Feld 4 platziert.

Der Gor zieht immer bei Sonnenaufgang entgegen der Pfeile in Richtung Feld 10. Markiert diesen Gor mit einem Sternenplättchen.

Bei dieser Aufgabe findet der Zwerg Hinweise auf geheime Verbindungen zwischen der Mine und dem Wald:

Verbindung zwischen 67 und 53

Verbindung zwischen 37 und 53

Verbindung zwischen 27 und 41

Nur der Zwerg kann diese Verbindung für eine Stunde auf der Zeitleiste nutzen.

**Markiert diese Verbindungen mit Sternen.**

**Prinz Thorald**, der sich zu diesem Zeitpunkt im Wald auf Feld 65 befindet, kann die Helden außerhalb der Mine unterstützen.

# ANDOR

## Die gefangenen Händler



Ein Gor taucht in der Mine auf. Er besitzt ein Zauberpulver, dass er in das heiße Feuer auf Feld 20 werfen möchte. Wenn es ihm gelingt Feld 20 zu erreichen, wird die ganze Mine zerstört. Nur dem Zwerg kann es gelingen, dieses zu verhindern, weil er klein genug ist, den teilweise verschütteten Gang zu betreten.

Wenn sich **der Zwerg** auf der **Tagesleiste auf den Feldern 4 bis 10** befindet, stellt ihr den Gor auf das Feld 15.

Ansonsten wird der Gor auf Feld 16 platziert.

Der Gor zieht immer bei Sonnenaufgang entgegen der Pfeile in Richtung Feld 20. Markiert diesen Gor mit einem Sternenplättchen.

Bei dieser Aufgabe findet der Zwerg Hinweise auf geheime Verbindungen zwischen der Mine und dem Wald:

Verbindung zwischen 67 und 53

Verbindung zwischen 37 und 53

Verbindung zwischen 27 und 41

Nur der Zwerg kann diese Verbindung für eine Stunde auf der Zeitleiste nutzen.

**Markiert diese Verbindungen mit Sternen.**

**Prinz Thorald**, der sich zu diesem Zeitpunkt im Wald auf Feld 65 befindet, kann die Helden außerhalb der Mine unterstützen.



# ANDOR

## Die gefangenen Händler



Das Entfernen der Geröllplättchen hat zu vielen Erschütterungen geführt und es wird ein weiterer **Gang in der Mine verschüttet.**

Erwürfelt mit einem Heldenwürfel die Position (Feld 20 + Heldenwurf) aus.

Plaziert zwischen diesem und den in Pfeilrichtung angrenzenden Feld die zwei Geröllplättchen, die noch nicht am Spiel teilgenommen haben.

Diese Barriere kann auch von einem Feuerstoss nicht überwunden werden.

# ANDOR

## Die gefangene Händler



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn

- Der Gor des Belagerungsturms geschlagen wurde
- keine Kreatur den Baum der Lieder erreicht hat
- Beide Händler in ihren Läden (Feld 65 und 71) sind

Die Legende nahm kein gutes Ende, wenn

- Der Gor des Belagerungsturms nicht geschlagen wurde
- eine Kreatur den Baum der Lieder erreicht hat
- Nicht beide Händler in ihren Läden (Feld 65 und 71) sind



# ANDOR

## Die gefangenen Händler

### Feuerstoß

Lest diese Karte, sowie ein erstes Geröllplättchen zerstört wurde

*Das Entfernen des Geröllplättchens hat in der Mine einen Feuerstoß ausgelöst:*

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.

Sinken die Willenspunkte eines Helden auf Null, ist der Tag des Helden beendet. Er verliert einen Stärkepunkt und erhält dafür drei neue Willenspunkte.

Hat er keinen Stärkepunkt mehr, scheidet er aus dem Abenteuer aus.

Durch den Einsatz eines Schildes werden folgende Helden geschützt:

- der Schildträger
- alle Helden, die auf dem Feld des Schildträgers stehen.
- alle Helden, die in Pfeilrichtung hinter dem Schildträger stehen

# ANDOR

## Die gefangenen Händler

### Die Hexe

Lest diese Karte, wenn ihr die Hexe gefunden habt und die Karte C2 bereits verlesen wurde

*Reka weiß, wo das Gift zu finden ist. Ein Held erwürfelt mit dem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position des Giftes. Platziert dort das Giftplättchen.*

Die Hexe erzählt dem Helden, dass es Pergamente gibt, auf denen unbekannte Zaubersprüche stehen.

Für jedes Pergament, dass ihr der Hexe überlasst, würde sie für 2 Goldstücke den „**Zauberspruch der gewesenen Zeit**“ für euch anwenden.

Dieser Spruch würde bewirken, dass der Erzähler ein Feld auf der Buchstabenleiste zurück geht.

Bereits gelesene Karten der Legende würden nicht erneut verlesen werden.



# ANDOR

## Die gefangenen Händler

Seewasser

Lest diese Karte, sowie ein Held den geheimen See betritt

Betritt ein Held den geheimen See, ist seine **Aktion „Laufen“ beendet**.

Die Helden finden hier Trinkschläuche, die mit dem Wasser des geheimen Sees gefüllt sind. Jeder Held kann so viele Trinkschläuche nehmen, wie er tragen kann und im See vorhanden sind.

**Verbrauchte Trinkschläuche** werden auf dem Sonnenaufgangsfeld abgelegt. Mit dem Auffrischen der Brunnen, werden die verbrauchten Trinkschläuche wieder im See platziert.

Wenn ein Held einen Trinkschlauch mit Wasser aus dem geheimen See besitzt, darf er auch **einmalig pro Trinkschlauch 1 Willenspunkt in einen Bewegungspunkt umwandeln**.

Trinkschläuche, die ab jetzt durch **aktivierte Nebelplättchen** ins Spiel kommen, werden durch das Nebelplättchen auf der Heldenkarte dargestellt. Diese Plättchen sind jetzt nur noch für eine Aktion zu verwenden.

# ANDOR

## Die gefangenen Händler

Die Befreiung

Lest diese Karte, sowie ein Händler befreit wurde

Der befreite Händler ist dankbar und gibt euch ein **Pergament mit einem geheimen Zauberspruch**. Er teilt euch mit, dass jeder Händler ein geheimes Pergament mit sich führt.

Wenn ihr dieses Pergament zur Hexe bringt, kann sie den „**Zauber der gewesenen Zeit**“ auslösen.

Der Händler muss jetzt immer von einem Held **begleitet** werden.

Wenn der Held mit dem Händler ein Feld betritt, auf dem eine Kreatur steht, wird er **sofort von der Kreatur angegriffen**. Der Händler unterstützt den Helden mit einem zusätzlichen Stärkepunkt. Auch andere Helden können mit kämpfen.

Wenn der Held den Kampf mit dem Händler verliert oder abbricht, rückt der Erzähler sofort auf das Feld N vor.

Wenn der Held mit dem Händler einen Laden erreicht, kann jeder Held dort wieder Stärkepunkte kaufen. Die Helden zahlen 2 Gold pro Stärkepunkt (Sonderfähigkeit des Zwerges beachten).

Im Laden auf Feld 71 befindet sich der **Bogen des Bogenschützen**, der zum Sieg gegen den Gor auf dem Befestigungsturm benötigt wird. Dieser Laden wird jedoch von einem unbeweglichen Troll bewacht, der zuerst geschlagen werden muss.