

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
DER
STERNENSCHILD

Willkommen zurück!

Mit dem folgenden Einführungscomic begleiten wir euch durch die Spielvorbereitungen.

Hinweis: Falls ihr die Regeln für das Grundspiel nicht mehr „parat“ habt, legt bitte das Begleitheft bereit.

Für Axel Meffert

Ein unbeschreibliches Fest folgte auf den Sieg über den Drachen. Männer und Frauen tanzten in den Gassen und die Kinder lachten und sangen. Die letzten Tage hatte sie alle viel gekostet. Doch nun wurde gefeiert! Prinz Thorald ernannte die Helden zu Fürsten von Andor ...

... und laut den Chroniken unseres Volkes, den Bewahrern vom Baum der Lieder, herrschte für viele Tage Frieden im Lande Andor. Es war ein goldener Herbst und die Luft war mild und warm. Doch dann fegten die ersten Stürme über das Land und der kommende Winter streckte seine eiskalte Hand aus. Gors und Trolle überfielen Bauernhöfe und fraßen das Vieh und so manchen glücklosen Bauern.

Wie konnten die tapferen Andori das Korn auf den Feldern ernten, wenn sie jederzeit einen Angriff fürchten mussten?

An dieser Stelle enden die Chroniken leider. Nur wenige lückenhafte Berichte verschiedener Autoren erzählen die Geschichte weiter.

Damit meint ihr sicher, wie die Helden von Andor den uralten Feuergeist besiegten, richtig?

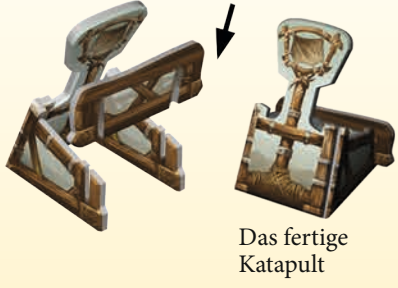


Ach Josella, du musst noch viel lernen. Es war eine turbulente Zeit und heute gibt es viele, teilweise widersprüchliche Berichte. In nur **einem** Bericht wirst du die Wahrheit nicht finden ...

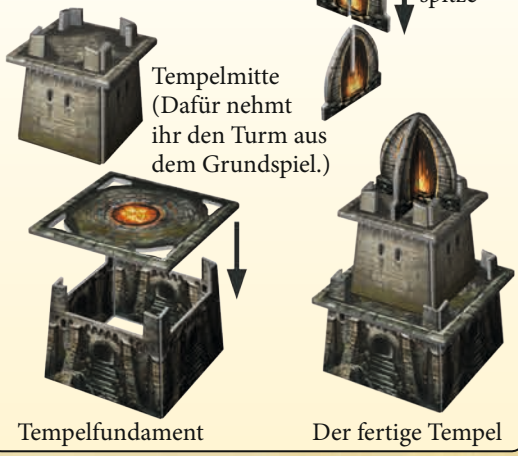


- Löst vorsichtig alle Teile aus den vier Stanztafeln.
- Steckt alle Spielfiguren in die zugehörigen Kunststoffhalter. Der farbige Balken unten an der Figur muss mit der Farbe des Kunststoffhalters übereinstimmen.
- Baut den Dunklen Tempel, das Katapult und den Belagerungsturm wie hier abgebildet zusammen.

2. Das Katapult



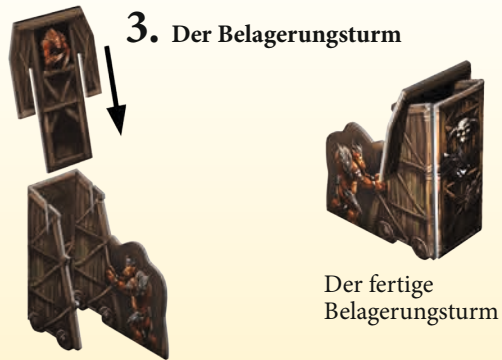
1. Der Dunkle Tempel



In manchen Berichten ist die Rede von mächtigen Katapulten und Belagerungstürmen. Andere wiederum erwähnen, dass die Helden den Dunklen Tempel bis auf die Grundmauern geschliffen hatten, um dessen böser Magie ein Ende zu bereiten.



3. Der Belagerungsturm



Und einzig auf einer Tafel der Schildzwerge heißt es, dass Irlök, der Schrecken aus dem Geheimen See, die Mine verlassen hatte. Es erscheint unvorstellbar, dass es je ein solches Wesen gegeben haben soll. Doch niemand weiß heute mehr, was wirklich geschehen war.



- Legt die 36 Legendenkarten bereit. In dieser Erweiterung gibt es ein **neues Legendenkartensystem**. Denn es gibt mehrere Legendenkarten mit derselben Buchstabenbezeichnung. In einem Spiel kommt aber nur jeweils eine davon ins Spiel.

Beispiel: Es gibt 5 x die Karte „A2“. Aber **nur eine davon** kommt in den **Legendenkartenstapel**. Die restlichen 4 Karten „A2“ kommen aus dem Spiel. Die lernt ihr erst in späteren Partien kennen.

Hinweis: Manche Karten, wie z. B. die Karte „A1“, gibt es nur einmal.



Vor einer Partie Sternenschild müsst ihr folgende Buchstabenkarten zusammenstellen und daraus den **Legendenkartenstapel** bilden:

Nur einmal im Spiel



Eine von 5



Eine von 5



Nur einmal im Spiel



Nur einmal im Spiel



Eine von 4



Nur einmal im Spiel



Sortiert die Legendenkarten nach Alphabet, so dass die Karten A1, A2 usw. oben liegen und als unterste Karte die Legendenkarte N. Diese Karten bilden den **Legendenkartenstapel**.



Nur einmal im Spiel

WICHTIG: Die Karte E stellt eine besondere Herausforderung für erfahrene Helden dar. In den ersten Partien solltet ihr ohne diese Karte spielen.

Außerdem müsst ihr folgende Karten bereitlegen:

6 x „Bedrohung“



1 x „Die Gaben der Andori“



5 x „Hinweiskarte“



3 x „Wolfskarte“



1 x „Varkurs Triumph“



1 x „Sternenlicht“



Aber Meister, was ist mit dem Sternenschild? Der Schild, der das Licht der Sterne und die Hoffnung birgt. Den muss es doch gegeben haben, oder?



Der Träger des Sternenschildes kann den Schild 2 x einsetzen (jede Seite des Schildes 1 x).

Bei **Sonnenaufgang**, ehe das **erste Symbol ausgeführt** wird, kann er ein rotes X auf eines der dort abgebildeten Symbole legen. Das abgedeckte Symbol wird dann nicht ausgeführt. Er kann auch beide Seiten des Schildes auf einmal nutzen und 2 Symbole mit X-en abdecken.

Hinweis: Wie der Sternenschild ins Spiel kommt, erfahrt ihr während des Spiels.



Beispiel: Der Held nutzt den Schild und legt das rote X auf das **Skral-Symbol**. Dann werden bei diesem **Sonnenaufgang** alle Skrale **nicht** bewegt.

Ja, alle Berichte stimmen darin überein, dass es den Helden gelang, den Sternenschild zu finden, ehe er in die Hände des Dunklen Magiers fiel. Und darum nennen wir diesen Teil der Geschichte auch heute noch: **Die Ära des Sternenschildes**



Start-Anweisungen

Folgt den Nummerierungen und legt vor jedem Spiel die hier abgebildeten Teile bereit.



1. Befolgt die Anweisungen auf der Karte „Checkliste“ aus dem Grundspiel.

2. Legt folgende Plättchen bereit (einige stammen aus dem Grundspiel):



8 x Geröll



1 x Schlüssel



3 x Waldpilze



6 x Pergamente



1 x grüner Edelstein



11. Legt die 3 Wölfe bereit.

Merrik, der Kartograph



Ken Dorr, der Dieb

10. Legt die beiden neuen Figuren bereit.

Das Abenteuer beginnt!

Lest jetzt die Legendenkarte A1 laut vor.

3. Legt die 6 Bedrohungen bereit:



Belagerungsturm



Krahdler



Katapult



Der Dunkle Tempel



Feuergeist



Wassermonster



7 x Lichtplättchen



1 x Markierungsring



8 x Feuerplättchen



3 x Heilkräuter



5 x Baumstämme



6 x Runensteine

4. Legt die neuen Gegenstände Fackel, Stundenglas, Hornfalke, Flöte und Sternschild bereit:



5. Legt alle Bauern bereit:



6. Legt Sternchen auf die Felder C, G und N der Legendenleiste.

WICHTIG:

Auf „E“ wird ein Sternchen nur gelegt, wenn ihr nach einigen Partien die schwierigere Version mit der Karte „E“ spielt. Ansonsten bleibt „E“ frei.

7. Legt das Wolfssymbol bereit.



WICHTIG:

Im ersten Spiel legt ihr das Wolfssymbol auf Feld „B“ der Legendenleiste. In späteren Spielen wird die Position des Wolfssymbols per Würfelwurf bestimmt.



9. Legt alle Kreaturen und den Dunklen Magier bereit.



8. Legt den Legendenkartenstapel bereit.



Tipps für die schwierigere Version mit Karte E

Die Karte E stellt eine besondere Herausforderung für erfahrene Helden dar. Daher solltet ihr diese Karte erst nach einigen Partien hinzunehmen. Bevor die Bedrohung bei Karte C ermittelt wird, solltet ihr am ersten Tag nur eine Kreatur besiegen, so dass der Erzähler beim ersten Sonnenaufgang Feld „C“ erreicht. Weil viele Bedrohungen erst bei Sonnenaufgang aktiv werden (nämlich dann, wenn auch die Brunnen aktiviert werden), habt ihr auf diese Weise etwas mehr Zeit, um darauf reagieren zu können.

Mehrere Figuren/Plättchen auf einem Feld

Der Prinz, die Hexe, Pergamente, Waldpilze und Baumstämme dürfen sich mit einer Kreatur, einem Feuerplättchen, einer Bedrohung oder einem Wolf auf einem Feld befinden.

Die Legendenziele

In einer Partie Sternenschild **müssen** immer **3 Legendenziele** erfüllt werden:

1. Burgverteidigung (wie im Grundspiel)
2. Fürstenaufgabe erfüllen (kommt durch die Karte A3 ins Spiel)
3. Bedrohung abwehren (wird bei Karte C durch Würfeln ermittelt)

Wenn die Bedrohung abgewehrt wurde, wird der Erzähler sofort auf Feld „N“ versetzt und die Legende endet. D. h. die Fürstenaufgabe muss vorher erledigt sein.

Fürstenaufgabe „Burgtor“

- Beim Auswürfeln können mehrere Baumstämme auf einem Feld liegen.
- Im Vorbeigehen kann ein Baumstamm nicht eingesammelt werden.
- Wenn ein Held, der einen Baumstamm trägt, einen Stärkepunkt verliert und der Baumstamm nun nicht mehr vor den Holzstein auf seiner Stärkepunkteleiste passt, muss der Baumstamm auf dem Feld, auf dem der Held aktuell steht, abgelegt werden. Dort kann er später von demselben oder einem anderen Helden, bei dem er auf die Stärkepunkteleiste passt, eingesammelt werden.
- Baumstämme können nicht mit dem Falken verschickt werden.

Fürstenaufgabe „Fieber“

- Die Hexe kann von einer Heldenfigur mitbewegt werden (wie die Bauern im Grundspiel).
- Ein Held, der die Hexe findet, erhält wie üblich ihren magischen Trank.
- Der Trank der Hexe kann weiterhin eingekauft werden, und zwar auf dem Feld, auf dem sich die Hexe aktuell befindet.

Fürstenaufgabe „Prinz Thorald“

- Der Prinz muss von einer Heldenfigur mitbewegt werden (wie die Bauern im Grundspiel).

Fürstenaufgabe „Vorräte“

- Die Werte der Heilkräuter oder der Waldpilze, die zur Erfüllung der Aufgabe auf der Burg liegen müssen, sind beliebig.

Fürstenaufgabe „Zeugnisse“

- Die Pergamente werden auf den kleinen Ablagefeldern der Heldentafeln gesammelt.
- Sie können mit dem Falken verschickt werden.

Die Bedrohungen

Die Bedrohungen sind die Hauptaufgabe der Helden. Welche der 6 Bedrohungen ins Spiel kommt, entscheidet sich erst im Laufe des Spiels. Daher werden zu Beginn alle Materialien bereitgelegt. Alle Bedrohungen **gelten nicht als Kreaturen**. Auch dann nicht, wenn z. B. wie im Falle des Katapults zwei Trolle eingesetzt werden. Das heißt, Regeln wie z. B. die Bewegung bei Sonnenaufgang haben keinen Einfluss auf die Bedrohungen.

Der Feuergeist

- Die Feuerplättchen haben keine Auswirkungen auf Nebelplättchen, Brunnenplättchen, Sternen, Lichtplättchen, Kreaturen, Bauern, Wölfe, andere Figuren (wie z. B. die Hexe) oder Gegenstände (z. B. Heilkräuter, Waldpilze, Baumstämme oder Pergamente).
- Ob die Helden verloren haben, entscheidet sich in dem Moment, wenn die Feuerplättchen auf den Spielplan gelegt werden sollen. Wenn nicht mehr genügend vorhanden sind und neue gelegt werden müssen (z. B. bei 3 Spielern müssen noch mindestens 3 Feuerplättchen im Vorrat liegen), haben die Helden sofort verloren. Es nützt in diesem Moment nichts, wenn ein Held auf einem Feld steht, auf dem ein Feuerplättchen gelegt werden würde, das sofort wieder gelöscht wäre und aus dem Spiel käme.
- Allerdings lässt sich mit dem Sternenschild das Auslegen der Feuerplättchen verhindern, wenn bei Sonnenaufgang ein rotes X auf das Brunnensymbol gelegt wird. In diesem Fall können ausnahmsweise zu wenig Feuerplättchen im Vorrat sein.

- Ein Held, der weniger als 5 Willenspunkte hat, darf ein Feld mit einem Feuerplättchen nicht betreten.
- Sollte ein Held bereits auf einem Feld stehen, auf das bei Sonnenaufgang ein Feuerplättchen gelegt wird, verliert er sofort 4 Willenspunkte. Dieses Feuerplättchen wird anschließend wieder vom Spielplan genommen.

Hinweis: Hat dieser Held weniger als 5 Willenspunkte, verliert er alle Willenspunkte, steigt wieder auf 3 Willenspunkte und verliert einen Stärkepunkt. Das Feuerplättchen kommt dann aus dem Spiel. Das gilt auch, wenn der Held nur einen Stärkepunkt hat. Diesen verliert er jedoch nicht.

Der Belagerungsturm

- Kreaturen ignorieren den Belagerungsturm. Der Turm wird von ihnen nicht übersprungen.
- Mit dem Sternenschild lässt sich die Bewegung des Turms verhindern, wenn bei Sonnenaufgang ein rotes X auf das Brunnensymbol gelegt wird.

Der Dunkle Tempel

- Für das Zerstören eines Tempel-Teils, geht der Erzähler nicht weiter.
- Mit dem Sternenschild lässt sich das Aufstehen der Kreaturen verhindern, wenn bei Sonnenaufgang ein rotes X auf das Brunnensymbol gelegt wird.

Das Katapult

- Das Katapult steht auf Feld 17. Die beiden Trolle, die es „bedienen“, können nicht mit der Fackel verscheucht werden. Es dürfen auch keine Kreaturen auf das Feld 17 verscheucht werden.
- Diese beiden Trolle bringen keine Belohnung und haben andere Stärkepunktwerte als normale Trolle. Der Erzähler geht beim ersten besiegten Troll ein Feld weiter auf der Legendenleiste. Wenn der zweite Troll besiegt wurde, ist die Bedrohung abgewehrt und der Erzähler wird auf das Feld N der Legendenleiste versetzt.
- Das Feuern des Katapults kann mit dem Sternenschild verhindert werden, wenn bei Sonnenaufgang ein rotes X auf das Erzählersymbol gelegt wird. Dann geht der Erzähler nicht weiter.
- Der Sternenschild kann auch als normaler Schild verwendet werden, wenn ein Held auf der Burg steht, um Geröll abzuwehren.

Der Krahdler

- Wölfe erhöhen den Stärkepunktwert des Krahdlers nicht.
- Die Bewegung des Krahdlers kann durch den Sternenschild unterbunden werden, wenn bei Sonnenaufgang ein rotes X auf das Brunnensymbol gelegt wird.

Irlok, das Wassermöster

- Können Kreaturen nicht mehr weiterziehen, weil eine Brücke zerstört wurde, bleiben sie einfach stehen. Wenn eine neue Kreatur auf ein Feld gestellt werden soll, das bereits besetzt ist, und sie wegen einer zerstörten Brücke nicht mehr entlang des Pfeils auf das angrenzende Feld weitergesetzt werden kann, wird diese neue Kreatur nicht aufgestellt.

Die Lichtplättchen

- Im Vorbeigehen können Lichtplättchen nicht eingesammelt werden.
- Die Lichtplättchen gibt es in den Werten 2, 4, 6, 8, 10, 14.

Die Waldpilze

- Im Vorbeigehen können Waldpilze nicht eingesammelt werden.
- Die Waldpilze gibt es in den Werten 1, 1, 2.
- Beim Auswürfeln können auch mehrere Waldpilze auf einem Feld liegen.
- Die Waldpilze können nicht eingesetzt werden, um bei einem Händler Goldmünzen zu bekommen.
- Sie können nicht eingesetzt werden, um damit bei der Hexe einzukaufen.
- Manche Aufgaben und Ereigniskarten verlangen Gold von der Heldengruppe. Auch hier darf nicht mit Waldpilzen statt mit Gold bezahlt werden.

Die Gaben der Andori

- Bei der Verteilung kann jeder Held eine Gabe erhalten. Wenn die Heldengruppe aber beschließt, dass ein Held 2 oder 3 Gaben haben soll, geht auch das.
- Alle Gaben der Andori werden bei Sonnenaufgang wieder auf die Vorderseite gedreht. Das geschieht auch dann, wenn eine Gabe der Andori auf einem Feld abgelegt wurde.
- Die Nutzung dieser Gegenstände kostet keine Stunden auf der Tagesleiste.

Das Hadrische Stundenglas

- Es können nicht weniger als 3 Stunden zurückgesetzt oder die 3 Stunden aufgeteilt werden (also z. B. erst mal nur 2 Stunden zurück und später noch 1 Stunde).
- Das Stundenglas darf nur auf den Zeitstein eines Helden angewandt werden.
- Der Zeitstein des Helden muss mindestens auf der 3. Stunde sein, damit er volle 3 Stunden zurückgesetzt werden kann.

- Wenn der Zeitstein eines Helden **beim Zurücksetzen** die Stunde passiert, auf der das Wolfssymbol liegt, oder er genau darauf landet, geschieht nichts. Erreicht der Zeitstein jedoch erneut das Wolfssymbol, werden die Wölfe erneut aktiviert.

Die Andorische Flöte

- Der Zauberer darf seine Sonderfähigkeit nur anwenden, wenn er selbst die Flöte benutzt.

Die Wölfe

- Wölfe zählen **nicht als Kreaturen**.
- Die Wölfe können immer auch gegen Bedrohungen eingesetzt werden.
- Gezähmte Wölfe sind für die Bauern keine Gefahr.
- Immer wenn der Zeitstein eines Helden das Wolfssymbol auf der Tagesleiste erreicht, werden sofort alle Wölfe entlang der Pfeile bewegt.

Beispiel 1: Das Wolfssymbol liegt auf der 4. Stunde. Der Zauberer will den Leitwolf auf Feld 45 zähmen. Er müsste 2 Felder weit laufen, um das Feld des Leitwolfes zu erreichen. Dabei würde sein Zeitstein das Wolfssymbol erreichen und alle Wölfe werden ein Feld entlang der Pfeile weiterbewegt. Daher läuft der Zauberer direkt ein Feld weiter auf Feld 43.



Beispiel 2: Der Zauberer ist auf das Feld zum Leitwolf gelaufen. Weil das Zähmen als „Aktion Kämpfen“ zählt, kann er den Leitwolf nach dem Laufen nicht sofort zähmen, sondern erst, wenn er wieder an der Reihe ist. In der Zwischenzeit erreicht der Zeitstein eines anderen Helden das Wolfssymbol. Alle Wölfe werden wieder ein Feld entlang des Pfeils weitergesetzt. Wenn der Zauberer wieder an der Reihe ist, kann er den Leitwolf nicht zähmen, da dieser bereits ein Feld weitergelaufen ist.

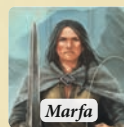


Beispiel 3: Der Zauberer versucht, den Leitwolf zu zähmen. In seinen ersten beiden Versuchen gelingt es nicht, den Kampfwert des Wolfes zu erreichen. Weil das Zähmen als „Aktion Kämpfen“ zählt, wird sein Zeitstein vor jeder Kampfrunde ein Feld weitergesetzt. Jetzt erreicht sein Zeitstein das Wolfssymbol. Sofort bewegt sich der Leitwolf (und alle anderen Wölfe) – mitten im Kampf – ein Feld entlang des Pfeils. Der Kampf endet, denn der Zauberer steht nun nicht mehr auf demselben Feld mit dem Leitwolf. Der Bogenschütze oder ein Held mit einem Bogen könnte den Kampf sofort weiterführen.

- Weil das Zähmen als „Aktion Kämpfen“ zählt, kann der Bogenschütze bzw. ein Held mit Bogen den Leitwolf auch von einem angrenzenden Feld aus zähmen.
- Ein Held am Zug kann zu jeder Stunde seinen Tag vorzeitig beenden. In der Regel kommt das erst ab der 7. Stunde vor. Es ist aber in jeder Stunde möglich. Es kann sinnvoll sein, dass ein Held seinen Tag vorzeitig beendet, um mit seinem Zeitstein nicht das Wolfssymbol zu erreichen. Ein Held, dessen Zeitstein auf dem Sonnenaufgang-Feld liegt, könnte sogar seinen Tag beenden, noch bevor er die erste Stunde verbraucht hat. Dann kann er aber den ganzen Tag nichts mehr machen und der nächste Held im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.
- Auch wenn ein Held, der den Leitwolf gezähmt und das Wolfssymbol auf seine Helden-tafel gelegt hat, später Stärkepunkte hinzubekommt oder verliert, bleibt das Wolfssymbol über dem Stärkepunktwert liegen, bei dem der Leitwolf gezähmt wurde.

Orfen und Marfa, die Wolfskrieger

- Auf legenden-von-andor.de gibt es diese Zusatzhelden als kostenlosen Download. Sie sind besonders gut geeignet, um den Leitwolf zu zähmen (nähere Erklärung findet ihr dort).



Der Autor und Illustrator Michael Menzel wurde 1975 geboren und lebt mit seiner Familie am Niederrhein. Er gestaltet für verschiedene Verlage sowohl Kinder- als auch Familienspiele. Sein erstes Spiel als Autor „Die Legenden von Andor“ wurde zum Kennerspiel des Jahres 2013 gewählt. Außerdem erhielt es in Frankreich den Preis „As d’Or“ als Spiel des Jahres und wurde in Österreich zum „Spielehit mit Freunden“ gewählt.

Redaktion: Wolfgang Lüdtke/TM-Spiele
Grafik: Michaela Kienle/Fine Tuning

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

© 2013 Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5–7, D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de, kosmos.de

Art.-Nr: 691936

Alle Rechte vorbehalten. MADE IN GERMANY

Mehr Informationen über die Welt von Andor, das offizielle Forum und Fan-Legenden findet ihr auf:

legenden-von-andor.de

Facebook: www.facebook.com/legendenvonandor