

Mit dieser „Spielanleitung mit Losspiel-Abenteuer“ könnt ihr leicht in das erste Abenteuer von Chada, der Bogenschützin, und Thorn, dem Krieger, eintauchen. Ihr spielt zusammen gegen das Spiel und versucht, das Abenteuer gemeinsam zu gewinnen. Schon bald macht ihr eure ersten Spielzüge. **Tipp:** Am besten setzt ihr euch nebeneinander. Dann habt ihr alles gut im Blick. **Viel Vergnügen!**

Vor dem ersten Spiel

- Löst vorsichtig alle Teile aus der Stanztafel.
- Steckt die Figuren Chada, Thorn und den Fluch in die Kunststoffhalter.
- **Hinweis:** Die Figur im roten Rahmen ist „Stinner, der Seekrieger“. Dies ist eine Bonusfigur, die im Spiel zu zweit nicht verwendet wird. Wenn ihr Solo-Abenteuer mit Stinner erleben wollt, findet ihr die dafür benötigten Karten als kostenlosen Download auf legenden-von-andor.de.
- Sortiert die **36 großen Abenteuerkarten** nach den vier Abenteuern auf den Rückseiten. Die Abenteuer bestehen jeweils aus 2 Karten „Einführung und neue Symbole“ und 8 Etappenkarten. **Hinweis:** Beim Abenteuer „Die Stachelklippen“ sind es nur 4 Etappenkarten.

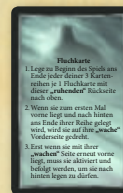
- Sortiert die **60 Spielkarten** wie hier abgebildet:



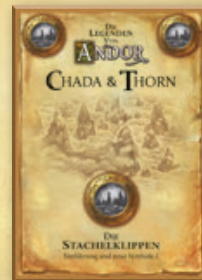
3 Heldenkarten Chada



3 Heldenkarten Thorn



6 Fluchkarten (Rückseite)



36 Abenteuerkarten (Rückseite)



29 Nebelkarten (Rückseite)



4 Freundskarten (Rückseite)



12 Ausrüstungskarten (Rückseite)

3 Sonderkarten:
Ein Schiffbrüchiger, Drukil, Callum

Vorgeschichte: Chada und Thorn haben sich auf den Rückweg nach Andor begeben, das in ihrer Abwesenheit angegriffen wird. Doch ihr Schiff geriet in einen heftigen Sturm und kenterte an hoch aufragenden Klippen einer unbekanntes Insel ...

Vorbereitung für das Losspiel-Abenteuer

- Stellt eure Heldenfiguren und die Fluchfigur bereit.
- Legt die Willenspunkte- und die Lagerfeuerplättchen bereit.
- Jeder Spieler hat im Losspiel-Abenteuer **nur eine Heldenkarte** (Chada oder Thorn jeweils mit der Abbildung von vorne), die er mit der „Sonnenseite“ nach oben vor sich auslegt.
- Legt die hier abgebildete Fluchkarte mit der Text-Rückseite nach oben jeweils hinter eure Heldenkarte. Diese beiden Karten bilden eure **Kartenreihe**.
- Legt außerdem die Freundeskarte „Grenolin, der Barde“ bereit.



Die Heldenkarten

Jede Heldenkarte bietet **3 Aktionsmöglichkeiten**:

1. Laufen, 2. Kämpfen, 3. Sonderfähigkeit. Wenn ihr eure Heldenkarte aktiviert, nutzt ihr **immer nur eine dieser 3 Aktionsmöglichkeiten**. Im Losspiel-Abenteuer gibt es nur die Aktion „Laufen“.

Laufen

2 Wenn ihr die Aktion **Laufen** nutzt, könnt ihr eure Heldenfigur bewegen. Jeder Spieler entscheidet, welches der abgebildeten Schritt-Symbole er für seinen Helden nutzt. Je höher die Schrittzahl, desto mehr kostet die Bewegung.

Beispiel: Chada kann das 2-Schritte-Symbol nutzen, das sie nichts weiter kostet. **Oder** aber sie nutzt das 4-Schritte-Symbol. Dann muss sie die Fluchfigur 1 Feld weiterbewegen (und das kann gefährlich werden – dazu später mehr!)

Wichtig: Die jeweiligen Kosten müssen vollständig bezahlt werden können, sonst darf diese Aktion nicht gewählt werden! Auf den großen **Etappenkarten** sind auf den Landschaften Felder abgebildet. Die Zahl, die in einem Feld steht, gibt an, wie viele **Schritte** ihr benötigt, um eure Figur darauf ziehen zu dürfen. Überzählige Schritte dürft ihr verfallen lassen.



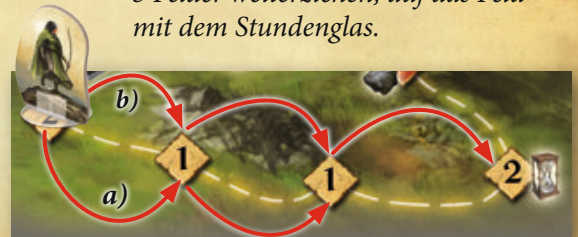
Kämpfen

Laufen

Sonderfähigkeit

Beispiele fürs Laufen:

a) Chada nutzt das 2-Schritte-Symbol und kann damit 2 Felder weiterziehen. **b)** Chada nutzt das 4-Schritte-Symbol und kann damit 3 Felder weiterziehen, auf das Feld mit dem Stundenglas.



Kämpfen



Das Symbol oben rechts auf der Karte gibt den Stärkewert des Helden an. Damit könnt ihr später Gegner besiegen. Im Losspiel-Abenteuer gibt es noch keine Gegner.

Sonderfähigkeit

Im Losspiel-Abenteuer können die Helden noch keine Sonderfähigkeiten nutzen.

Erklärung der Kartensymbole



= Fluchfigur
1 Feld weiterziehen



= Heldenkarte auf die Regenseite bzw. Sonnenseite wenden



= 2 Willenspunkte abgeben



= 1 Nebelkarte ziehen:
Dieses Symbol kann im Losspiel-Abenteuer noch nicht ausgeführt werden.

Ablauf eines Spielzugs

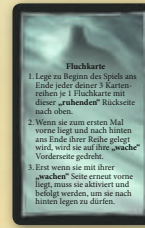
Die Spieler sind abwechselnd am Zug. In seinem Zug **muss** ein Spieler die Karte, die in seiner Reihe vorne liegt, **aktivieren**. Nur eine **vorne** liegende Karte kann aktiviert werden!

Heldenkarte aktivieren

Um eine Heldenkarte zu aktivieren, muss der Spieler eine der 3 Aktionen ausführen (hier im Losspiel-Abenteuer nur die Aktion „Laufen“). Anschließend wird die aktivierte Heldenkarte **ans Ende derselben Reihe gelegt**.



Fluchkarte mit „ruhender“ Seite



Nachdem der Spieler seine Heldenkarte aktiviert hat, liegt nun die Fluchkarte vorne in der Reihe. Wenn der Spieler wieder am Zug ist, muss er die Fluchkarte aktivieren. Sonst kann er die dahinter liegende Heldenkarte nicht aktivieren und sich somit auch nicht weiterbewegen. Befolgt einfach die Anweisungen auf der Karte.

Fluchkarte mit „wacher“ Seite



Auf der „wachen“ Seite der Fluchkarten sind Symbole abgebildet. Eins dieser Symbole muss der Spieler ausführen, um die Fluchkarte danach wieder ans Ende derselben Reihe legen zu dürfen. Im Losspiel-Abenteuer ist das mittlere Symbol nicht möglich.

Kaum mehr bei Bewusstsein trieben Chada und Thorn in dem eiskalten Wasser. Ihr Schiff, die Aldebaran, war gekentert. Sie mussten irgendwie die Küste erreichen. Denn sie spüren, dass sich ihnen etwas Bedrohliches näherte!

Das Losspiel-Abenteuer beginnt!

Legt diese Seite der Anleitung auf den Tisch. Sie ist jetzt euer Spielfeld.

Abenteuerziel: Jeder Held muss sein Zielfeld erreichen! Sollte die Fluchfigur eine der beiden Heldenfiguren einholen (bzw. überholen), ist das Abenteuer sofort verloren.

1. Stellt eure **Heldenfiguren** und die **Fluchfigur** auf die jeweiligen **Startfelder**. Jeder **Held** erhält 1 Willenspunkteplättchen.



2. Steht auf einem Feld bereits ein Held, deckt er es für den anderen Helden ab, so dass dieser die Angaben auf dem Feld (in diesem Fall Schritte) **nicht beachten** muss.



5. Es gibt häufig mehrere Wege auf einer Etappenkarte. Der **Fluch** nimmt immer den kürzesten Weg (**durchgezogene Linie**). Er muss die Angaben auf den Feldern (und später auch auf den Wegen) nicht beachten.

6. Dies ist ein **Stoppfeld**. Hier muss ein Held **anhalten**. Überzählige Schritte verfallen. Steht bereits ein Held auf einem Stoppfeld, deckt er es für den anderen Helden ab, so dass dieser die Angaben auf dem Feld nicht beachten muss. Das heißt, er muss hier den 1 Schritt nicht zählen und keinen Willenspunkt abgeben. Und er muss auf diesem Feld nicht anhalten.

3. Wenn ein Held hier **stehenbleibt**, erhält er die Freundeskarte „Grenolin, der Barde“. Nachdem die zum Laufen verwendete Heldenkarte **ans Ende der Reihe** gelegt wurde, wird die **neue Karte dahinter** gelegt.

4. Nur **wenn** ein Held hier **stehenbleibt**, **muss** er 1 Willenspunkt abgeben. Steht bereits ein Held auf diesem Feld, deckt er es für den anderen Helden ab, so dass dieser den 1 Schritt nicht zählen **und** auch keinen Willenspunkt abgeben muss. **Hinweis:** Die Willenspunkteplättchen sind alle grün. Die Farbe „Rot“ steht symbolisch für das Abgeben.

7. Beide Helden müssen ihre **Zielfelder** erreichen. Hat ein Held schon sein Zielfeld erreicht, nimmt er sich die **3 Lagerfeuerplättchen**. Der andere Held spielt alleine weiter. Jedes Mal, wenn der Held, der sich bereits auf seinem Zielfeld befindet, am Zug wäre, muss er 1 Lagerfeuerplättchen abgeben. Hat er bereits alle 3 abgegeben, haben beide Helden das Abenteuer gemeinsam verloren!



Chada beginnt, indem sie mit ihrer Heldenkarte eine Aktion „Laufen“ wählt. Danach ist Thorn an der Reihe. Wenn beide Helden das Ziel erreicht haben, lest weiter auf der nächsten Seite.

Herzlichen Glückwunsch! Ihr habt das erste Abenteuer erfolgreich bestanden. Die wichtigsten Regeln kennt ihr jetzt bereits. Weitere folgen auf den nächsten Seiten. Danach seid ihr **bereit für euer erstes großes Abenteuer „Die Stachelklippen“**.

Vorbereitung vor jedem Abenteuer

- Jeder Spieler wählt einen der beiden Helden und legt seine **3 Heldenkarten** (mit der Sonnenseite nach oben) nebeneinander vor sich aus. Hinter jede Heldenkarte wird eine **zufällig gezogene Fluchkarte mit ihrer „ruhenden“ Seite** nach oben **dahinter gelegt**.
- Mischt alle **Nebelkarten** und legt sie als verdeckten Vorratsstapel bereit. Die **12 Ausrüstungskarten** und die **3 Sonderkarten** werden ebenfalls bereitgelegt. Ob eine Sonderkarte im Spiel vorkommt und welche das ist, erfahrt ihr während des Abenteuers.
- Legt die **4 Freundeskarten** bereit. Ob und mit welchen Freunden ihr spielt, entscheidet ihr zu Beginn eines Abenteuers. *Tipp: Im ersten Spiel sollte Chada Grenolin als Freund haben und Thorn Merrik. Die Karte wird jeweils in der mittleren Reihe offen zwischen Helden- und Fluchkarte gelegt.*
- Legt die **20 Willenspunkte** und die **3 Lagerfeuer** als Vorrat bereit.
- Legt die **großen Abenteuerkarten** für das jeweilige Abenteuer bereit.
- Das Abenteuer „Die Stachelklippen“ besteht aus 6 großen Abenteuerkarten: 2 Karten „Einführung und neue Symbole“ und 4 Etappenkarten. Die **Start-Etappe** wird **offen** ausgelegt. Die **beiden Zwischen-Etappen** werden gemischt und in einer Reihe einzeln **verdeckt** daran angelegt. Zum Schluss wird die **Ziel-Etappe** **offen** ans Ende der Reihe gelegt. **Wichtig:** Die späteren Abenteuer bestehen jeweils aus 10 Abenteuerkarten. Statt 2 Zwischen-Etappen gibt es 6, von denen 2 zufällig und verdeckt ausgelegt werden. Die 4 übrigen Zwischen-Etappen kommen nicht ins Spiel und werden verdeckt in die Schachtel zurückgelegt. Dadurch nehmen diese drei Abenteuer jedes Mal einen anderen Verlauf.
- Stellt eure **Heldenfiguren** und die **Fluchfigur** auf die Startfelder der Start-Etappe.
- Jeder Spieler erhält **2 Willenspunkte**, die er neben seinen Kartenreihen auslegt.
- **Wichtig:** Im Abenteuer „Die Mauerberge“ erhalten die Spieler je **3 Willenspunkte**.
- Nehmt vom Vorratsstapel **so viele Nebelkarten wie oben links auf der Start-Etappe angegeben** ist und legt sie verdeckt als **aktuellen Stapel** oberhalb dieser Etappe bereit.
- Chada beginnt. In späteren Abenteuern entscheiden die Spieler gemeinsam, welcher Held beginnt.



Ablauf eines Spielzugs

Der Spieler, der an der Reihe ist, ist der aktive Spieler. Er **muss eine seiner 3 vorne liegenden Karten aktivieren**. Er kann frei wählen, welche der 3 Karten er aktivieren möchte. Anschließend wird die aktivierte Karte **in derselben Reihe** ganz nach hinten gelegt. Außer **a)** der Text auf der Karte sagt etwas anderes oder **b)** es handelt sich um einen Gegner, den der Spieler besiegt hat. Danach ist der Mitspieler an der Reihe.

Außer der Aktion „Laufen“ (siehe Seite 2) stehen den Spielern mit ihren Heldenkarten nun auch die Aktion „Kämpfen“ oder die unten auf der Karte angegebene „Sonderfähigkeit“ der Helden zur Verfügung.

Hinweis: Durch die Aktivierung der Karten kommen nach und nach Ausrüstungs- und Nebelkarten ins Spiel und die Reihen werden länger.



Aktion „Kämpfen“

Wenn ein Spieler mit einer seiner Heldenkarten, die vorne in einer Reihe liegt, die Aktion Kämpfen wählt, kann er eine Gegnerkarte, die in einer seiner **anderen** beiden Reihen vorne liegt, besiegen. Dazu muss sein Stärkewert gleich oder höher sein, als der Stärkewert auf der Gegnerkarte. *Hinweis: Die Gegner kommen durch die Nebelkarten ins Spiel. Ihr Stärkewert wird oben rechts in einem roten Symbol angegeben.*

Kämpfen kann ein Spieler auch mit Hilfe anderer Karten, die oben rechts ein blaues Stärkesymbol haben. So könnte Chada mit einer Ausrüstungskarte „Pfeile“, die bei ihr in einer Reihe vorne liegt, einen Gegner mit Stärke 9 oder geringer besiegen.

Nach erfolgreichem Kampf erhält der Spieler die unter dem Stärkewert der besiegten Karte abgebildete Anzahl Willenspunkte. Anschließend kommt die Gegnerkarte aus dem Spiel und wird in die Schachtel zurückgelegt. Danach wird die aktivierte Karte **in derselben Reihe** ganz nach hinten gelegt.

Beispiel: Thorn nutzt seine Heldenkarte mit Stärke 7 für die Aktion Kämpfen und besiegt den Gor (Stärke 4) in der Reihe neben ihm. Anschließend erhält Thorn die Belohnung von 1 Willenspunkt und der Gor kommt aus dem Spiel. Die genutzte Heldenkarte wird nach hinten ans Ende der Reihe gelegt. Statt seiner Heldenkarte hätte Thorn seine Ausrüstungskarte „Orweyns Hammer“ nutzen können, um den Gor zur Besiegung und den Willenspunkt zu erhalten.

Wichtig: Wenn die beiden Heldenfiguren auf **benachbarten Feldern** stehen, kann der aktive Spieler statt bei sich selbst, bei seinem Mitspieler, einen vorne liegenden Gegner besiegen. Die Belohnung erhält dann ebenfalls der aktive Spieler.



Gemeinsam kämpfen

Stehen die beiden Heldenfiguren auf **benachbarten** Feldern, können sie **gemeinsam kämpfen**. Der aktive Spieler kann seinen Mitspieler zum Kampf einladen, der dann ebenfalls eine seiner vorne liegenden Karten, die einen Stärkewert hat, aktiviert. Beide Spieler addieren die Stärkewerte ihrer aktivierten Karten und besiegen gemeinsam eine Gegnerkarte. Die Belohnung in Willenspunkten dürfen sie frei untereinander aufteilen. **Beide** Spieler legen anschließend ihre am Kampf beteiligten Karten von der vordersten Position ans Ende ihrer jeweiligen Reihe.

Gegnerkarten aktivieren statt zu besiegen

Wenn die Spieler eine vorne liegende Gegnerkarte nicht besiegen können oder wollen, bleibt sie dort liegen. Manche Gegner haben außer einem Stärkewert auch noch eine Sonderfähigkeit. **Anstelle des Kampfes** kann diese aktiviert und die Textanweisung durchgeführt werden. Kommt dadurch eine Gegnerkarte aus dem Spiel, erhält der Spieler die oben rechts auf der Karte angegebenen Willenspunkte jedoch **nicht**. Diese gibt es nur, wenn man einen Gegner mittels Stärkewert im Kampf besiegt. Wird eine vorne liegende Gegnerkarte weder besiegt noch durch ihre Sonderfähigkeit aktiviert, blockiert sie die in derselben Reihe dahinter liegenden Karten. **Achtung:** Sind zu Beginn seines Spielzugs **alle drei Reihen eines Spielers blockiert** und er kann keine seiner vorne liegenden Karten besiegen oder aktivieren, dann haben beide Spieler gemeinsam verloren.

Die Sonderfähigkeiten der Helden

Statt der Aktionen „Laufen“ oder „Kämpfen“ kann ein Spieler die Sonderfähigkeit eines seiner vorne liegenden Helden nutzen. Dazu wird die Textanweisung befolgt und die Karte ans Ende der Reihe gelegt.

Helden auf benachbarten Feldern

Wenn Chada und Thorn **zu Beginn eines Zuges** auf benachbarten Feldern stehen, können sie sich gegenseitig unterstützen. Chada kann einen Gegner, der bei Thorn in einer Reihe vorne liegt, im Kampf besiegen und Thorn kann das bei Chada.

Auch ist es möglich, dass die Helden Willenspunkte gemeinsam nutzen. *Hat z. B. Thorn nur noch 1 Willenspunkt, muss aber für seine Aktion „Laufen“ 2 Willenspunkte aufwenden, dann kann Chada 1 Willenspunkt für ihn zahlen. Wenn sie mehr Willenspunkte hat als Thorn, könnte sie sogar beide Willenspunkte für ihn übernehmen.*

Es ist erlaubt, dass sich die Spieler, solange sie benachbart sind, Willenspunkte schenken, ohne diese sofort zu verbrauchen.

Entscheidend ist, dass sich die Helden zu Beginn des Zugs auf benachbarten Feldern befinden.

Benachbart sind zwei Felder immer dann, wenn sie durch einen Weg (egal ob gestrichelte oder durchgezogene Linie) miteinander verbunden sind. Es dürfen sich also keine Felder dazwischen befinden. Dabei ist es egal, wie lange der Weg ist und ob sich Symbole auf dem Weg befinden oder nicht. Benachbart sind Felder auch über zwei Etappenkarten hinweg, wenn sich dazwischen kein weiteres Feld befindet.



Da sich kein Feld zwischen Chada und Thorn befindet, stehen sie auf benachbarten Feldern.



Die Nebelkarten

Die meisten Nebelkarten haben negative Auswirkungen, wenn sie in der Reihe **vorne** liegen und **aktiviert** werden. Wenn ein Spieler die Aktion „Laufen“ wählt und auf seiner Heldenkarte neben der Schrittzahl ein solches Symbol abgebildet ist, muss er 1 bzw. 2 Nebelkarte(n) vom aktuellen Nebelkartenstapel aufdecken und **ans Ende** seiner aktiven Reihe legen (hinter seine genutzte Heldenkarte). Sollte er mehr als eine Nebelkarte nehmen müssen, werden diese einzeln gezogen und in dieser Folge ans Ende der Reihe gelegt.

Wichtig: Ist der aktuelle Stapel der Nebelkarten aufgebraucht und ein Spieler muss von diesem Stapel eine Nebelkarte nehmen, dann haben beide Spieler gemeinsam verloren.



Die Ausrüstungskarten

Die meisten Ausrüstungskarten kommen durch die Sonderfähigkeit der Helden ins Spiel. Wenn ein Spieler einen Ausrüstungsgegenstand erhält, wird diese Karte **ans Ende** der aktiven Reihe gelegt (hinter seine genutzte Heldenkarte). Der Spieler kann den Gegenstand nutzen, wenn er in seiner Reihe **vorne** liegt. Wenn der Kartentext nichts anderes sagt, kommt die genutzte Ausrüstungskarte anschließend aus dem Spiel. Sollte eine Ausrüstungskarte einer Sorte nicht mehr im Vorrat liegen, kann man sie nicht mehr erhalten.

Es ist erlaubt, eine Ausrüstungskarte als Aktion **unge-nutzt** wieder ans Ende ihrer Reihe zu legen. So kann man sie für einen späteren Zeitpunkt, wenn sie in der Reihe wieder vorne liegt, aufheben.

Stehen die Helden auf **benachbarten** Feldern, kann ein Spieler als Aktion seine vorne liegende Ausrüstungskarte **seinem Mitspieler übergeben**, der sie bei sich ans Ende einer beliebigen Reihe legt.



Die Fluchkarten

In jeder Reihe befindet sich eine Fluchkarte. Zu Beginn liegt sie noch verdeckt mit ihrer „ruhenden“ Seite aus.

Wenn sie das erste Mal in einer Reihe **vorne** liegt und **aktiviert** wird, wird sie auf ihre „wache“ Seite umgedreht und **ans Ende** der Reihe gelegt. Liegt sie später auf ihrer „wachen“ Seite vorne, muss der Spieler sie aktivieren und ans Ende derselben Reihe legen. Sonst kann er dahinter liegende Karten nicht nutzen. Dafür muss er die Kosten dieser Fluchkarte bezahlen. Der Spieler darf das Symbol bzw. die Symbole links oder rechts von dem „/“ wählen.



Der Spieler muss vom aktuellen Nebelkartenstapel die oberste Karte ziehen und hinter die ans Ende der Reihe gelegte Fluchkarte legen.



Der Spieler muss 1 Willenspunkt abgeben.



Der Spieler muss die Fluchfigur 1 Feld auf dem Weg mit der durchgezogenen Linie weiterbewegen.

Wichtig: Fluchkarten sind keine Nebelkarten. Sie können niemals besiegt oder in eine andere Reihe verschoben werden!



Die Freundeskarten

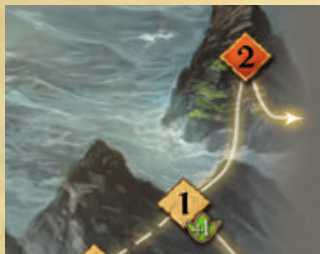
Die Freundeskarten erleichtern das Spiel. Es gibt vier verschiedene Karten, von denen die Spieler zu Beginn eines Abenteuers je eine Karte verdeckt an Chada und Thorn verteilen und sie offen in der mittleren Reihe an zweiter Position, also direkt hinter die Heldenkarte, legen. Dahinter wird die Fluchkarte dieser Reihe gelegt. Mit Hilfe der Freunde haben die Spieler den Schwierigkeitsgrad eines Abenteuers selbst in der Hand. War das Abenteuer zu schwer, können

die Spieler beim nächsten Mal mit drei oder sogar allen vier Freunden spielen. In welche Reihen die Freunde dann gelegt werden, entscheiden die Spieler selbst. Allerdings darf in jede Reihe nur 1 Freund gelegt werden.

Statt die Karten zufällig zu verteilen, können die Spieler sie gezielt vor einem Abenteuer aussuchen. Eine größere Herausforderung ist es, wenn nur ein Spieler einen Freund in seine Kartenreihe legt oder sogar beide Spieler ganz auf die Hilfe der Freunde verzichten.

Ende einer Etappe

Am Ende jeder Etappe gibt es ein rotes Stopp-Feld.



Hier muss ein Held auf jeden Fall seinen **Zug beenden**. Überzählige Schritte verfallen. Anschließend wird die angrenzende nächste Etappe aufgedeckt und verdeckt werden vom Vorratsstapel

so viele Nebelkarten oberhalb dieser Etappe bereitgelegt, wie oben links auf der Etappenkarte angegeben ist. Falls in der neuen Etappe eine der Sonderkarten ins Spiel kommt, steht das ebenfalls dort.

Wichtig: Wenn sich ein Held bereits auf der nächsten Etappe befindet, der andere aber noch auf der vorherigen, gibt es **zwei aktuelle Stapel Nebelkarten**. Zieht ein Spieler Nebelkarten, nimmt er sie jeweils von dem Stapel, der sich oberhalb seiner zugehörigen Etappe befindet.

Haben beide Spieler eine Etappe verlassen, werden am Ende des Spielzugs alle verbliebenen Nebelkarten des Stapels dieser Etappe auf den Nebelkartenstapel der aktuellen Etappe gelegt.

Etappen-Bonus: War in der vorherigen Etappe **mindestens 1 Nebelkarte übriggeblieben**, erhalten die Helden als Bonus **1 weitere Nebelkarte** vom Vorrat, die auf den aktuellen Nebelkartenstapel gelegt wird.

Ende eines Abenteuers

Das Abenteuer nahm ein gutes Ende, ...

... wenn Chada und Thorn ihre Zielfelder erreicht haben. Dann haben beide Spieler gemeinsam gewonnen und können sich ans nächste Abenteuer wagen.

Das Abenteuer nahm ein böses Ende, wenn ...

... der Fluch einen Helden auf demselben Weg eingeholt oder überholt hat oder ...

... wenn ein Held sein Zielfeld bereits erreicht hat, der andere es aber in den vier folgenden Runden nicht schafft (als Rundenzähler dienen die Lagerfeuer) oder ...

... wenn ein Spieler eine Nebelkarte nehmen muss und der aktuelle Stapel aufgebraucht ist oder ...

... wenn zu Beginn seines Zuges alle drei Kartenreihen eines Spielers blockiert sind und er nicht in der Lage ist, eine vorne liegende Karte zu besiegen oder zu aktivieren.

In all diesen Fällen haben beide Spieler gemeinsam verloren. Jetzt, da ihr wisst, was auf den Etappen auf euch zukommen kann, könnt ihr mit denselben Etappenkarten das Abenteuer erneut spielen. Legt dann alle vier Etappenkarten von Anfang an offen aus. Oder ihr mischt erneut alle Zwischen-Etappen und legt wieder verdeckt zwei aus.

Reihenfolge der Abenteuer

Grundsätzlich können die Abenteuer in beliebiger Reihenfolge gespielt werden. Wenn ihr jedoch dem Verlauf der Geschichte folgen wollt, spielt ihr diese Reihenfolge:

1. Die Stachelklippen
2. Die Sturmweiden
3. Der stumme Wald
4. Die Mauerberge

Lest zu Beginn jedes Abenteuers die beiden Abenteuerkarten „Einführung und neue Symbole“ laut vor. Beginnt jetzt mit dem Abenteuer „Die Stachelklippen“. Anschließend macht Chada ihren ersten Spielzug.

Erklärung der Symbole auf den Etappenkarten

(Nur bei Bedarf nachlesen)



Startfelder: Auf diesen Feldern beginnen Chada und Thorn das Abenteuer.



Zielfelder: Um das Abenteuer erfolgreich zu beenden, müssen Chada und Thorn diese Felder erreichen.



Startfeld: Auf diesem Feld beginnt der Fluch.



Ein Held, der hier stehenbleibt, erhält 1 Willenspunkt.



Ein Held, der hier stehenbleibt oder über einen Weg mit diesem Symbol zieht, muss 1 Willenspunkt abgeben.



Ein Held, der hier stehenbleibt, erhält aus der Auslage eine Ausrüstungskarte „Hadrishes Stundenglas“ und legt sie ans Ende seiner aktiven Reihe.



Ein Held, der hier stehenbleibt, erhält aus der Auslage eine Ausrüstungskarte „Pfeile“ und legt sie ans Ende seiner aktiven Reihe.



Ein Held, der hier stehenbleibt oder über einen Weg mit diesem Symbol zieht, muss die oberste bzw. die beiden obersten Nebelkarte(n) vom aktuellen Stapel nehmen und ans Ende seiner aktiven Reihe legen.



Ein Held, der hier stehenbleibt oder über einen Weg mit diesem Symbol zieht, legt die oberste Nebelkarte vom Vorratsstapel auf den aktuellen Stapel.



Ein Held, der hier stehenbleibt, muss den Fluch 1 Feld weiterbewegen.



Ein Held, der hier stehenbleibt, muss 1 seiner Fluchkarten, die noch mit der Text-Rückseite nach oben in einer seiner Reihen ausliegt, auf ihre Vorderseite wenden.



Ein Held, der diesen Weg geht, muss den Fluch so viele Felder auf dem Weg mit der durchgezogenen Linie weiterbewegen, wie Fluchsymbole hier abgebildet sind.



Ein Held, der hier stehenbleibt, setzt den Fluch 1 Feld auf dessen Weg zurück.



Steht der Fluch auf einem dieser Felder, müssen die Helden beim Laufen die abgebildete Schrittzahl zusätzlich aufwenden. Steht der Fluch z. B. auf einem „+1“-Feld, benötigen die Helden für jedes Feld mit der Schrittzahl 1 jetzt 2 Schritte. Steht der Fluch auf dem „+3“-Feld, benötigen die Helden für jedes 1er-Feld jetzt 4 Schritte. Verwendet ein Spieler für die Bewegung die Sonderfähigkeit seines Helden, den Sturm Schild oder Merrik, muss er die zusätzlichen Schritte nicht berücksichtigen.



Ein Held darf hier nur stehenbleiben, wenn er zu Beginn seines Zuges einen Stärkewert von 4 oder mehr hat. Es zählt nur die Zahl oben rechts auf der aktiven Heldenkarte, die für die Aktion „Laufen“ verwendet wurde. Der Spieler kann nicht die Stärke eines Helden auf einem benachbarten Feld addieren.

Erklärung der Symbole auf den Etappenkarten

(Nur bei Bedarf nachlesen)



Bleibt ein Held auf einem Feld stehen, auf dem ein Felsen abgebildet ist, muss der **andere** Held 1 Feld auf seinem Weg zurückgehen. Die Anweisungen des Feldes, auf das der Held zurückgeht, und Symbole auf dem Weg werden ignoriert. Sind beim Rückwärtsgehen verschiedene Wege möglich, entscheidet der Held selbst, welchen Weg er zurückgeht. Das darf aber kein Weg sein, den nur der andere Held betreten darf. Sollte der Held beim Rückwärtsgehen auf das Feld mit dem Fluch ziehen, haben die Spieler sofort verloren.



Der Held, der hier stehenbleibt, muss seine aktive Heldenkarte auf die „Regenseite“ wenden. Ist er nicht durch die Aktion „Laufen“ einer seiner vorne liegenden Heldenkarten auf das Feld gezogen (z. B. mit Hilfe eines Trinkschlauchs), wird diese Anweisung ignoriert. Ebenso, wenn die Karte bereits mit der „Regenseite“ nach oben ausliegt.



Dieser Weg darf nur von dem jeweils abgebildeten Helden betreten werden.



Ein Held, bei dem Drukil mit der Bärenseite nach oben in einer Reihe liegt, darf Wege, auf denen ein Bär abgebildet ist, nicht benutzen.



Wenn die Helden Callem nicht endgültig besiegt haben, können sie das Abenteuer nicht gewinnen. Auf dem Streckenabschnitt vor den Zielfeldern dürfen sie ihn nicht in ihren Reihen haben, wenn sie ins Ziel ziehen wollen. Dabei ist es egal, mit welcher Seite die Karte und an welcher Position sie in der Reihe ausliegt.



Der Held, der hier stehenbleibt, erhält die Karte „Ein Schiffbrüchiger“, wendet sie sofort und legt sie mit der Seite „Leam, der Schiffbrüchige“, die den Stärkewert 1 zeigt, ans Ende seiner aktiven Reihe.



Der Held, der hier stehenbleibt, legt die Karte mit der Seite „Leam, der Schiffbrüchige“ ans Ende seiner aktiven Reihe.



Der Held, der hier stehenbleibt, legt die Karte „Drukil, der Hautwandler“ mit dieser Seite nach oben ans Ende seiner aktiven Reihe. Befindet sich die Karte später vorne in der Reihe, wird 1 Nebelkarte vom Vorratsstapel auf den aktuellen Stapel gelegt. Anschließend wird die Karte auf die Seite, die Drukil als Bär zeigt, gewendet und ans Ende der Reihe gelegt. Befindet sich Drukil mit der Bärenseite nach oben vorne in der Reihe, muss er mit Stärke 8 oder mehr besiegt oder der Fluch 2 Felder weiterbewegt werden. In beiden Fällen wird die Karte erneut gewendet und ans Ende der Reihe gelegt, so dass später Drukil wieder in seiner menschlichen Gestalt in der Reihe vorne liegt.



Der Held, der hier stehenbleibt, legt die Karte „Callem, der Abtrünnige“ mit dieser Seite nach oben ans Ende seiner aktiven Reihe. Wenn Callem in der Reihe vorne liegt, muss er mit Stärke 16 oder mehr besiegt oder der Fluch 3 Felder weiterbewegt werden. In beiden Fällen wird die Karte danach umgedreht wieder ans Ende der Reihe gelegt. Befindet sich Callem mit Stärke 13 vorne in der Reihe, muss er mit Stärke 13 oder mehr besiegt werden. Anschließend kommt er aus dem Spiel. Besiegen die Helden ihn nicht, müssen sie den Fluch 2 Felder weiterbewegen oder 2 Willenspunkte abgeben. In diesen beiden Fällen kommt die Karte nicht aus dem Spiel, sondern wird erneut gewendet und ans Ende der Reihe gelegt, so dass sie später erneut mit Stärke 16 vorne liegt.

Zusammenfassung: Bewegung eines Helden

Da die Reihenfolge wichtig ist, in der die Bewegung eines Helden abgehandelt wird, hier eine Kurzübersicht:

1. Zuerst werden die **Kosten** bezahlt, die **auf der Heldenkarte** neben der gewählten Schrittzahl angegeben sind. Wird der Held durch seine Sonderfähigkeit, einer Ausrüstungs-, Nebel- oder Freundeskarte bewegt, müssen die Textanweisungen befolgt werden.
 2. Danach müssen die **Symbole auf dem** zu ziehenden **Weg** beachtet und ausgeführt werden.
 3. Anschließend werden die **Symbole des Feldes**, auf dem der Held seinen Zug beendet, befolgt.
- Wichtig:** Sollte der Fluch auf das Feld des Helden ziehen, haben die Spieler gemeinsam verloren.
4. Erst dann wird die **Heldenfigur** auf das gewählte **Feld bewegt**.

Hinweis: Ob die beiden Helden auf benachbarten Feldern stehen und sich somit mit Willenspunkten aushelfen können, wird zu Beginn des Zuges geprüft.

Tipps für erfolgreiche Helden

- Das Wichtigste ist, dass ihr euch gut bei euren Spielzügen absprecht und bei euren Überlegungen sowohl die Wege als auch die Nebelkarten in euren Reihen berücksichtigt.
- Wenn möglich, sollten Chada & Thorn zusammenbleiben. Denn nur, wenn sie sich auf benachbarten Feldern befinden, können sie sich mit Willenspunkten und beim Kämpfen unterstützen.



Der Autor: Gerhard Hecht, geboren 1966, lebt mit seiner Frau und seinen beiden Kindern in der Nähe von Augsburg. Nach seinem originellen Deckbauspiel „Kashgar“ und dem 2-Personen-Spiel „Jäger + Späher“ ist dies nun sein drittes Spiel im Kosmos Verlag. Dieses war eine besondere Herausforderung, da es ein Spiel für Zwei sein sollte, das in der Andor-

Welt angesiedelt ist und wie das Brettspiel nur gemeinsam gewonnen werden kann. Sein Dank gilt vor allem seinen Freunden, die sich auch diesmal durch unzählige Prototypen quälen mussten: Stefan Völk, Maria und Manfred Specht, Stefan und Andrea Krämer, Helmut Gruber. Ein besonderer Dank gilt seiner Frau Conny, „die mir die Zeit zum Entwickeln und Testen erst ermöglichte“.



Der Illustrator: Michael Menzel, geboren 1975, lebt mit seiner Familie am Niederrhein. Nach zahlreichen Kinder- und Familienspielen, die er gestaltet hat, erschien mit „Die Legenden von Andor“ sein Erstlingswerk als Autor, das Preise im In- und Ausland gewann und 2013 als „Kennerspiel des Jahres“ ausgezeichnet wurde.

Anders als bei seinem Brettspiel wollte er sich diesmal wieder ganz auf die Bilderwelt des Spiels konzentrieren und hatte daher angeregt, Gerhard Hecht, dessen Spiele er sehr mag, zu fragen, ob er ein kooperatives 2-Personenspiel in der Andor-Welt entwickeln könnte. Die Entstehung des Spiels hat er von Anfang an begleitet. Er dankt besonders Joel und Johannes Schmitt für deren unermüdlichen Testeinsatz.

Redaktion: Wolfgang Lüdtké
Redaktionelle Mitarbeit: Peter Neugebauer, Michael Menzel
Grafik: Michaela Kienle/Fine Tuning

© 2015 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

Der Autor und der Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.
Art.-Nr: 692537

Alle Rechte vorbehalten. MADE IN GERMANY

Mehr Informationen über die Welt von Andor findet ihr auf
legenden-von-andor.de