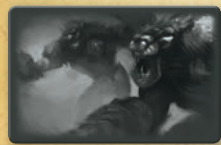


Die Bonus-Legenden

Der Angriff der Barbaren (bisher unveröffentlicht)

Benötigtes Material:

Grundspiel + 10 Legendenkarten mit Axt-Symbol
9 Kampfkarten, 3 Karten „Tücke der Kreaturen“
und 9 Barbaren-Figuren



3x „Tücke der
Kreaturen“-Karten



5x Krieger



3x Häuptling



1x König

Kampfkarten

Diese Legende spielt **zwischen den Legenden 2 und 3.**

Die Helden von Andor hatten vor kurzem einen großen Sieg gegen die Dunklen Kreaturen errungen, als sie plötzlich eine schlechte Nachricht erreichte: Die Barbaren des Ostens griffen an!

Beginnt die Legende, indem ihr einfach die Legendenkarte A1 dieser Legende vorlest.

9 Barbaren-Figuren:



5x Krieger



3x Häuptling



1x König

Die Eskorte des Königs (bisher nur online verfügbar auf legenden-von-andor.de)

Benötigtes Material:

Grundspiel + 9 Legendenkarten mit Krone-Symbol
1 Figur „König Brandur“



Diese Legende spielt **zwischen den Legenden 3 und 4.**

Die Bevölkerung Andors atmete auf. Denn der Dunkle Magier Varkur war vertrieben worden und seine diabolischen Pläne, alle Andori zu unterwerfen, schienen gescheitert zu sein. Auch die Trolle, die unerwartet wieder aufgetaucht waren, konnten von den Helden von Andor abgewehrt werden. Seit langer Zeit fühlten sich die Andori wieder sicher. Doch der alte König Brandur begriff indes, dass dies alles nur die Vorboden einer noch größeren Gefahr waren. Er wusste, was unter dem Gebirge lauerte und was es war, dass die Trolle aufgeschreckt hatte. Er durfte nicht tatenlos zusehen, wie die Dinge ihren Lauf nahmen. Und so raffte er sich zu einer letzten großen Tat auf...

Beginnt die Legende, indem ihr einfach die Legendenkarte A1 dieser Legende vorlest.

Wichtige Ausnahme für die Königs-Figur:

Sollte durch eine Legendenkarte oder ein Kreaturenplättchen eine **neue** Kreatur zufällig auf dem Feld aufgestellt werden, auf dem der König steht, wird diese Kreatur entlang des Pfeils auf das angrenzende Feld gestellt. Das gilt nur für neue Kreaturen, die ins Spiel kommen.



1x König
Brandur

Hintergrund:

Diese Bonus-Legende war ursprünglich Teil des Grundspiels und wurde erst in letzter Minute durch 9 Blankokarten ersetzt. Mit diesen Blanko-Legendenkarten ermunterten wir die Fans des Spiels zum Erfinden eigener Legenden. Diese Idee trug zahlreiche Früchte: In unserem Forum findet ihr bislang über **150 Fan-Legenden!**

Die Befreiung der Mine (bisher nur online verfügbar auf legenden-von-andor.de)

Benötigtes Material:

Grundspiel + 10 Legendenkarten mit Zauberstab-Symbol



Diese Legende spielt **zwischen den Legenden 4 und 5**.

Nur wenige wissen, dass die Helden von Andor, nachdem sie das Geheimnis der Mine gelüftet hatten, vorerst in der Mine der Schildzwerge blieben. Dort versuchten sie, Varkur, den Dunklen Magier, aufzuspüren und endgültig zu bezwingen.

Beginnt die Legende, indem ihr einfach die Legendenkarte A1 dieser Legende vorlest.

Hier findet ihr bei Bedarf die **Regeln für die Spielplanrückseite:**

Die Edelsteine in der Mine können eingesammelt werden. Die Zahlen auf den Edelsteinen stellen ihren Wert in Gold dar und mit ihnen kann auch beim Händler eingekauft werden. Das Aufdecken der Edelsteine ist ungefährlich. Sobald aber ein Held einen Edelstein einsammelt, werden die „Feuerstöße“ ausgeführt. Wenn sich eine Kreatur auf einem Feld befindet, auf dem ein Edelstein liegt, kommt dieser sofort aus dem Spiel. Die Edelsteine haben nicht die „Ablenkungsfunktion“, die in Legende 5 beschrieben wird.

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. Der Einsatz eines Schildes schützt ihn vor dem Schaden. Kreaturen sind von einem Feuerstoß nicht betroffen. Der Feuerstoß wird auf einem Feld, auf dem ein Geröllplättchen liegt, gestoppt.

Ein Feuerstoß wird ausgelöst,

- immer, wenn ein Held einen Edelstein einsammelt und
- bei jedem Sonnenaufgang (siehe Feuersymbol).

Sobald ein Held den **Geheimen See** betritt, muss er seine Bewegung dort beenden und sofort die oberste Ereigniskarte „Geheimer See“ vorlesen.

Ein Feld mit **Geröll** kann weder von Helden noch von Kreaturen betreten oder passiert werden. Ein Held kann ein Geröllplättchen von einem angrenzenden Feld aus entfernen. Das gilt als Aktion „Kämpfen“. Jeder Versuch, Geröll zu entfernen, kostet den Helden 1 Stunde auf der Tagesleiste. Um Geröll zu entfernen, muss der Kampfwert des Helden (Stärkepunkte + Würfelwert) mindestens so groß sein, wie die Zahl auf dem Geröllplättchen. Mit einem Kampfwert, der der Summe aus mehreren Plättchen entspricht, können mehrere Plättchen auf einmal entfernt werden. Helden können auch gemeinsam Geröll entfernen. Entfernte Geröllplättchen kommen aus dem Spiel. *Hinweis: Der Falke kann nicht über Felder mit Geröllplättchen fliegen.*

Die Schildzwerge können keine Edelsteine oder andere Plättchen aufnehmen oder aufdecken. Sie müssen nicht beim Geheimen See stehenbleiben und müssen keine Ereigniskarte aufdecken. Sie können Felder mit Geröll nicht betreten oder passieren. Aber sie können eingesetzt werden, um gemeinsam Geröll zu entfernen. Von Feuerstößen sind sie nicht betroffen.



Der Vorbote des Feuers (bisher unveröffentlicht)

Solo-Legende, speziell für die Wolkrieger Orfen bzw. Marfa

Benötigtes Material:

Grundspiel + 8 Legendenkarten mit Herold-Symbol

4 Karten „Der Schwarze Herold“, Figuren „Melkart“, „Der Schwarze Herold“, 3 „Fluggors“

Diese Legende spielt **zur selben Zeit wie „Die Befreiung der Mine“**.

Während die Helden von Andor in der Mine der Schildzwerge kämpften, war es der Wolkrieger, der den Andori Schutz geben konnte.

Beginn die Legende, indem du einfach die Legendenkarte A1 dieser Legende vorliest.

Nachfolgend werden **zwei Sonderfälle** beschrieben, die du aber erst bei Bedarf nachzulesen brauchst:

- Sollten nur noch Kreaturen auf den Feldern 0–19 stehen, bleiben die Fluggors auf dem Feld 83 stehen.
- Die Legende endet vorzeitig, wenn du die Aufgabe, 4 Pergamente zu aktivieren, nicht mehr schaffen kannst.



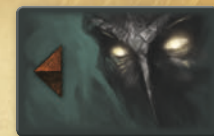
1x Melkart



1x Der Schwarze Herold



3x Fluggors



4x „Der Schwarze Herold“-Karten

Der Bonus-Held

Der Wolfskrieger

Ihr könnt den Bonus-Helden Orfen bzw. die Bonus-Heldin Marfa in jeder Legende des Grundspiels, in den Bonus-Legenden und in der Erweiterung „Der Sternenschild“ anstelle eines beliebigen anderen Helden einsetzen.

Für Orfen/Marfa findet ihr in dieser Bonus-Box eine spezielle Solo-Legende. Eine weitere Solo-Legende „Die Jagd“ findet ihr auf legenden-von-andor.de.

In der Erweiterung „Der Sternenschild“ ist der Wolfskrieger besonders hilfreich. **Nur wenn ihr diese spielt, braucht ihr die nachfolgenden Sonderregeln zu lesen:**

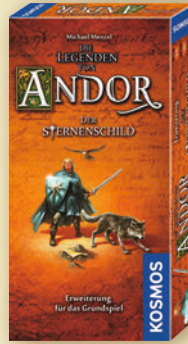
Der Wolfskrieger ist besonders gut geeignet, um den Leitwolf zu zähmen. Seine Sonderfähigkeit: Hat die 10er-Stelle des Feldes, auf dem er steht, einen höheren Wert, als die Stärkepunkte auf seiner Heldentafel, dann zählt auf diesem Feld dieser höhere Wert.

Beispiel: Der Wolfskrieger hat 2 Stärkepunkte und steht auf dem Feld 65. In diesem Fall zählen auf diesem Feld 6 Stärkepunkte.

Wenn der Wolfskrieger einen Wolf bekämpft oder den Leitwolf zähmen will, hat der Wolf einen Kampfwert des vierfachen Stärkepunktwertes, den der Wolfskrieger auf seiner Heldentafel markiert hat.

Beispiel: Der Wolfskrieger hat 2 Stärkepunkte und steht auf dem Feld 65. In diesem Fall hat er 6 Stärkepunkte. Der Wolf vervierfacht aber nur die Stärkepunkte auf der Heldentafel des Wolfskriegers. Das heißt, der Wolf hat einen Kampfwert von $4 \times 2 = 8$. Der Wolfskrieger muss nun nur noch mindestens eine „2“ würfeln und hat dann $2 + 6 = 8$.

Legt der Wolfskrieger nach der Zähmung des Leitwolfs das Wolfsymbol auf seine Heldentafel, um die Stärke aller Wölfe für den Rest des Spiels zu markieren, dann legt er das Symbol oberhalb seines tatsächlichen Stärkepunktwertes, also direkt oberhalb des Holzsteins.



Hintergrund:

Orfen, der Wolfskrieger, wurde 2012 in einer Kleinstauflage zum Start des Grundspiels veröffentlicht. Diese Heldentafel wurde nie verkauft, sondern immer nur gegen eine Spende auf Messen abgegeben. Auf diese Weise haben Andor-Fans in den vergangenen Jahren eine beachtliche Summe an die Deutsche Kinderkrebsstiftung gespendet.

Vielen Dank!

SOUNDTRACK
BY
ELANE

Erlebt Andor noch intensiver!

Mit dem eigens für diese Bonus-Box komponierten Soundtrack begleitet euch die Fantasy-Folk-Band ELANE auf eurer fantastischen Reise durch das Land Andor.

WICHTIG: Der Track enthält auch stille Passagen, um den Spielfluss nicht zu stören und stets im Hintergrund zu bleiben. So entsteht ein Klangteppich für ein **kinoreifes Spielerlebnis!**

www.elane-music.de

Die Spielvariante

Freund und Feind

Ihr könnt diese Spielvariante in den Legenden 2, 3, 5, die Ära des Sternenschildes sowie in den hier enthaltenen Legenden „Der Angriff der Barbaren“ und „Die Eskorte des Königs“ einsetzen.



A) Die weißen Ereigniskarten

Legt anstelle der goldenen die 17 weißen Ereigniskarten auf das Ereigniskarten-Feld. Diese Ereigniskarten enthalten nur positive Ereignisse. Legt folgende Gegenstände auf die kleine Ausrüstungstafel: 2x Humpen, 2x Messer, 2x Brot, Schleifstein, Kampfaxt, Zwergenseil, Rucksack. Diese Gegenstände **kommen nur durch die weißen Ereigniskarten** ins Spiel.

Zwergenseil: Ein Held, der auf dem Feld einer Kreatur steht, kann das Seil über die Kreatur stülpen. Wenn diese Kreatur beim nächsten Sonnenaufgang bewegt wird, wird statt ihrer Bewegung nur das Seil entfernt. Das Seil kommt aus dem Spiel. Bewegen wird sich diese Kreatur erst wieder beim nächsten Sonnenaufgang. Wurde ein Seil angelegt, kann es von dem Helden nicht wieder entfernt werden.

Kampfaxt und Messer: Ein Held, der in einer Kampfrunde (nach dem Würfeln) einen oder mehrere dieser Gegenstände nutzt, erhält den darauf angegebenen Wert an Stärkepunkten zusätzlich. Danach kommt dieser Gegenstand aus dem Spiel.

Schleifstein: Ein Held, der Kampfaxt und/oder Messer nutzt **und** den Schleifstein auf seiner Heldentafel hat, darf Kampfaxt und Messer behalten. Er gibt

stattdessen den Schleifstein ab, der aus dem Spiel kommt. Kampfaxt und Messer stehen ihm also noch für eine weitere Kampfrunde zur Verfügung.

Rucksack: Ein Held darf bis zu **2 kleine** Gegenstände auf diesem großen Gegenstand ablegen. **WICHTIG:** Diese Gegenstände stehen ihm nicht zur Verfügung! *Beispiel: Der Held hat einen Trank der Hexe im Rucksack. Solange der Trank im Rucksack ist, kann er ihn nicht nutzen.*

Der Held kann die Aktion „Umpacken“ nutzen. Das kostet ihn 1 Stunde auf der Tagesleiste. Dann darf er beliebig viele kleine Gegenstände aus seinem Rucksack entfernen oder gegen andere kleine Gegenstände auf seiner Heldentafel tauschen. Legt der Held den Rucksack ab, bleiben die kleinen Gegenstände, die er darauf trägt, auf dem Rucksack liegen.

Brot: Ein Held, der das Brot nutzt, erhält 2 Willenspunkte. Sollten mehrere Helden auf seinem Feld stehen, wenn er es nutzt, erhält jeder von ihnen pro Helden auf diesem Feld 2 Willenspunkte.

Beispiel: Der Held steht mit 2 anderen Helden auf einem Feld, also zusammen 3 Helden. Dann erhält jeder von ihnen 6 Willenspunkte (3 x 2 = 6).
Nach der Nutzung, kommt das Brot aus dem Spiel.

B) Die Fluggors

Stellt 1 Fluggor zu Beginn der Legende auf das Feld 83. *Hinweis: Kein Held kann das Feld 83 betreten und kein Feld ist zu diesem Feld angrenzend.*

Stellt einen weiteren Fluggor auf den Buchstaben J der Legendenleiste. Erreicht der Erzähler den Buchstaben J, wird der Fluggor auf das Feld 83 gestellt. Das hat Vorrang vor Kreaturen-Plättchen und Legendenkarten. *Hinweis: Der dritte Fluggor wird in dieser Variante nicht benötigt.*

Jedes Mal, wenn eine Ereigniskarte aktiviert wird (Sonnenaufgang oder Nebelplättchen), werden **vorher** die Fluggors versetzt. Und zwar zu den Kreaturen, die auf den höchsten Feldzahlen stehen. Wenn eine Kreatur, bei der ein Fluggor steht, bei Sonnenaufgang bewegt würde, wird sie nicht entlang des Pfeils versetzt, sondern von dem Fluggor bewegt. Dazu würfelt

ihr mit einem roten Würfel und addiert 10. Das ergibt die Feldzahl, auf die die Kreatur versetzt wird. Ist das Feld besetzt, wird die Kreatur entlang des Pfeils auf das nächste freie Feld versetzt. Der Fluggor wird anschließend sofort wieder auf das Feld 83 gestellt. Fluggors haben die gleichen Kampfwerte und Würfel und bringen die gleiche Belohnung wie Gors.

Sonderfall 1: Sollten nur noch Kreaturen auf den Feldern 0–19 stehen, bleiben die Fluggors auf dem Feld 83 stehen.

Sonderfall 2: Ein Fluggor bewegt nie Kreaturen, die zu Aufgaben oder einem Legendenziel gehören. *Beispiel für Legende 2: Der Skral im Turm wird **nicht** von einem Fluggor bewegt. Auch dann nicht, wenn der Skral aktuell die Kreatur auf der höchsten Feldzahl ist. Ein Fluggor bewegt dann stattdessen die Kreatur, die abgesehen vom Skral im Turm, auf der höchsten Feldzahl steht.*

„Gildas Met“

Das Tavernen-Würfelspiel für 2–5 Spieler

von Peter Neugebauer



Spielmaterial

1 Spielfläche im Schachtelboden, 3 graue Würfel (Wolfskrieger), 8 Humpen-Plättchen
 Aus dem Grundspiel:
 1 violetter Würfel (Zauberer), 3 gelbe Würfel (Zwerg), 4 blaue Würfel (Krieger),
 5 grüne Würfel (Bogenschütze)

Spielvorbereitung

- Der Schachtelboden mit dem Spielplan kommt in die Tischmitte. Es ist bei diesem Spiel erlaubt und häufig ratsam, aufzustehen und sogar um den Tisch herumzugehen, um eine gute Wurfposition zu finden. Der Schachtelboden darf nicht verschoben werden.
- Die Humpen-Plättchen werden verdeckt gemischt und 7 davon auf den Tisch gelegt. Das übrig gebliebene Humpen-Plättchen kommt unbesehen aus dem Spiel.
- Jeder Spieler nimmt sich die Würfel einer Farbe und bestimmt damit, welchen Helden von Andor er spielt.
- Der älteste Spieler beginnt.

Spielverlauf

Ein Held wirft alle seine Würfel in den Schachtelboden. Dabei darf seine Hand nicht über die Schachtelkante ragen (siehe Bild rechts). Die geworfenen Würfel bleiben liegen (Ausnahme „Bogenschütze“ s. u.). Danach geht es im Uhrzeigersinn mit dem nächsten Helden weiter. Die Runde endet, wenn alle Helden einmal an der Reihe waren.

Hinweis: Es kommt vor, dass bereits geworfene Würfel durch später geworfene Würfel verschoben werden. Das ist durchaus erlaubt.

Am Ende der Runde wird geprüft, welcher Würfel den höchsten Wert erreicht hat. Dabei werden Würfel, die zwischen zwei Feldern liegen, immer dem wertbesseren Feld zugerechnet.

Beispiel: Ein Würfel berührt die Linie zwischen dem „x2“-Feld und dem „x3“-Feld, dann zählt dieser Würfel als läge er auf dem „x3“-Feld.

Für jeden Helden zählt nur der Würfel in seiner Farbe, der den **höchsten Wert** erreicht hat. Der Held der mit seinem Würfel den höchsten Punktwert erreicht hat, gewinnt die Runde.

Die geworfenen Würfel sind am Ende einer Runde folgende Punkte wert:

- Ein Würfel außerhalb der Spielplanfelder oder gar außerhalb des Schachtelbodens zählt 0 Punkte.
- Ein Würfel auf dem „Trunkener Troll“-Feld (in der Mitte des Spielplans) gewinnt die Runde. Liegen die Würfel anderer Helden ebenfalls auf diesem Feld, gewinnt der Held mit dem höheren Würfelwert.
- Liegt kein Würfel auf dem „Trunkener Troll“-Feld, gewinnt die Runde, wer auf einem der „x?“-Felder die höchste Punktezahl erzielt hat. Dazu zählt jeder die Augenzahl seines Würfels mal dem Multiplikator dieses Feldes. *Beispiel: Eine 3 auf dem „x2“-Feld hat den Wert 6.*

Der **Gewinner** der Runde **erhält eines der verdeckten Humpen-Plättchen**. Er deckt es sofort auf. Auf der Rückseite erfährt er dessen Punktwert (1-3) und das **Handicap** für die nächste Runde. Außerdem beginnt er die nächste Runde.

Gleichstand

Sollten am Ende der Runde 2 oder mehrere Helden den gleichen Wert erreicht haben, geht diese Runde unentschieden aus und niemand erhält Punkte. Ein Humpen-Plättchen kommt unbesehen aus dem Spiel.



Sonderfähigkeiten der Helden

Wie im Brettspiel hat auch im Würfelspiel jeder Held eine Sonderfähigkeit:

Zauberer (violett): Der eine Würfel darf nach dem Wurf auf die gegenüberliegende Seite gedreht werden. Achtet dabei darauf seine Position nicht zu verändern.

Zwerg (gelb): Die 3 Würfel werden gleichzeitig geworfen. Am Ende der Runde werden zu seinem besten Würfel +2 addiert.

Beispiel: Der Zwerg hat eine 6, eine 4 und eine 3 gewürfelt. Die 6 liegt außerhalb der Spielfelder. Die 4 liegt auf dem „x1“-Feld, die 3 auf dem „x3“-Feld. Die 6 zählt 0 Punkte (da außerhalb), die 4 zählt 4 Punkte ($1 \times 4 = 4$) und die 3 zählt 9 Punkte ($3 \times 3 = 9$).

Zu dem besten Wert (9) werden jetzt noch 2 Punkte addiert ($9 + 2 = 11$).

Die +2 werden auch addiert, falls der Würfel auf dem „Trunkener Troll“-Feld liegt. Das kann entscheidend sein, wenn der Würfel eines anderen Helden ebenfalls auf dem „Trunkener Troll“-Feld liegt.

Krieger (blau): Die 4 Würfel werden gleichzeitig geworfen.

Bogenschütze (grün): Die Würfel werden, anders als bei den anderen Helden, einzelnen nacheinander geworfen. Der Spieler entscheidet nach jedem Wurf, ob er aufhört oder weitermacht. Denn bei ihm zählt der zuletzt geworfene Würfel. Wenn er aufhört, nimmt er alle seine Würfel, **bis auf den zuletzt geworfenen Würfel**, aus dem Schachtelboden.

Wolfskrieger (grau): Zunächst werden nur 2 Würfel gleichzeitig geworfen und zum Schluss, wenn alle anderen geworfen haben, wirft der Held noch seinen dritten Würfel.



Handicaps

Der Spieler, der einen Humpen gewonnen hat, muss nur in der folgenden Runde das auf dem Humpen abgebildete **Handicap** befolgen:

- **Die andere Hand:** Wer mit rechts würfelt, muss mit links würfeln und umgekehrt.
- **Fallen lassen:** Der Spieler lässt seine Würfel aus ca. 1 m Höhe über der Mitte der Spielfläche fallen. *Hinweis: Nur bei diesem Handicap ragt die Hand des Spielers ausnahmsweise über die Kante des Schachtelbodens.*
- **Vom Handrücken:** Der Spieler legt seine Würfel auf seinen Handrücken und wirft sie in die Schachtel.
- **Blind würfeln:** Der Spieler hält sich die Augen mit der Nicht-Würfelhand zu.



- **Von der Ellbeuge:** Der Spieler legt seine Würfel in seine Ellbeuge und wirft sie in die Schachtel.
- **Von der Schulter:** Der Spieler legt seine Würfel auf seine Schulter und wirft sie in die Schachtel.
- **Von der Stirn:** Der Spieler legt seine Würfel auf seine Stirn und wirft sie in die Schachtel.
- **Unterm Bein durch:** Der Spieler stellt sich hin, hebt ein Bein und wirft seine Würfel unter seinem Bein hindurch in die Schachtel.



Spielende

Wenn alle 7 Humpen-Plättchen gewonnen (oder bei Gleichstand aussortiert) wurden, endet das Spiel. Alle Helden zählen die Punkte auf ihren Humpen-Plättchen. Der Held mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

„Gemeinsam kämpfen“-Tafel

Mit dieser Tafel könnt ihr eure **gemeinsamen Stärkepunkte anzeigen**. Addiert vor einem gemeinsamen Kampf eure Stärkepunkte und stellt diesen Wert als gemeinsame Stärkepunkte ein. Die linke Spalte markiert die 10er-Stelle, die rechte die 1er-Stelle. Dieser Wert bleibt (meistens) in allen Kampfunden unverändert, so dass ihr nur noch eure jeweiligen Würfelwerte und die Werte durch besondere Gegenstände addieren müsst.



*Beispiel:
Die Helden-
gruppe hat
27 Stärkepunkte.*

„5 Jahre Andor! Ein Grund zum Feiern. Für mich persönlich begann die Reise nach Andor bereits vor 10 Jahren. Während eines Urlaubs im Sauerland entwickelte ich ein eigenes Fantasy-Spiel für mich, meinen Sohn und meinen Neffen, um die allzu vielen Regentage zu überbrücken. Fortan wurde dieses selbst gebastelte Spiel in jeden Urlaub mitgenommen und weiter daran gearbeitet.

Darum gilt mein erster Dank Johannes und Joel!

Im Frühjahr 2010 zeigte ich den Prototypen erstmals Wolfgang Lüttke vom KOSMOS Verlag, mit dem ich über Jahre hinweg viele Spiele als Illustrator entwickelt hatte. Wolfgang erkannte sofort das Potenzial und motivierte mich weiterzumachen.

Darum gilt der zweite Dank Wolfgang!

Nun brach die spannende Phase an, die eigentliche Entwicklung. Ich danke allen unermüdlichen Testern aus jener Zeit: Ela und Stefan Hein, Steffen Müller, Madlen, Tilo, Martina und Jupp Hauk; Karina, Jakob, Max und Graham Murphy (ein Urlaub voller Andor); Andreas und Fabian Molter, Sebastian Nielatzner und Uwe Steinert; Rüdiger Dorn, Johannes Riemerscheidt, Daniela, Jannik und Nico Hecks; Tristan Tisch, Michele und Claudia Tucci (Andor-Blitz-Test), allen Testern vom Prototypen-Seminar in Bödefeld, Catan-Wochende in Bilstein und dem Spielewochenende in Lieberhausen.

Im besonderen danke ich: Mario Coopmann für eine lange, lange Freundschaft und seine Vision (Igels), die ich mir zum Vorbild nehmen durfte und Peter Neugebauer, weil er mir den Weg zu meinem Traumberuf wies und den Kreaturen den Weg zur Burg ;-).

Sandra Dochtermann für die Sternchen die man nicht vergessen darf, Inka und Markus Brand für den königlichen Namen und ihre selbstlose Unterstützung. Axel Meffert für seine Cover-Idee und Michaela Kienle für die großartige grafische Umsetzung Andors. Gerhard Hecht

für die Entwicklung des tollen 2-Personen Kartenspiels. Christof Tisch für die Rettung der Meereskreaturen und der Skelette. Daniel Stanke und Christian und Britta Fiore für Gilda und den Handelszweig Garz.

Sebastian Mellin und Alex Zbiek für die Adventures in Hadria. Kaisa Rippl für die großartigen Andor-Fotos. Jost und Simone Schwider für den Boten von Andor. ELANE für die Musik und Ha-Pe Stoll für die Stimme Andors.

Silke Ruoff und Chanel Volkmar für die heldenhafte Pressearbeit. Tina Schultes und Katja Ermitsch für die Erfindung des fantastischen Spiele-Marketings und Caro Rüttschle und Linda Grösch für dessen Weiterführung. Dem gesamten KOSMOS Verlag für die breite Unterstützung für die Legenden von Andor.

Im September 2012 erschienen dann endlich „Die Legenden von Andor“ und schon bald musste dringend die nächste Auflage folgen. Andor startete sowohl bei den Spielern also auch bei den Kritikern durch! Im Jahr darauf gewann das Spiel viele Preise im In- und Ausland, darunter das Spiel des Jahres in Frankreich und Spanien und das „Kennerspiel des Jahres 2013“. „Die Legenden von Andor“ wurde mittlerweile in über 15 Ländern veröffentlicht und über 300.000 Mal verkauft.

Die Legenden von Andor haben gleich von Beginn an Fans (wir nennen sie die Andori) dazu animiert, selbst eigene Legenden und Helden zu entwickeln, die seither in unserem Forum, der Taverne zum Trunkenen Troll, veröffentlicht werden.

Ein großer Dank geht an alle tapferen Andori!

Zu guter letzt danke ich meiner Frau Steffi für die gemeinsamen Jahre im Lande Andor.“

Autor und Illustrator: Michael Menzel wurde 1975 geboren und lebt mit seiner Familie am Niederrhein. Seine große Leidenschaft für das Zeichnen begleitet ihn seit frühester Kindheit. Der Einstieg in die Spiele-Illustration glückte ihm im Jahr 2004 mit einem Spiel für den Kosmos Verlag. Seither gestaltet er für verschiedene Verlage sowohl Kinder- als auch Familienspiele. Sein Erstlingswerk als Autor „Die Legenden von Andor“ gewann Preise im In- und Ausland und wurde 2013 als „Kennerspiel des Jahres“ ausgezeichnet. Nachdem mit „Die letzte Hoffnung“ die große Andor-Trilogie abgeschlossen wurde und er die Spieler mit den Dunklen Helden ein letztes Mal ins Land Krahd zurückgeschickt hatte, hat er zum 5-jährigen Jubiläum diese Bonus-Box zusammengestellt.

Redaktion: Wolfgang Lüttke

Grafik: Michaela Kienle/Fine Tuning

© 2017 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5–7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de, kosmos.de

Art.-Nr: 694074

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

Weitere Infos auf:
legenden-von-andor.de

<https://de-de.facebook.com/legendenvonandor/>

DIE LEGENDEN VON ANDOR



Willkommen, liebe Andori!

Zum 5-jährigen Jubiläum von „Die Legenden von Andor“ haben wir uns etwas ganz Besonders für euch ausgedacht:

Die Bonus-Box

Darin enthalten sind zwei der beliebtesten bislang nur online verfügbaren Legenden und zwei ganz neue. Und zahlreiche weitere Besonderheiten. In diesem Heft stellen wir sie euch vor.

Viel Vergnügen wünscht euch
Euer Andor-Team

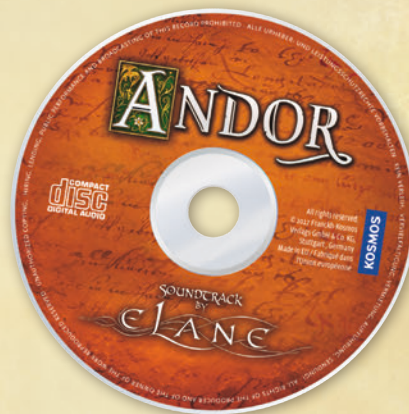


Inhalt

- 36 Legendenkarten
- 33 kleine Karten
 - 1 Gemeinsam-kämpfen-Leiste
- 17 Figuren
- 17 Kunststoffhalter (9 orangefarbene, 2 hellgraue, 2 dunkelgraue, 3 rote, 1 schwarzer)
- 18 weitere Stanzteile (8 Humpen, 2 Sternchen, 2 Messer, 2 Brot, 1 Schleifstein, 1 Kampfaxt, 1 Zwergenseil, 1 Rucksack)
- 6 Würfel (3 orangefarbene, 3 graue)
- 2 Holzscheiben (graue)
- 3 Holzsteine (1 grauer, 2 schwarze)
- 8 Aufbewahrungsbeutel



1 Heldentafel „Wolfkrieger“ (auf einer Seite ist der Held Orfen und auf der anderen Seite die Heldin Marfa abgebildet)



1 Soundtrack-CD



1 kleine Ausrüstungstafel

Vorbereitung

- Löst vorsichtig alle Teile aus den beiden Stanztafeln und steckt die Spielfiguren in die farblich zugehörigen Kunststoffhalter.
- Legt das Spielmaterial aus dem Grundspiel bereit.