



## Regel für das Spiel mit fünf bis sechs Spielern:

- Die farbigen Zeitsteine der Helden werden nicht verwendet. Legt stattdessen die **4 schwarzen Holzscheiben** als neutrale Zeitsteine auf das Sonnenaufgang-Feld.
- Legt außerdem das **Sonnenaufgang-Plättchen** bereit.
- Legt die Leiste mit der Stärke der Kreaturen für 5 bzw. für 6 Spieler auf den Spielplan. Damit überdeckt ihr die Werte, die für 2–4 Spieler gelten. **Beispiel:** Ein Gor hat bei fünf Spielern 4 Stärkepunkte, im Spiel zu sechst hat er 6 Stärkepunkte.

### Die neutralen Zeitsteine

Im Spiel zu fünf bis sechst haben die Helden keine eigenen Zeitsteine, sondern nutzen bei jeder Aktion **einen** beliebigen der neutralen schwarzen Zeitsteine.

**Laufen:** Für jedes Feld, das ein Held betritt, wird ein neutraler Zeitstein eine Stunde auf der Tagesleiste weitersetzt. Es ist nicht erlaubt, die Aktion auf mehrere Zeitsteine zu verteilen. Das gilt auch für Aktionen, die in späteren Legenden möglich sind: Prinz bewegen, Schildzwerge bewegen, Wölfe bewegen, Wassergeist bewegen.

**Kämpfen:** Pro Kampfrunde muss der Held **einen** neutralen Zeitstein eine Stunde vorsetzen. In der nächsten Kampfrunde darf es durchaus ein anderer Zeitstein sein.

**Gemeinsam kämpfen:** Jeder Held, der an einem Kampf teilnimmt, muss pro Kampfrunde **einen** neutralen Zeitstein eine Stunde vorsetzen können. Dabei dürfen mehrere Helden denselben Zeitstein vorsetzen.

**Wichtig:** Wenn ein Held mit einem neutralen Zeitstein in den **Überstundenbereich** zieht, muss er dafür wie üblich Willenspunkte abgeben.

### Den Tag beenden

Im Spiel zu fünf bis sechst legt ein Held, der seinen Tag beenden will, nun nicht mehr seinen Zeitstein auf das Sonnenaufgang-Feld (die Helden haben ja keine eigenen Zeitsteine mehr), sondern legt zum Zeichen, dass er seinen Tag beendet, seine Figur hin. Der Held, der dies als Erster macht, erhält zum Zeichen, dass er der neue Startspieler ist, das Sonnenaufgang-Plättchen, welches den Hahn zeigt. Wenn alle Heldenfiguren liegen, werden alle schwarzen Zeitsteine auf das Sonnenaufgang-Feld gelegt. Erst nachdem wie üblich die Symbole auf diesem Feld ausgeführt wurden, stellen alle Helden ihre Figuren wieder auf. Anschließend beginnt der Held mit dem Sonnenaufgang-Plättchen den neuen Tag.

**Weitere Regeln:** Im Spiel zu fünf bis sechst gelten **immer die Angaben für 4 Spieler:**

Für die **Schilder an der Burg:** Es gilt die Abbildung für 4 Spieler (1 Schild).

Für die **Vorbereitung:** **Beispiel Legende 5:** Das „N“-Plättchen wird bei 5–6 Spielern, wie auch bei 4 Spielern, auf Feld L der Legendenleiste gelegt.

Für die **Stärke eines Endgegners:** **Beispiel Legende 2:** Der Skral auf dem Turm hat bei 5 oder 6 Spielern 40 Stärkepunkte, also wie bei 4 Spielern.

Für eine **Aufgabe:** **Beispiel Ära des Sternenschildes:** In der Fürstenaufgabe „Burgtor“ müssen 5–6 Spieler, wie auch 4 Spieler, Baumstämme im Wert 12 zur Burg bringen.

### Besondere Regelanpassungen für Ereigniskarten:

Auf manchen Ereigniskarten steht, dass sie für Helden gelten, die auf bestimmten Feldern „stehen“. Damit sind natürlich auch Helden gemeint, deren Heldenfiguren bereits hingelegt wurden.

Manche Ereigniskarten gelten nur für Helden, deren Zeitsteine gerade auf dem Sonnenaufgang-Feld liegen. Weil die Helden bei mehr als 4 Spielern keine eigenen Zeitsteine mehr haben, sind hier natürlich die Helden gemeint, deren Figuren liegen.

Manche Ereigniskarten beziehen sich auf einen bestimmten Helden, wie z. B. den Zauberer oder den Krieger. Die neuen Helden sind damit nie gemeint.

Wenn die Heldengruppe für die Abwehr von negativen Ereignissen Gold oder Willenspunkte abgeben kann, geht ihr immer von dem Wert für 4 Spieler aus.

**Sonderfall Ereigniskarte „Geheimer See“ Nr. 6:** Wenn das Ereignis nicht abgewehrt wurde, werden alle neutralen Zeitsteine auf die fünfte Stunde vorgesetzt, da es keine persönlichen Zeitsteine der Helden gibt. Alle Heldenfiguren, die bereits hingelegt wurden, bleiben aber liegen. Sie können nicht wieder zurück ins Spielgeschehen.

## Besonderheiten für die Legenden 1–5 und „Die Ära des Sternenschildes“

Die folgenden Besonderheiten für die einzelnen Legenden braucht ihr nur nachzulesen, wenn ihr die jeweilige Legende spielt.

### Legende 1:

Diese Legende eignet sich **nicht** für das Spiel mit mehr als 4 Spielern, da hier die Grundregeln des Spiels für 4 Helden erklärt werden. Es sollten dafür nur die Helden aus dem Grundspiel verwendet werden und nicht die „Neuen Helden“. Alle anderen Legenden können mit bis zu 6 Spielern und mit den neuen Helden gespielt werden.

### Legende 2:

Auf Legendenkarte A2 werden die Heldenfiguren auf die Felder gestellt, die ihrer Rangzahl entsprechen. Die neuen Helden, die am Spiel teilnehmen, werden ebenfalls auf die Felder gestellt, die ihrer Rangzahl entsprechen. **Beispiel:** Sollte Fenn, der Fährtenleser, dabei sein, wird er auf Feld 22 gestellt.

### Legende 3:

- Das Schicksal Nr. 5, „Die Bauernhochzeit“ wird bei 5 oder 6 Spielern aus dem Spiel genommen.
- Auf Legendenkarte A3 steht „Jeder Held erhält jetzt eine Schicksalskarte und ...“. Im Spiel zu fünf bis sechst werden aber nur insgesamt 4 Schicksalskarten verteilt. Die beiden Spieler mit dem höchsten Rang erhalten jeweils eine Schicksalskarte, ebenso die beiden Spieler mit dem niedrigsten Rang. Nur diese 4 Helden müssen ihr Schicksal erfüllen.
- Auf den Schicksalskarten Nr. 7 und 10 steht, dass ein Held Kreaturen „alleine“ besiegen muss. Im Spiel zu fünf bis sechst gilt jedoch: „Du musst am Sieg über diese Kreaturen beteiligt sein.“
- Auf Legendenkarte A3 werden die Heldenfiguren auf die Felder gestellt, die ihrer Rangzahl entsprechen. Die neuen Helden, die am Spiel teilnehmen, werden ebenfalls auf die Felder gestellt, die ihrer Rangzahl entsprechen. **Beispiel:** Sollte Fenn, der Fährtenleser, dabei sein, wird er auf Feld 22 gestellt.

### Legende 4:

Für diese Legende gibt es keine Änderungen.

### Legende 5:

Für diese Legende gibt es keine Änderungen.

### Legende „Die Ära des Sternenschildes“:

(Diese Legende ist in der Erweiterung „Der Sternenschild“ enthalten und nicht Teil des Grundspiels)

- Legendenkarte A2:** Hier heißt es: „Der Held mit dem niedrigsten/höchsten/zweithöchsten Rang legt seinen Zeitstein auf den Hahn des Sonnenaufgang-Feldes“. Da die Helden im Spiel zu fünf bis sechst keine eigenen Zeitsteine haben, erhält dieser Held stattdessen das Sonnenaufgang-Plättchen zum Zeichen, dass er der Start-Spieler für den ersten Tag ist.
- Karte „Die Gaben der Andori“:** Das **Hadriscche Stundenglas:** Der Held, der das Stundenglas einsetzt, kann **einen** beliebigen, neutralen Zeitstein 3 Felder zurücksetzen. Er darf das nicht auf mehrere Zeitsteine aufteilen.
- Fürstenaufgabe „Zeugnisse“:** Auch bei 5 und 6 Spielern müssen wie bei 4 Spielern vier weitere Pergamente eingewürfelt und mit den beiden anderen Pergamenten zum Baum der Lieder gebracht werden.
- Der Dieb Ken Dorr:** Da er die Kampfwerte eines Skrals hat, gelten auch für ihn die Werte auf den Kreaturenleisten für 5–6 Spieler. *Das heißt, bei z. B. 5 Spielern hat er 8 Stärkepunkte.*
- Karte „Die Wölfe kommen“:** Durch die neutralen Zeitsteine sind die Helden etwas flexibler, da sie wählen können, welchen Zeitstein sie für ihre Aktion nutzen.
- Karte „Der Wolfskampf“:** Da ein Held in jeder Kampfrunde entscheiden kann, welchen Zeitstein er vorbewegt, ist er auch hier flexibel.



## Besonderheiten der neuen Helden

**Hinweis:** Auch wenn im Text jeweils nur der männliche Held erwähnt wird, ist damit ebenso die entsprechende Heldin gemeint.

**Kheelan/Kheela:** Der Wassergeist startet immer auf dem Feld, auf dem Kheelan das Spiel beginnt. Nur Kheelan kann in seinem Zug die Aktion „Wassergeist bewegen“ wählen. Das kostet ihn 1 Stunde auf der Tagesleiste. Dann darf er den Wassergeist bis zu 4 Felder weit bewegen. Das kann er in seinem Zug auch mehrfach machen (also ihn für 2 Stunden bis zu 8 Felder bewegen). Der **Wassergeist** bewegt sich nur auf Landfeldern. Den Fluss kann er nur über Brücken überqueren. Nach der Aktion „Wassergeist bewegen“ ist der nächste Spieler an der Reihe. Der Wassergeist kann keine Plättchen einsammeln und keine Bauern bewegen. Er aktiviert keine Nebelplättchen und löst in der Mine keinen Alarm aus, auch muss er nicht anhalten, wenn er in der Mine den Geheimen See betritt. Ein Held, der mit dem Wassergeist auf einem Feld steht, **darf** ausschließlich **im Kampf** den großen weißen Würfel nutzen.



Wassergeist

### Fenn/Fennah: Fenns Gegenstände:

Nur Fenn kann diese neuen Gegenstände **pro Tag einmal** benutzen. Sie werden auf seiner Heldentafel auf die 3 zusätzlichen Ablagefelder gelegt. Dort darf nichts anderes abgelegt werden. Nach dem Einsatz eines Gegenstandes wird das Plättchen auf die Rückseite gedreht und erst bei Sonnenaufgang wieder auf die Vorderseite.



**Der Rabe:** Wenn Fenn den Raben nutzt, darf er **alle** Plättchen auf einem Spielplanfeld aufdecken. Sie bleiben dann offen liegen. Das können Runensteine, Nebelplättchen oder andere verdeckte Plättchen sein. Es können nie Plättchen, die an der Legendenleiste liegen, aufgedeckt werden, also z. B. keine Kreaturenplättchen.



**Das Horn:** Damit kann Fenn in einer Kampfrunde **mit allen Würfeln** würfeln, die ihm maximal zur Verfügung stehen, ungeachtet seiner aktuellen Willenspunkte. Das gilt auch für alle anderen Helden, die mit ihm an dieser Kampfrunde beteiligt sind. **Beispiel:** Der Bogenschütze kämpft mit Fenn gemeinsam. Er hat nur 4 Willenspunkte, darf aber trotzdem für diese eine Kampfrunde seine 5 grünen Würfel nutzen. **Wichtig:** Nach wie vor würfelt der Bogenschütze seine Würfel nacheinander.



**Das Messer:** Fenn darf in einer Kampfrunde **einen** seiner bereits gewürfelten Würfel erneut werfen. Das gilt nur für Fenn selbst. Ob er einen seiner Würfel erneut würfeln möchte, muss er sofort nach dem Würfeln entscheiden, noch ehe ein anderer Held würfelt und noch bevor für die Kreatur gewürfelt wird.



**Bragor/Rhega:** Bragor kann keinen Helm und keinen großen Gegenstand tragen. Anders als der Bogenschütze darf Bragor, wenn er zusammen mit einer Kreatur auf einem Feld steht, diese angreifen und dabei seine Würfel gleichzeitig werfen.



**Arbon/Talvora:** Arbon muss zu Beginn jedes Kampfes, an dem er beteiligt ist, entscheiden, ob er seine Fähigkeit nutzen will. Das gilt dann für alle Kampfrunden dieses Kampfes. Er kann seine Fähigkeit nur gegen Gors, Skrale und Wardraks anwenden – nie gegen Endgegner; also auch nicht gegen den „Skral auf dem Turm“ in Legende 2 oder den „Verhexten Gor“ in Legende 3.



## Spielvarianten

Die folgenden Varianten solltet ihr erst verwenden, wenn ihr bereits einige Male „Die Legenden von Andor“ gespielt habt. Jede dieser Varianten gibt dem Spiel etwas mehr Tiefe und Komplexität und sollte daher nur von erfahrenen Andor-Spielern eingesetzt werden.



### Der Bruderschild

Der Bruderschild ist eine Variante für alle Spielerzahlen, mit der ihr den Schwierigkeitsgrad für die Legenden 2–5 und für „Die Ära des Sternenschildes“ etwas senken könnt. Er ist besonders im Spiel zu fünf oder sechs sehr wertvoll, kann aber auch bei 2–4 Spielern verwendet werden.

„Der Bruderschild war einer der vier mächtigen Schilde aus alter Zeit. Als Zwerge und Drachen noch in Freundschaft erbunden waren, schufen Kreatok, der Zwerg, und Nehal, der Drache, diesen Schild, damit Waffenbrüder in der Not einander helfen konnten. Der Bruderschild besaß die Macht, die Kraft eines Helden auf einen anderen Helden übergehen zu lassen. Nur gerücheweise war der Fundort dieses Schildes bekannt.“

- Erwürfelt zu Beginn des Spiels mit einem roten Würfel und einem Heldenwürfel die Zahl des Feldes, auf das der Bruderschild gelegt wird (rot: 10er-Stelle, Heldenwürfel: 1er-Stelle). Ein Held, der auf dem Feld des Schildes steht, kann den Bruderschild aufnehmen (nicht im Vorbeigehen).
- Der Held, der den Bruderschild trägt, kann eine Seite des Schildes einsetzen, um seine Stärkepunkte mit einem beliebigen anderen Helden zu tauschen. Die beiden Helden müssen nicht zusammen auf einem Feld stehen. **Beispiel:** Der Zauberer besitzt den Bruderschild und hat 7 Stärkepunkte. Er tauscht mit dem Fährtenleser, der 4 Stärkepunkte hat. Danach hat der Zauberer 4 und der Fährtenleser 7 Stärkepunkte. Nachdem der Schild zweimal genutzt wurde, kommt er aus dem Spiel. Der Bruderschild kann auch wie ein normaler Schild eingesetzt werden (siehe Ausrüstungstafel: Schild).
- **Sonderfall:** Sollte ein Held, der mehr als 10 Stärkepunkte hat, mit Fenn die Stärkepunkte tauschen, so verfallen dessen überschüssige Stärkepunkte, denn Fenn kann maximal 10 haben.



### Der Schwarze Herold

Der Schwarze Herold ist eine Variante für 5–6 Spieler, mit der ihr den Schwierigkeitsgrad der Legenden 2, 3, 5 und „Die Ära des Sternenschildes“ etwas anheben könnt.

„Eine selten erwähnte Schreckgestalt suchte das Land Andor heim. Dieser war sicher der rätselhafteste Gegner, denn nie bedrohte er die Helden von sich aus. Doch sobald er im Bunde mit dem Bösen war, stärkte er dessen Kampfkraft. Die Menschen im Land fürchteten ihn und gleichzeitig schien er etwas Ehrerbietiges zu haben. Wie ein Gewitter, das man fürchtet und gleichzeitig bewundert. Im Volksmund nannte man diese Erscheinung den „Schwarzen Herold“.

- Für den „Schwarzen Herold“ gibt es zwei Figuren, je nachdem ob ihr mit 5 oder 6 Spielern spielt. Stellt die entsprechende Figur vor dem Spiel neben dem Spielplan bereit.
- Sobald die Position des Endgegners einer Legende ermittelt wurde, stellt ihr die Figur des Schwarzen Herolds auf dieses Feld dazu.
- Sollte sich der Endgegner im Laufe der Legende bewegen, wird der Schwarze Herold mit ihm bewegt.
- Der Schwarze Herold erhöht die Stärkepunkte des Endgegners (bei 5 Spielern sind das 4 zusätzliche Stärkepunkte und bei 6 Spielern 8 zusätzliche).

Als Endgegner zählen:

- der Skral auf dem Turm in Legende 2
- die „Dunkle Magie“ in Legende 3 (mit Ausnahme des verhexten Gors)
- der Drache in Legende 5
- alle Bedrohungen in „Die Ära des Sternenschildes“ (mit Ausnahme des Krahders)

Den verhexten Gor (in Legende 3) oder den Krahder (Ära des Sternenschildes) unterstützt der Schwarze Herold nicht. Sollten diese in eurer Partie vorkommen, kommt der Schwarze Herold nicht ins Spiel.



### Der Trunkene Troll

Der Trunkene Troll ist eine Variante für alle Spielerzahlen. Er kann nur auf dem Hauptspielplan zum Einsatz kommen, nicht auf dem Minenspielplan.

„Die Legende vom Trunkenen Troll ist eine alte Mär, die gerne in der gleichnamigen Taverne in Andor erzählt wird. Sie handelt von einem Troll, der einen Weinhändler überfällt und sich an seiner Ware gütlich tut und seither durch das Rietland streift. Die ganze Geschichte findet ihr auf unserer Homepage [legenden-von-andor.de](http://legenden-von-andor.de) im Menü „Story“.

- Legt zu Beginn des Spiels ein Sternchen auf den Ereigniskartenstapel und stellt den „Trunkenen Troll“ auf die Taverne von Andor, Feld 72 (mitten im Rietland umgeben von 20er-Nummern).
- Wenn die erste Ereigniskarte vorgelesen wird, stellt den Trunkenen Troll auf die Feldzahl, die der kleinen Nummer unten links auf der Ereigniskarte entspricht. Lest die Ereigniskarte wie üblich vor. Daran ändert sich nichts. Danach wird das Sternchen zur Erinnerung wieder auf den Ereigniskartenstapel gelegt. Auch wenn ihr die Karte mittels eines Schildes abwehrt, wird der Troll dennoch auf die Feldzahl versetzt, die der Nummer auf der Karte entspricht.
- Der Trunkene Troll bleibt so lange auf diesem Feld stehen, bis die nächste Ereigniskarte vorgelesen wird. Dann wird er auf das neue Feld gesetzt (Nummer auf Ereigniskarte = Feldzahl).
- Der Trunkene Troll kann nicht besiegt oder angegriffen werden.
- Er aktiviert weder Nebelplättchen noch löst er etwas aus.
- Auch Bauernplättchen ignoriert er.
- Der Trunkene Troll ist niemals bei Anweisungen auf Kreaturenplättchen oder Karten gemeint wie „Der Troll auf der kleinsten Feldzahl ...“.
- Sollte der Troll auf einem Feld stehen, auf das bei Sonnenaufgang eine normale Kreatur (Gor, Skral, Wardrak oder Troll) ziehen will, wird diese Kreatur entlang des Pfeils auf das nächste freie Feld weitergesetzt. Das gilt nur für normale Kreaturen – nie für Endgegner.
- Auch wenn der Troll aufgrund einer neuen Ereigniskarte auf ein Feld gestellt wird, auf dem bereits eine normale Kreatur steht, wird diese Kreatur entlang des Pfeils auf das nächste freie Feld weitergesetzt. Endgegner werden auch in diesem Fall ignoriert.



**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 wurde es in Frankreich und Spanien mit den Preisen „As d’Or“ und „Juego del año“ als Spiel des Jahres ausgezeichnet und in Österreich zum „Spiele Hit mit Freunden“ gewählt. Spiel und Autor wurden außerdem mit dem „Graf Ludo“ für die beste Familienspiel-Grafik ausgezeichnet.

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

Der Autor dankt besonders: „Meinem Sohn Johannes, meinem Neffen Joel und meiner Frau Steffi für die vielen Test-Runden. Für den „Test der Entscheidung“ danke ich Inka und Markus Brand sowie Steffen Müller und Ela und Stefan Hein. Außerdem bedanke ich mich bei den Testern aus dem Soester Spieleclub: Jörg Krismann; Bernd, Marek und Joscha Ellersiek; Dieter Schmitz; Axel Borschel; Malte Mertens und ganz besonders Jost Schwider.“

**Redaktion:** Wolfgang Lüdtko

**Grafik:** Michaela Kienle/Fine Tuning

© 2014 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Pfize straße 5–7, D-70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199  
[info@kosmos.de](mailto:info@kosmos.de), [kosmos.de](http://kosmos.de)

Art.-Nr.: 692261

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN CHINA

**Mehr Informationen über die Welt von Andor, das offizielle Forum und über 200 Fan-Legenden findet ihr auf:**

**[legenden-von-andor.de](http://legenden-von-andor.de)**

**Facebook: [www.facebook.com/legendenvonandor](https://www.facebook.com/legendenvonandor)**

**Wichtig:** Wenn ihr „Die Legenden von Andor“ zum ersten Mal spielt, solltet ihr mit der Losspiel-Anleitung und Legende 1 beginnen. Diese Legende solltet ihr unbedingt nur mit bis zu vier Helden spielen und dabei die Helden aus dem Grundspiel verwenden.

# DIE LEGENDEN VON ANDOR

## NEUE HELDEN

Ergänzung für 5–6 Spieler

Diese Anleitung ist in 3 Bereiche unterteilt:

**Seiten 2–3:**  
Das Spiel mit  
5–6 Helden



**Seite 4:**  
Besonderheiten der  
neuen Helden



**Seiten 5–6:**  
Spielvarianten



Um „Die Legenden von Andor“ mit 5–6 Helden zu spielen, braucht ihr zunächst nur die Grundregeln auf Seite 2 zu lesen!

Die Regeln auf den darauf folgenden Seiten sind **vor der ersten Partie nicht erforderlich**. Die Besonderheiten auf den Seiten 3 und 4 könnt ihr bei Bedarf nachschlagen.

## Spielmaterial

- 8 Heldenfiguren
- 1 Wassergeist
- 2 Schwarze Herolde
- 1 Trunkener Troll
- 1 Bruderschild
- 1 Sternchen
- 3 Gegenstände (Rabe, Horn, Messer)
- 10 Würfel (1 weißer, 2 orangefarbene, 3 graue, 3 braune, 1 großer weißer)
- 8 Holzscheiben in Spielerfarben (2 weiße, 2 orangefarbene, 2 graue, 2 braune)
- 4 Holzsteine (1 weißer, 1 orangefarbener, 1 grauer, 1 brauner)
- 12 Kunststoffhalter (2 weiße, 2 orangefarbene, 1 grauer, 2 dunkelgraue, 2 braune, 2 schwarze, 1 roter)
- 8 Klebepunkte



4 Heldentafeln (Auf jeder Tafel ist auf einer Seite ein Held und auf der anderen Seite eine Heldin abgebildet.)



2 Kreaturenleisten



1 Sonnenaufgang-Plättchen



4 schwarze Holzscheiben (= neutrale Zeitsteine)

## Vorbereitung

- Löst vorsichtig alle Teile aus den sechs Stanztafeln.
- Steckt die Spielfiguren in die farblich zugehörigen Kunststoffhalter.
- Bringt auf den Rückseiten der beiden Kreaturenleisten je 4 Klebepunkte an den markierten Stellen an.