

Regelkonzept

Die Reise in den Norden

„Die Erweiterung „Die Reise in den Norden“ zum preisgekrönten Spiel „Die Legenden von Andor“ enthält wie das Grundspiel kein „normales“ Regelheft. Stattdessen gibt es eine 4-seitige „**Anleitung**“. Damit starten die Spieler schnell und einfach in ihr erstes Spiel. Um zu verstehen, wie das Spiel im Detail funktioniert, werden die „Legendenkarten“ benötigt. Diese erzählen die Geschichte weiter und bringen neue Regeln ins Spiel, wenn sie gebraucht werden.

So funktioniert das Regelkonzept im Detail:

Die Spieler lesen nur die Seite 1 der „Anleitung“ und bauen das Spiel für die erste Legende so wie in der Abbildung auf Seite 2 auf. Welches Spielmaterial aus dem Grundspiel benötigt wird, steht auf der Karte. Danach lesen sie auf Seite 3 die besonderen neuen Regeln, die für die Bewegung des Schiffes gelten. Und dann beginnen sie auch gleich mit der ersten Legende. Wie im Grundspiel kommen weitere Regeln nach und nach während des Abenteuers ins Spiel. Immer wenn die Erzählerfigur auf der Legendenleiste bestimmte Felder erreicht, für die es eine Legendenkarte gibt, wird diese Karte vorgelesen. Diese Legendenkarten bringen die Geschichte voran.

Nachdem die Spieler die erste Legende gespielt haben – die sie wahrscheinlich beim ersten Mal verlieren werden – können sie es erneut versuchen oder gleich zur zweiten Legende übergehen. Um mit der zweiten Legende zu beginnen (und mit allen weiteren) gibt es eine Karte „Checkliste“. Darauf wird erklärt, welche Vorbereitungen vor dem Spiel zu treffen sind. Danach wird einfach die erste Legendenkarte der neuen Legende vorgelesen. Sollte für diese Legende weiteres Spielmaterial benötigt werden, steht das auf der jeweiligen Karte. Und wenn neue Regeln eingeführt werden, steht das ebenfalls auf den Legendenkarten. Auf Seite 4 der Anleitung ist der Spielaufbau für die letzte und umfangreichste Legende, die auf der anderen Spielplanseite spielt, abgebildet. Auch hierzu steht alles Weitere nach und nach auf den zugehörigen Legendenkarten.

Im „**Begleitheft**“ stehen Hinweise für das Spiel mit bis zu 6 Helden (mit der Ergänzungspackung „Neue Helden“). Außerdem ist auf den Seiten 2 und 3 das gesamte Spielmaterial abgebildet. Wie im Grundspiel gibt es weitere Erklärungen oder Beispiele und Details, die bei Bedarf während des Spiels einfach nachgeschlagen werden können. Haben die Spieler das Spiel längere Zeit nicht gespielt, finden sie hier wichtige Regeln, so dass diese nicht aus den verschiedenen Legendenkarten herausgesucht werden müssen.

Es herrschte der „Königsfrieden“ in Andor, als Eara, die Zauberin, eine Vision hatte ...

Helden von Andor, ich rufe euch!
Helft uns! Das Land Hadria steht
kurz vor dem Untergang.
Kommt in den Norden und rettet uns!

Hadria ist in Gefahr?

So schnell sie konnte rannte Eara zur
Rietburg. Sie musste zu König Thorald.

Ich hoffe, Chada
und Thorn sind
ebenfalls an der
Rietburg.

Endlich erreichte sie den Thronsaal.

Wir brauchen ein Schiff,
mein König, und müssen Hadria
zu Hilfe kommen. Bitte!

Ein Schiff? Wir Andori haben
kaum Schiffe! Was du verlangst,
ist nicht wenig, Zauberin. Aber gut.
Ich gebe euch die Aldebaran.

Herr, die
Aldebaran ist uralt.
Ein Einmaster
ohne Waffen!

Dies ist das einzige Schiff,
das ich erübrigen kann.
Nehmt es oder schwimmt!

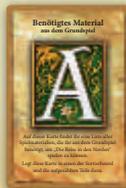
DIE LEGENDEN VON ANDOR

DIE REISE IN DEN NORDEN

Anleitung

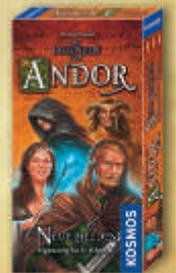
Vor dem ersten Spiel

- Löst vorsichtig alle Teile aus den **6 Stanztafeln**.
- Steckt die **38 Spielfiguren** in die zugehörigen Kunststoffhalter. Der farbige Balken unten an der Figur muss mit der Farbe des Kunststoffhalters übereinstimmen. Stellt die Figuren zusammen mit den übrigen ausgestanzten Teilen neben dem Spielplan bereit.
- Auf der nächsten Seite wird erklärt, welche Materialien ihr für die erste Legende benötigt. Die übrigen Teile kommen in die Schachtel zurück. **Im Begleitheft sind auf den Seiten 2 und 3 alle Figuren und Teile mit ihren Namen abgebildet.**
- Von den **großen Spielkarten** werden nur die **17 Legendenkarten** gebraucht, auf denen „Legende 7“ steht. Außerdem braucht ihr die **Karte „Benötigtes Material aus dem Grundspiel“**, die ihr befolgen müsst. Alle übrigen großen Karten bleiben für spätere Legenden in der Schachtel.



1

- Von den **kleinen Spielkarten** werden nur die **14 Windkarten** benötigt. Dazu gehört auch die Karte mit den grünen Pfeilen. Alle übrigen kleinen Karten bleiben für spätere Legenden in der Schachtel.
- Mit der Ergänzungspackung „**Neue Helden**“ könnt ihr alle Legenden auch mit **5 – 6 Helden** spielen. Wenn ihr die „Neuen Helden“ besitzt, baut ihr zunächst alles wie auf der nächsten Seite beschrieben auf. Bringt auf den Rückseiten der beiden Kreaturenleisten für 5 Spieler bzw. für 6 Spieler je 4 Klebepunkte an den markierten Stellen an. Die besonderen Regeln für „Die Reise in den Norden mit 5 – 6 Helden“ findet ihr im Begleitheft auf der Seite 8.



KOSMOS

Startanweisung für Legende 7

Hier beginnt die erste Legende auf dem Nord-Spielplan. Folgt nun den Nummerierungen und legt folgendes Material bereit:



19. Legt alle Goldmünzen und die Ausrüstungstafel (mit der Seite „Nord-Spielplan“) bereit und verteilt alle Gegenstände auf der Tafel.

18. Legt die 3 Brunnenplättchen aus dem Grundspiel mit ihrer farbigen Seite nach oben auf die Brunnenfelder (Sechsecke).

17. Mischt die übrigen 11 Nebelplättchen und legt sie auf die Felder mit dem Nebelzeichen (Kreis). Da Plättchen aussortiert wurden, bleiben folgende Felder frei: 52, 55, 105 und 111.

16. Sortiert aus den Nebelplättchen die 4 Plättchen mit einem Gor darauf aus.

15. Legt die 2 schwarzen Holzsteine auf die „Gemeinsam kämpfen“-Leiste.



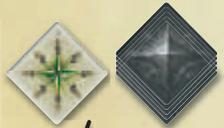
14. Legt die Schiffstafel bereit. Alle Ausbauten werden so eingelegt, dass sie die Seite mit dem Goldmünzen-Symbol zeigen. Sie sind also noch nicht vorhanden und werden erst im Laufe der Legende gekauft.



20. Stellt die Figur „Barde“ bereit.



3. Legt die START-Windkarte (grüne Pfeile) auf die Ablage neben dem Sonnenaufgang-Feld, mit dem schwarzen Punkt nach oben. Mischt die übrigen 13 Windkarten und legt sie bereit.



4. Legt ein rotes X auf das Wrack-symbol des Sonnenaufgang-Feldes. Wracks haben in dieser Legende keine Bedeutung.



12. Legt die 4 schwarzen, 2 roten und 5 weißen Würfel bereit und legt neben die Kreaturenanzeige den weißen Holzstein für die Stärkepunkte und die weiße Holzscheibe für die Willenspunkte der Kreaturen.

13. Stellt das Holzschiff neben dem Spielplan bereit.



11. Legt alle Kreaturen neben dem Spielplan bereit.

21. Lest jetzt die neuen Regeln auf der nächsten Seite, bevor das Abenteuer beginnt!



1. Der Held Zwerg kann in dieser Erweiterung nicht verwendet werden. Der neue Held Seekrieger ersetzt ihn.

2. Jeder Spieler wählt eine Heldentafel mit der dazugehörigen Heldenfigur und erhält in der Farbe des Helden 2 Holzscheiben, 1 Holzstein und die Würfel. Jeder Spieler markiert auf seiner Heldentafel seine Startwerte: Der Holzstein kommt auf 1 Stärkepunkt, eine der Holzscheiben auf 7 Willenspunkte. Jeder Spieler legt seine zweite Holzscheibe auf das Sonnenaufgang-Feld.

5. Legt folgende Plättchen verdeckt bereit: 4 Muscheln, 3 Heilkräuter, 3 Gaben des Nordens.



6. Legt alle Sternchen und 2 Holzstämmen bereit.



7. Stellt die Figur „Vision“ auf Feld 107.

8. Stellt die Figuren Merrik, Garz, Grenolin und den Seeriesen bereit.



9. Stellt den Erzähler auf das Feld O der Legendenleiste.

10. Sortiert die Legendenkarten von Legende 7 nach dem Alphabet, so dass die Karten O1, O2 usw. oben liegen und als unterste Karte die Legendenkarte Z.



Legt die übrigen Karten dieser Legende (z. B. die Karten „Ankunft in Sturmtal“ oder „Garz gefunden“) neben dem Spielplan bereit. Sie werden erst im Laufe der Legende benötigt.

Neue Regeln für „Die Reise in den Norden“

Wenn nicht anders angegeben, gelten alle Regeln des Grundspiels!

Segeln

Wählt ein Held die Aktion „Laufen“, kann er jetzt auch mit dem Schiff segeln. Dazu muss er sich an Bord des Schiffes befinden (seine Heldenfigur steht auf der Schiffstafel). Dann kann er das Schiff für **1 Stunde auf der Tagesleiste** in gerader Linie so viele Felder weit bewegen, wie die **aktuelle Windkarte** anzeigt. Alle Richtungen sind erlaubt – also senkrecht, waagrecht oder diagonal.

Beispiel: Der Held möchte mit dem Schiff nach Norden segeln. Die aktuelle Windkarte zeigt in Richtung Norden eine 2. Der Held setzt seinen Zeitstein **1 Stunde** weiter und darf das Schiff bis zu 2 Felder nach Norden bewegen.

Wichtig: Es muss nie die volle Windstärke gesegelt werden.

Kurs ändern

Wenn ein Held in seinem Zug mit dem Schiff je nach aktueller Windkarte einige Felder in eine Richtung gesegelt ist, kann er dies anschließend erneut machen und dieselbe oder eine beliebige andere Richtung in gerader Linie einschlagen.



Beispiel: Ein Held an Bord segelt mit dem Schiff für 1 Stunde auf der Tagesleiste 2 Felder nach Norden. Für 1 weitere Stunde segelt er 2 Felder nach Nord-Osten (obwohl er bis zu 3 Felder weit hätte segeln können).

Der Held kann in seinem Zug beliebig oft mit dem Schiff segeln (so lange er dafür Stunden zur Verfügung hat). Wenn er seinen Zug beendet hat, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Falls dieser Held ebenfalls an Bord ist, kann auch er mit dem Schiff segeln.

Tipp: Es ist sinnvoll, wenn sich mehrere Helden an Bord mit dem Segeln ablösen und damit die Stunden gleichmäßig verbrauchen.

Hinweis: Im Begleitheft auf Seite 5 findet ihr weitere Beispiele zum Thema Segeln.

Von Bord gehen / An Bord gehen

Wenn das Schiff **angrenzend zu einem Landfeld** steht, kann ein Held an Land gehen und seine Figur von der Schiffstafel auf das Landfeld stellen. Dies kostet ihn **1 Stunde auf der Tagesleiste**. An Bord gehen funktioniert nach dem gleichen Prinzip.

Wichtig: Ein Held kann an allen angrenzenden Landfeldern an Land gehen, nicht nur an solchen mit einem Steg. Angrenzend sind auch Felder, die nur mit der Spitze an das Meeresfeld grenzen.

Beispiel: Das Schiff grenzt an Feld 113 an.



Boote

Ein Held, der die Aktion „Laufen“ wählt, darf seine Figur von einem Landfeld, von dem eine **gestrichelte Linie** ausgeht, entlang dieser Linie auf das andere Landfeld versetzen. Das kostet ihn **2 Stunden auf der Tagesleiste**. Wenn er noch Stunden übrig hat, kann er danach weiterlaufen.



Beispiele für die Aktion „Laufen“

1. Ein Held läuft zunächst 2 Felder weit (2 Stunden), dann geht er an Bord (1 Stunde), segelt anschließend mit dem Schiff 2 Felder nach Norden (1 Stunde) und 1 Feld nach Osten (1 Stunde).
2. Ein Held geht von Bord (1 Stunde), läuft 1 Feld (1 Stunde), benutzt dann ein Boot (2 Stunden) und läuft 2 Felder weiter (2 Stunden).

Meeresfelder, Landfelder, Klippenfelder, Angrenzende Felder



Das Schiff kann **nicht** auf Landfelder oder Klippenfelder segeln.

Heldenfiguren können sich **nur** auf Landfeldern bewegen. Klippenfelder gelten **nicht** als Landfelder.

Vom Schiff aus können Kreaturen auch auf angrenzenden Landfeldern angegriffen werden. **Hinweis:** Dies wird im Laufe der Legende noch ausführlich erklärt. Auch Felder, die nur mit der Spitze angrenzen, gelten als „angrenzend“.



Auf der Schiffstafel

Solange das Schiff noch keine Ausbauten hat, ist es egal, wo sich die Helden an Bord befinden. Wenn im weiteren Verlauf Ausbauten ins Spiel kommen, kann es wichtig sein, dass Helden die **Positionen** auf dem Schiff **wechseln**. Dieses Wechseln der Positionen kostet **keine Stunden** auf der Tagesleiste. Das kann jederzeit gemacht werden – nur nicht während einer Kampfrunde.

Helden, deren Figuren sich an Bord befinden, können jederzeit Gegenstände und Gold miteinander tauschen.

Gemeinsam kämpfen

Auf dem Spielplan findet ihr eine neue Anzeige. Mit den zwei schwarzen Holzsteinen markiert ihr vor einer Kampfrunde die 10er- und die 1er-Stelle eurer gemeinsamen Stärkekpunkte. Auf diese Weise erleichtert ihr euch, euren gemeinsamen Kampfwert zu ermitteln.



Beispiel:
Gemeinsamer
Stärkewert 14

**Lest jetzt die Karte O1 laut vor.
Damit beginnt eure Reise in den Norden!**

Startanweisung für Legende 10

Folgt den Nummerierungen und legt folgendes Material bereit. Lest anschließend die Karte O1 der Legende 10 vor.

17. Legt alle Goldmünzen und die Ausrüstungstafel (mit der „Hadria“-Seite) bereit und verteilt alle Gegenstände auf der Tafel.



16. Legt die 4 kleinen Karten „Feuerzauber“ und die 3 kleinen Karten „Turmzauber“ bereit.

15. Legt die 2 schwarzen Holzsteine auf die „Gemeinsam kämpfen“-Leiste.

14. Legt die 3 Brunnenplättchen des Grundspiels mit ihrer farbigen Seite nach oben auf die Brunnenfelder (Sechsecke).



13. Legt folgende Gegenstände bereit: Hadrisches Stundenglas, Sturmschild, 2 x Trank der Hexe, 3 Runensteine, 3 Magische Waffen (Helm, Schwert und Hammer)



12. Stellt folgende Figuren bereit:



1 x Taren



Merrik



Grenolin



Qurun



Zauberer des Feuers



3 x Zauberer des Turms



Seerisee



11. Legt die 4 schwarzen, 2 roten und 5 weißen Würfel bereit und legt neben die Kreaturanzeige den weißen Holzstein für die Stärkepunkte und die weiße Holzscheibe für die Willenspunkte der Kreaturen.



10. Legt alle Kreaturen neben dem Spielplan bereit.

1. Jeder Spieler wählt eine Heldenkarte mit der dazugehörigen Heldenfigur und erhält in der Farbe des Helden 2 Holzscheiben, 1 Holzstein und die Würfel. Jeder Spieler markiert auf seiner Heldenkarte seine Startwerte: Der Holzstein kommt auf 1 Stärkepunkt, eine der Holzscheiben auf 7 Willenspunkte. Jeder Spieler legt seine zweite Holzscheibe auf das Sonnenaufgang-Feld.

3. Legt die START-Windkarte (grüne Pfeile) auf die Ablage neben dem Sonnenaufgang-Feld, mit dem schwarzen Punkt nach oben. Mischt die übrigen 13 Windkarten und legt sie bereit.

4. Legt den großen roten Feuer-Würfel und den blau-grünen Winter-Würfel bereit.



2. Legt das Schiff und die Schiffs-tafel bereit. Alle Ausbauten werden so eingelegt, dass sie die Seite mit dem Goldmünzen-Symbol zeigen.



5. Legt folgende Plättchen verdeckt bereit: 3 Heilkräuter, 3 Gaben des Nordens, 6 Federplättchen, 40 Schneeplättchen.

Wichtig: Die Plättchen werden noch nicht auf den Spielplan gelegt.



6. Legt folgende Plättchen bereit: 2 Holzstämmen, 2 Eisen, 3 Fässer, 1 Pergament, 5 Portale, den Markierungsring, das Taren-Symbol und alle Sternchen.



7. Steckt je 2 Flammen-teile zu einem „Ewigen Feuer“ zusammen. Stellt diese 4 fertigen „Ewigen Feuer“ bereit.



8. Stellt den Erzähler auf das Feld O der Legendenleiste.

Wichtig: Auf dem Hadria-Spielplan hat das Feld 90 nicht 2, sondern 3 Ablagefelder. Der Erzähler wird also erst bei der dritten besiegten Kreatur weitersetzt.

9. Sortiert die Legendenkarten von Legende 10 nach dem Alphabet, so dass die Karten O1, O2 usw. oben liegen und als unterste Karte die Legendenkarte ZZ. Wichtig: Von den Karten O2 und Q gibt es je 3 Versionen! Ihr zieht zufällig 1 x O2 und 1 x Q und sortiert sie in den Legendenkartenstapel. Die übrigen Karte O2 und Q kommen aus dem Spiel. Alle anderen Legendenkarten von Legende 10 ohne Buchstaben werden neben dem Spielplan bereitgelegt.